



UNR Universidad
Nacional de Rosario

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Maestría en Comunicación Digital Interactiva – Modalidad a distancia

Tramas sociales y prácticas basadas en la comunidad

Análisis del proceso creativo en el documental Hollow, y propuesta de abordaje multiplataforma de la Asociación San David de Trelew, Chubut.

Autora: Lic. María Eugenia Iglesias

Director: Dr. Denis Renó

Trelew, Diciembre de 2020

Secretaría de Investigación y Posgrado

Riobamba 250 Bis. Monoblock N° 1 - C.U.R. - 2000EKF Rosario, Santa Fe. Argentina

+54 341 480 8521/22. Fax +54 341 480 8520

<http://www.fcpolit.unr.edu.ar>

investigacionyposgrado@fcpolit.unr.edu.ar

Dirección Maestría en Comunicación Digital Interactiva

Córdoba 1814 - 2do. piso of. 124 - S2000AXD Rosario, Santa Fe. Argentina

+54 341 480 2620/22 int. 124

<http://www.unrinteractiva.com.ar/>

cdiunr@gmail.com

Índice

Índice.....	2
Índice de Gráficos, Figuras y Cuadros.....	5
Resumen	8
Abstract.....	9
Agradecimientos	10
Introducción.....	11
Capítulo 1: Intrusos en el estanque: convergencia, especies digitales, y nuevas dinámicas en el ecosistema mediático.....	18
Capítulo 2: ADN Transmedia o qué-es-eso que se cuenta con todos los medios.....	24
2.1 Desgranando el concepto	28
2.2. (Des)encuentros conversacionales en la galaxia semántica: crossmedia, multimedia y transmedia	33
2.3. Hacia lo transmedial: Principios, mandamientos y experiencias.....	37
2.4. Los 10 mandamientos de las narrativas transmedia según Jeff Gómez	43
Capítulo 3: Transmedia, interactivo y convergente: Nuevas prácticas documentales en un escenario en transformación.....	51
3.1. (¿Nuevas?) Narrativas documentales: nuevos lenguajes, miradas y abordajes	62
3.2. Tipologías documentales en la era del lenguaje transmedia	68
Capítulo 4. Documental transmedia y participación: Apuntes para comprender la dimensión colaborativa en narrativas post-convergentes.....	71
4.1 Pistas para analizar la estructura de las narrativas transmedia colaborativas: Hollow como documental narrativo multicapas, basado en la co-creación.....	79
4.2. Análisis de la propuesta Hollow bajo las coordenadas analíticas propuestas.....	87
4.2.1 Identificación y análisis de la macrohistoria	90

4.2.2. La base narrativa, la macrohistoria.....	93
4.2.3. Partes que componen la macrohistoria	94
4.2.4 Análisis de las plataformas y redes sociales de las cuales se vale el documental Hollow para expandir su narrativa	141
4.2.5 Tipologías, permisos, y estrategias participativas: intercambios conversacionales acerca de Hollow en relación a la colaboración.....	192
4.3. Lecciones (narrativas) aprendidas a través del documental Hollow	198
Capítulo 5: Coordinadas hacia la producción de narrativas transmedia: pistas para la construcción y diseño de experiencias multiplataforma	204
5.1. Robert Pratten y el Sistema Activo de la Historia	211
5.1.1 La documentación transmedia	215
5.2. La Biblia Transmedia de Gary P. Hayes	221
Capítulo 6: Maqueta: Dewi Sant Trelew	226
6.1. Definición del Proyecto	226
6.2. Escenario contextual	228
6.3. Una nueva Gales en Sudamérica.....	231
6.4. La Asociación David	260
6.2. Dewi Sant Trelew.....	268
6.2.1. Objetivos.....	277
6.2.2. Justificación.....	279
6.2.3. Análisis de la audiencia.....	289
6.2.4. Plataformas.....	294
6.2.5. Requerimientos funcionales	302
6.2.6. Requerimientos técnicos	304
6.2.7. Niveles de interacción	305
6.2.8. Mapa de contenido y navegación	306
6.2.9. Guion	309

6.2.10. Diseño estético.....	321
Logotipo	322
Paleta de colores.....	322
Tipografías.....	324
Imágenes	325
Reflexiones finales	326
Bibliografía.....	332

Índice de Gráficos, Figuras y Cuadros

Gráfico 1: Esquema del Modelo de Análisis de las Narrativas transmedia propuesto por García Carrizo y Heredero Díaz (2015: 274).	80
Gráfico 2. Esquema del proceso de identificación y análisis del resto de elementos de la narrativas transmedia propuesto por García Carrizo y Heredero Díaz (2015: 277).	83
Gráfico 3. Mapa genérico del universo transmedia oficial y extraoficial de una narrativa transmedia. Fuente: García Carrizo y Heredero Díaz (2015: 277).	83
Gráfico 4. Línea cronológica de la evolución del universo transmedia. propuesto por García Carrizo y Heredero Díaz (2015: 277).	84
Gráfico 5. Placa introductoria de Hollow y comando scroll down	96
Gráfico 6. Hollow y su estética de navegación en capas	97
Gráfico 7. Primera entrevista y biografía que presenta el documental Hollow	98
Gráfico 8. Contenido extra de la primer entrevista: fotografías de Alan Johnston	101
Gráfico 9. ¿Qué te recuerda a casa? Etiqueta tus fotos con el hashtag #HollerHome en Instagram	101
Gráfico 10. Visualización de datos a través de mapas interactivos y participativos	102
Gráfico 11 Secuencias que revelan material creado por la comunidad	103
Gráfico 12: Impacto de las tormentas Derecho en los Estados del medio oeste, de los Apalaches centrales y del Atlántico medio.	104
Gráfico 13. Interacciones en Twitter: extensión de la narrativa y propuestas de participación	105
Gráfico 14. Collage de capas, imágenes y biografías: estéticas de la inmersión en el documental Hollow	106
Gráfico 15. Fotografía, animaciones y visualización de datos.	107
Gráfico 16. Técnicas de collage y reciclaje sobre elementos estáticos y dinámicos	108
Gráfico 17. El asesinato de Tom Hatcher, combinación de audio, video y recortes de diario.	110
Gráfico 18. Otra pared nos sirve de lienzo para desplegar datos.	111
Gráfico 19. Turismo explotable y oportunidades económicas para McDowell	113
Gráfico 20. Propuesta participativa vinculada a turismo	114
Gráfico 21. Fotografías y citas: un recurso que destaca algún aspecto particular de los relatos	116
Gráfico 22. Material de archivo en capas: recurso clave para la construcción de Hollow	117
Gráfico 23. Contenido adicional en capa de Harry Switch, álbum familiar que incluye una fotografía del funeral de su padre.	118
Gráfico 24 Ayer y hoy: material que contrasta un McDowell en sus mejores épocas con el actual	119
Gráfico 25. Álbum de fotos de Bill y Reba	121
Gráfico 26. El carro móvil de testeo de pulmones ofrece radiografías gratuitas en las distintas localidades mineras	122
Gráfico 27 Placa: el carbón fue un gran recurso para el desarrollo de pequeñas comunidades	124
Gráfico 28. El taller de Ed, antes y ahora	126
Gráfico 29. Collage de imágenes luego de la capa que vincula a Joline Justice, con contenido adicional	127
Gráfico 30. Imágenes de las inundaciones que afectaron al condado durante 2001 y 2002	130
Gráfico 31 Fred Rice en su recorrido, cámara en mano, retratando escenas de lo que supo ser Keystone	131
Gráfico 32. Renee Bolden, entre capas animadas, se encuentra trabajando en tareas de restauración de la historia local	132
Gráfico 33. Contenido adicional: una fotografía en 360º nos invita a descubrir la restauración del lugar	133
Gráfico 34. Collage de videos, imágenes y cartografía	136

Gráfico 35. Eric Lovell junto a un grupo de niños en la tarea de captura de imágenes con globos de helio	137
Gráfico 36. Boceto animado que revela esperanza en McDowell	138
Gráfico 37. Una de las capturas que contiene la carpeta descargable en la capa de Tom Acosta....	139
Gráfico 38. Fuegos artificiales y créditos.....	140
Gráfico 39. Algunas de las imágenes exhibidas en un viejo almacén abandonado del centro de Welch, Virginia Occidental	146
Gráfico 40. Detrás de escena, bosquejos y merchandising, otras puertas de entrada a la narrativa documental Hollow	146
Gráfico 41. Teaser en Kickstarter, puerta de entrada a la narrativa Hollow	147
Gráfico 42. Historia destacada en Cowbird: tributo a un minero fallecido en su lugar de trabajo.....	148
Gráfico 43 Ed Shepard, con fotografía en mano. Su historia también puede ser visionada en CowBird y Vimeo.....	151
Gráfico 44. Flyer de convocatoria a los talleres de Storytelling en la comunidad	153
Gráfico 45. Mapeo de globos durante un festival comunitario	154
Gráfico 46. Puntos de vista y planos: intimidades del proceso de rodaje de Hollow	154
Gráfico 47. Colaboradores: Niños, niñas y adolescentes toman la cámara para narrar su visión de McDowell.....	155
Gráfico 48. Invitación a uno de los talleres de Storytelling dictados por McMillion Sheldon y equipo	156
Gráfico 49. #HollerHome, una propuesta participativa para incluir imágenes a la narrativa documental	158
Gráfico 50. Sitio web de #HollerHome, un gran contenedor de fotografías e historias compartidas..	159
Gráfico 51. El después: la escuela demolida con todo su mobiliario incluido	160
Gráfico 52. Supersistema intertextual: las plataformas conectan hacia adentro y hacia afuera de la propuesta documental.....	161
Gráfico 53. Crowdfunding para expandir, uno de los pedidos que se vehiculizan a través de Twitter.	162
Gráfico 54. Perfil de Hollow en Vimeo: "Hollow Interactive"	164
Gráfico 55. Colecciones en Vimeo, coincidentes con los nodos temáticos/capítulos de Hollow	165
Gráfico 56. Cada video lleva su descripción, y una breve síntesis del nodo temático al que está vinculado	166
Gráfico 57. Canal de YouTube, Hollow Interactive	168
Gráfico 58. Intertextualidad e inspiración para Hollow	169
Gráfico 59. Creación de Facebook, plataforma que servirá de intermediaria en las distintas etapas de Hollow.....	171
Gráfico 60. Decisiones gráficas que explicitan el espíritu del proyecto	172
Gráfico 61. Detrás de escena del grupo South 52. En el documental los vemos tocar en vivo en la Feria del Condado	175
Gráfico 62. Instancias clave: resultado del crowdfunding, y participación de los residentes en la filmación	176
Gráfico 63. Material recibido por los contribuyentes de Kickstarter.....	176
Gráfico 64. Miradas inéditas sobre los talleres de storytelling: los residentes llevaban sus fotografías personales para aprender a contar sus historias	177
Gráfico 65. OneYear later, una propuesta a un año de Hollow, a través del canal personal de McMillion Sheldon.....	183
Gráfico 66. Plataformas y extensiones de Hollow.....	186
Gráfico 67 Audiencias a las que se cada una de las plataformas y extensiones del ecosistema Hollow.....	188
Gráfico 68. Línea de tiempo – Lanzamiento de plataformas y extensiones del ecosistema Hollow...	189
Gráfico 69. Análisis de la función de las extensiones en relación a la macrohistoria. Parte1.....	191

Gráfico 70. Análisis de la función de las extensiones en relación a la macrohistoria. Parte 2.....	192
Gráfico 71 Análisis de las actuaciones de los participantes Fuente: Elaboración propia a partir de la propuesta establecida por Antoni Roig Telo (Roig, 2017).....	197
Gráfico 72. Estrategias colaborativas implementadas. Fuente: Elaboración propia a partir de la propuesta establecida por Antoni Roig Telo (Roig, Antoni, 2017).....	197
Gráfico 73. La 3C's de Robert Pratten, con sus respectivas intersecciones. Fuente: Pratten, 2015:12.	212
Gráfico 74. Radar Transmedia de Pratten. Fuente: Pratten, 2015:19.....	213
Gráfico 75. Planificación del viaje del usuario, las plataformas, y el timing de lanzamiento. Fuente: Gary P. Hayes (Hayes, 2011).....	223
Gráfico 76. Ubicación del Valle de Chubut en la Patagonia. Fuente: Fernando Williams (WILLIAMS F., 2014: 95).....	233
Gráfico 77. Despligue actual de las capillas galesas en el Valle Inferior del Río Chubut. Fuente: Fernando Williams (WILLIAMS F., 2014: 106).....	235
Gráfico 78. John Murray Thomas (con mate en la mano) junto a otros compatriotas. Fuente: Universidad de Bangor, Gales (Bangor University Archives and Special Collections, 1890).....	241
Gráfico 79. Bandera argentina con el dragón rojo, correspondiente a la bandera galesa. Fuente: Archivo del Museo del Desembarco, Puerto Madryn, Chubut.	244
Gráfico 80. Libro de texto en galés para las escuelas de la Patagonia, elaborado por Richard Jones Berwyn, 1881. Fuente: Museo Histórico Regional Gaiman.....	246
Gráfico 81. Escuela N° 18 de Río Corinto, en las afueras de Trevelin, escenario del Plebiscito de 1902, en el que lo galeses decidieron por Argentina. Fuente: Museo Histórico regional de Gaiman.	250
Gráfico 83. Acto por el centenario del desembarco - Capilla Moriah, Trelew – 1965. Fuente: Asociación San David, Trelew.	253
Gráfico 84. Logotipo del sesquicentenario galés	256
Gráfico 85. Hotel Plas Hedd (lugar de Paz) en Puerto Madryn, y Gráfico 86, escultura del dragón rampante, en Gaiman. Fuente: propia.	258
Gráfico 87. Marcas territoriales cotidianas: Dŵr da (agua buena). Fuente propia. Tomada el 18 de febrero de 2020.	259
Gráfico 88. Ejemplar de Y Draford. Junio de 1911. Fuente: Museo Histórico Regional de Gaiman....	263
Gráfico 89. Eisteddfod de Trelew, 1913, con el edificio parcialmente terminado. Fuente: Archivo Museo Histórico y Regional de Gaiman.....	264
Gráfico 90. Plataformas y extensiones del universo narrativo de Dewi Sant Trelew.....	299
Gráfico 91. Características, función, elementos narrativos, y experiencias en relación a las plataformas propuestas.....	300
Gráfico 92. Propuesta de distribución de plataformas en relación a los nodos temáticos.....	301
Gráfico 93. Site map de la propuesta trelewdevisant.org.....	308
Gráfico 94. Logotipo y anclaje institucional (izq.), y propuesta de logotipo para proyecto documental Dewi Sant Trelew.....	322
Gráfico 95. Paleta de colores complementarios. Fuente: Adobe Color	323
Gráfico 96. Paleta monocromática.....	324
Gráfico 97. Familia tipográfica Roboto.....	325

Resumen

El presente trabajo representa un estudio sobre las narrativas transmedia enfocadas en el abordaje de tramas sociales y prácticas basadas en la comunidad, en un contexto donde las mismas son posibles gracias a los procesos de convergencia digital que transformaron el ecosistema de medios, haciendo emerger nuevas y variadas especies narrativas, que se conjugan con las posibilidades crecientes de producción, circulación y consumo por parte de diversos actores móviles.

Esta investigación analiza, en primer lugar, el contexto de surgimiento de las narrativas transmedia, su caracterización e implicación con los lenguajes audiovisuales, en el marco de un nuevo escenario tecnológico y social. En este sentido, las narrativas transmedia son vistas a la luz de su evolución, así como también de las posibilidades documentales interactivas bajo la influencia digital.

Para ello, el presente trabajo analiza el documental transmedia Hollow, realizado por Elaine McMillion Sheldon, cuya propuesta está basada en lenguaje HTML5, y combina material creado por la comunidad con escenas filmadas por McMillion Sheldon, además de modalidades de visualización de datos, y espacios abiertos para la participación e involucramiento de diversos usuarios. En este trabajo analítico, se recupera esta experiencia como modelo narrativo ideal para el abordaje de las tramas sociales y la recuperación de las prácticas basadas en las comunidades, mediante la participación, colaboración e involucramiento en línea.

Es mediante el análisis de dicha propuesta que la maqueta que se presenta cobra relevancia, y responde a cómo la implementación de las narrativas transmedia puede colaborar en la recuperación y preservación de las prácticas culturales en el marco de una comunidad específica, y cómo la participación de diversos actores en el proceso creativo permite reconocer otras instancias de involucramiento individual y colectivas respecto de la construcción identitaria. Para el caso que se presenta, se trabaja con la comunidad galesa del Valle Inferior del Río Chubut, al sur de la Argentina, a través de la Asolación San David de la ciudad de Trelew.

Palabras clave: narrativas transmedia, participación, colaboración, prácticas basadas en las comunidades, procesos colaborativos, reconstrucción identitaria.

Abstract

The present work represents a study on transmedia narratives focused on the approach of social plots and practices based on the community, in a context where they are possible thanks to the digital convergence processes that transformed the media ecosystem, making new and varied narrative species, which are combined with the growing possibilities of production, circulation and consumption by various mobile actors.

This research analyzes, first of all, the context of the emergence of transmedia narratives, their characterization and involvement with audiovisual languages, within the framework of a new technological and social scenario. In this sense, transmedia narratives are viewed in light of their evolution, as well as interactive documentary possibilities under digital influence.

To do so, this work analyzes the transmedia documentary *Hollow*, made by Elaine McMillion Sheldon, whose proposal is based on HTML5 language, and combines material created by the community with scenes filmed by McMillion Sheldon, as well as data visualization modalities, and spaces open for the participation and involvement of various users. In this analytical work, this experience is recovered as an ideal narrative model for the approach of social networks and the recovery of community-based practices, through participation, collaboration and online involvement.

It is through the analysis of this proposal that the model presented becomes relevant, and responds to how the implementation of transmedia narratives can collaborate in the recovery and preservation of cultural practices within the framework of a specific community, and how the participation of diverse actors in the creative process allow us to recognize other instances of individual and collective involvement regarding identity construction. For the case presented, we are working with the Welsh community of the Lower Valley of the Chubut River, in southern Argentina, through the San David Association in the city of Trelew.

Keywords: transmedia narratives, participation, collaboration, community-based practices, collaborative processes, identity reconstruction.

Agradecimientos

A Denis Portó Reno, por su eterno abrazo latinoamericano. Por aconsejarme, insistir, y empujarme a seguir. Gracias de todo corazón, Maestro.

A mi familia, por reglarme la vida. A mamá, Ángeles, por ser mi sostén diario y mi fuerza de empuje. A Roberto, a quien la palabra incondicional le queda chica, por acompañarme y ser esencial en todo este proceso; por motorizar ideas, por darme la mano para ir por mis sueños, siempre. A Juan Manuel, por enseñarme la importancia de buscar la felicidad en esta vida, aún si eso significa dar un salto al vacío de la incertidumbre.

I ti, Rhidian, fy mhartner bywyd. Am Ianio gyda fi yma, ym Mhatagonia. Diolch yn fawr iawn am y posibilrwydd o ddysgu a rhannu popeth gyda'n gilydd. Am chwerthin a chariad. Rwy'n dy garu di.

A todos mis docentes de galés: Geraint Ashton, Marian Brosschot, y Magalí Yanguela, por enseñarme a ver la vida, lo cotidiano, con otros ojos. Por transmitirme la pasión y la poesía en cada palabra; por escuchar con paciencia, acompañar y bancar en el camino.

A Norwena y Daniel Hughes, por abrirme las puertas de la Asociación San David, y regalarme la oportunidad de aprender y crecer juntos.

A la comunidad galesa en general, y a la Asociación San David en especial, por toda la generosidad compartida.

A mis grandes compañeras-amigas de esta Maestría: A Rosa Julián Gonzáles, por su amistad, su singular capacidad empática, compañerismo y determinación; A Noelia Mangín, mi bella amiga fuega: este recorrido no hubiese sido el mismo de no haberlo caminado juntas para concretar nuestros sueños, aún en el más profundo de los cansancios. A ambas, mi agradecimiento desde el alma.

A Vanesa Cuello, por su incondicionalidad y aguante. Por abrazarme siempre con todo su mar.

A la Estación Experimental Agropecuaria Chubut, del Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria (INTA), por darme siempre el espacio para seguir creciendo humana y profesionalmente. Por la paciencia, el aguante, y la escucha atenta; por creer en mis sueños.

A la Educación Pública argentina, por haberme acompañado y sostenido en cada etapa de mi vida.

Introducción

El progreso de los microprocesadores, el refinamiento, expansión y desarrollo de Internet, sumado al diseño y proliferación de nuevas tecnologías de información y comunicación capaces de establecer múltiples conexiones simultáneas, produjeron cambios en el acceso, consumo, distribución y circulación de expresiones, lenguajes y contenidos culturales, que traccionaron una profunda transformación en la relación de las audiencias con las narrativas circulantes.

Este salto evolutivo, puso en evidencia la necesidad de una reconfiguración de las especies mediáticas existentes, la síntesis de algunas de ellas en expresiones y cuerpos digitales, al tiempo que una nueva relación de los usuarios con las ofertas narrativas, catapultado a su vez por la apertura de espacios de participación, intercambio e involucramiento – personal y colectivo - que invirtieron la relación lineal de usuario-medio-información.

En este sentido, las innovaciones en el campo de la programación informática, que inauguraron el lenguaje HTML5, y el aumento de la velocidad de conexión de las redes web domésticas (y el creciente abaratamiento de los costos y simplificación de las modalidades de acceso a las mismas), otorgaron las condiciones ideales para el surgimiento y crisis de un ecosistema mediático cambiante e inestable, marcado por la convergencia, la interactividad, la participación en línea y la inteligencia colectiva, al tiempo que para la emergencia de nuevos formatos y géneros narrativos de características híbridas que – constantemente – pujan por su readaptación, para acompasarse a los frenéticos y variados cambios de consumo por parte de usuarios cada vez más interesados en integrarse a las líneas de producción de contenidos.

En esta transformación, las posibilidades mediáticas han ido mutando hacia la aparición de nuevas especies digitales, interactivas y en línea, que vehiculizan y proponen otro tipo de encuentros con las prácticas socio-culturales entre usuarios, autores y contenidos, en una intersección de características más laxas que aquellas operantes durante la evolución analógica. Es aquí también, donde la distinción entre productores y usuarios se difumina en distintas instancias de la cadena de producción

y consumo, enriqueciendo y expandiendo un universo mucho más amplio de involucramiento e intercambio de posibilidades y enclaves sociales.

Se trata de la emergencia de una cultura multidireccional, multiplataforma y multilinguaje, en la que prima la participación, y en la que las fronteras mediáticas en sí mismas se encuentran desplazadas y diseminadas en la una gran amplitud y variedad de actores sociales, que migran por distintas pantallas, dispositivos y posibilidades participativas, describiéndose y descubriéndose a sí mismos como usuarios, consumidores y productores (prosumers) de diversos contenidos a la misma vez.

Es, también, un cambio que penetra sobre las prácticas sociales, la forma de entender, vivir y apropiarse de la cultura, al tiempo que ésta en sí misma es transformada por los ritmos y dinámicas adoptados a partir del uso de dispositivos, plataformas y recursos de acceso a las mismas.

Si previo a la llegada de Internet, cada medio de comunicación - radio, televisión, periódico - tenía un rol y un mercado definido y caracterizado por las posibilidades que brindaba su especie, con la llegada de la conectividad, cada una de ellas se encuentra sintetizada al tiempo que expandida, en su versión digital, conformando un escenario que alberga una inagotable multiplicidad de instancias y posibilidades mediáticas y narrativas que caben en el bolsillo de los usuarios, y que pueden distribuirse y consumirse en fragmentos de tiempo cada vez menores, adicionando capas de intervención que nacen toda vez que la circulación de dichas posibilidades entre los usuarios es posible.

El documental, como especie centenaria dentro del ecosistema mediático, no es ajeno a estas transformaciones: su evolución, en este contexto, plantea mutaciones que mixan nuevas posibilidades que enriquecen las características del género tradicional, al tiempo que abren el juego para su integración hacia las ventajas e influencias del medio digital, en particular en narrativas vinculadas al campo de lo social, como la recuperación de las narraciones individuales y colectivas construidas en comunidad. Se trata de un reboot de la cultura oral, donde en cada participación, se adiciona una capa narrativa personalizada que permite ampliar las historias contadas colectivamente.

Entendidas como la distribución de relatos a través de distintas plataformas y variedad de lenguajes mediáticos, con una clara apertura hacia la participación de los usuarios, las narrativas transmedia encuentran en la especie documental un gran marco de expansión y posibilidad para el abordaje de historias, relatos y expresiones socio-culturales surgidas en el marco de comunidades específicas, así como también, como una poderosa herramienta para fomentar la preservación de las identidades, promover y profundizar la discusión colectiva, co-crear el tejido de nuevas formas de comprender la historia reciente de los pueblos, y transformar la sociedad, a través de la adición de múltiples capas subjetivas que se integran y nutren las historias.

Para comprender el potencial de este lenguaje, se abordarán los relatos, tradiciones y convivencia de las identidades en el Documental Hollow (<http://hollowdocumentary.com/>), pieza transmedia y multiplataforma que retrata la diversidad de historias y visiones de los pobladores del condado de McDowell al oeste de Virginia, Estados Unidos. Allí, son los propios residentes quienes reconectan - a través de sus relatos y aportaciones – la reconstrucción de una narrativa comunitaria viva, cuya apoyatura se basa no sólo en los contenidos generados por los autores de la pieza, sino fundamentalmente, a través de sus protagonistas. En esta propuesta, son claves la participación, colaboración y co-construcción de la narrativa compartida.

En este sentido, la importancia del proyecto recae sobre los procesos de co-creación como forma y estadio ideal para el abordaje de la narrativa transmedia en el campo de la no-ficción en comunidades específicas: características, recuperación de archivos, construcción de senderos narrativos, recursos posibles, territorialidad y prácticas expandidas, arquitecturas participativas y colaboración comunitaria. El análisis de la propuesta documental Hollow, en tal sentido, permite establecer categorías útiles a la hora de producir una propuesta multiplataforma orientada a la producción y realización de una narrativa de abordaje multidimensional sobre una comunidad específica.

Los objetivos que la presente tesis plantea, buscan arrojar luz sobre los procesos colaborativos en la producción de narrativas multiplataforma, identificando sus características, posibilidades y alcances. También, cuál es el potencial narrativo de la co-creación en un contexto de convergencia mediática, su diseño narrativo, y la

importancia de la recuperación de materiales, documentos y archivos para la cohesión identitaria en el trabajo en terreno con comunidades, y su posterior abordaje en el plano multiplataforma y multicapas.

A través del proceso analítico, de lectura y reflexión que plantea el presente trabajo, es que **trelewdewisant.org** cobra relevancia como producto final: se trata de una propuesta que integra y se hace de eco de todo el recorrido atravesado en el marco de la **Maestría En Comunicación Digital e Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario**, y sus diferentes módulos, como así también de los aprendizajes, reflexiones, ideas, debates e intercambios con el panel de docentes profesionales que integran la mencionada carrera de posgrado.

Es esta una investigación de enfoque cualitativo, teniendo alcance exploratorio descriptivo y explicativo. Para estos puntos, se aplicaron técnicas de observación participante, registros audiovisuales, utilización de materiales y documentos de archivo, referencias históricas, investigaciones de campo, investigaciones del campo científico-social, y entrevistas en profundidad.

El recorrido que plantea esta tesis, está estructurado en seis capítulos. El primero de ellos, **Intrusos en el estanque: convergencia, especies digitales, y nuevas dinámicas en el ecosistema mediático**, traza la evolución del escenario tecnocomunicacional en el que estamos insertos, y ofrece pistas para comprender las transformaciones en el ecosistema de medios: nuevas especies digitales, y nuevas dinámicas que caracterizan a un escenario comunicacional en permanente crisis y transformación.

El segundo capítulo, por otra parte, reflexiona acerca de los orígenes del concepto transmedia storytelling, ofreciendo un recorrido que permite rastrear sus primeras manifestaciones en el campo de la música, para luego ampliarse en el campo comunicacional a partir de la propuesta de Marsha Kinder en torno a los supersistemas intertextuales. También, el capítulo desgrana el concepto a través de las reflexiones de Vicente Gosciola, Henry Jenkins, y Brenda Laurel, y pone sobre la mesa los desencuentros conversacionales en la galaxia semántica respecto de los términos crossmedia, multimedia y transmedia, procurando brindar un escenario de diferenciación para cada uno de ellos. Finalmente, el capítulo **ADN Transmedia o**

qué-es-eso que se cuenta con todos los medios, rescata las experiencias, características, principios y mandamientos que las narrativas transmedia debieran procurar para denominarse como tal, de acuerdo con las ideas defendidas por Henry Jenkins, Jeff Gomez y Robert Pratten, en torno a la formulación de proyectos formulados bajo este lenguaje.

Transmedia, interactivo y convergente: Nuevas prácticas documentales en un escenario en transformación, reflexiona acerca de la evolución del documental como especie centenaria dentro del ecosistema mediático, y las adaptaciones del medio a través de su integración en el campo digital, en un escenario de convergencia. Se exploran sus principales transformaciones bajo la influencia digital, y su versatilidad en el campo interactivo y transmedia. Este apartado nos sirve de introducción para la reflexión sobre las prácticas documentales en el escenario mediático actual.

Seguidamente, el capítulo **Documental transmedia y participación: Apuntes para comprender la dimensión colaborativa en narrativas post-convergentes**, invita a descubrir las posibilidades de co-creación y colaboración en documentales transmedia, sus implicancias, alcances y, fundamentalmente, su peso narrativo en el marco de proyectos documentales sustentados bajo el lenguaje transmedia. Ésta reflexión nos introduce en el campo del análisis, para lograr deconstruir los procesos de producción del documental Hollow, propuesta que se vale de la participación y colaboración para construir su tejido narrativo en el seno de una comunidad específica. En este apartado, y a través de diversas miradas, se ofrecen pistas a considerar en la producción de una narrativa interactiva colaborativa basada en las aportaciones de usuarios y colaboradores compenetrados en el proceso. Finalmente, el apartado consigue recolectar todas aquellas lecciones aprendidas a través de la propuesta de Elaine McMillion Sheldon.

En **Coordenadas hacia la producción de narrativas transmedia: pistas para la construcción y diseño de experiencias multiplataforma**, Robert Pratten y Gary P. Hayes, nos sumergen en las consideraciones a la hora de escribir, diseñar y desarrollar un proyecto basado en el lenguaje transmedia, ahondado en los procesos necesarios para su abordaje, desde la idea, el guionado, la ejecución, y las

consideraciones generales sobre el diseño narrativo. Este apartado permite continuar con el perfilado de lo que será el capítulo final, de ejecución del producto de la presente tesis.

Finalmente, el último capítulo, profundiza todo el recorrido analítico llevado adelante a lo largo del presente trabajo, para emprender el camino del diseño del producto multiplataforma resultante del proceso de reflexión teórica. Aquí se trazan las definiciones del proyecto **trelewdewisant.org**, un ecosistema multiplataforma pensado para la Asociación San David de Trelew, cuya misión es la de preservar, difundir, promover y extender la herencia identitaria galesa en el área de influencia del Valle Inferior del Río Chubut, al sur de la Argentina.

Dentro de este último recorrido, se describe su escenario contextual, en el que se invita a descubrir, de manera resumida, los principales trazos de una identidad dual galesa-patagónica, moldeada a través del tiempo y las experiencias vividas por los primeros galeses en migrar hacia la Patagonia, que persiste hasta nuestros días. En este sentido, se define cómo la herencia identitaria galesa ha sabido erigirse, constituirse, difundirse y practicado, desplegándose actualmente en las distintas marcas y huellas presentes en lo territorial, revestidas de gran carga simbólica, y convivientes con la cultura autóctona local. Su preservación, en este sentido, es una práctica que envuelve tanto a aquellos cuyas familias están vinculadas al éxodo galés a la Patagonia, así como también a quienes, no teniendo una conexión familiar o lingüística, disfrutan de su desenvolvimiento en lo territorial a través de las celebraciones y manifestaciones culturales.

A los propósitos de presentar el producto final de esta tesis de posgrado, se describen los objetivos del proyecto, su justificación, objetivos, análisis de la audiencia, las plataformas que se proponen dentro de su el ecosistema. También, sus requerimientos funcionales y técnicos, niveles de interacción, mapa de contenido y navegación, así como su guion multimedia y diseño estético.

A modo de cierre, se incluyen las reflexiones finales que se desprenden de todo el proceso de producción de esta tesis, así como las ideas, debates y reflexiones que surgen de todo el camino recorrido en el seno de la Maestría en Comunicación Digital e Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario.

En la elección del título de la presente tesis, queda implícita la idea movilizadora del presente trabajo de investigación: cómo las tramas y prácticas basadas en la comunidad, abordadas desde el lenguaje transmedia, conforman el sustrato ideal para la germinación de las narrativas de no-ficción interactiva. Es desde la aportación significativa de los actores, que una pieza transmedia alcanza su estadio ideal y florecimiento: como ejercicio de admisión de distintos planos subjetivos, de la pluración de voces, de la emergencia, en definitiva, de nuevas dioptrías para abordar escenarios contruidos colectivamente.

Como se verá a lo largo de la presente tesis, en la riqueza del involucramiento y encuentro de los actores del campo de lo social en la narrativa, en su participación y colaboración, se encuentran los nutrientes esenciales para aportar a los relatos no sólo su singularidad creativa, sino también, sus posibles expansiones, lecturas y, en definitiva, nuestra capacidad para re-inventarnos como ciudadanos narrantes, como diseñadores de nuestra forma de contar el mundo.

Capítulo 1: Intrusos en el estanque: convergencia, especies digitales, y nuevas dinámicas en el ecosistema mediático

“[...] Bienvenidos a la cultura de la convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interactúan de maneras impredecibles”.

(Jenkins, 2008:14)

Durante casi medio siglo, el ecosistema mediático se mantuvo en un cómodo y aparente equilibrio. Hasta los últimos años del siglo XX, cada tecnología contaba con su propio formato y mercado: para leer las noticias, había que dirigirse al kiosco más cercano a comprar un ejemplar del impreso del día, o tener un aparato de radio para poder escucharlas. Si deseábamos ver una película, el cine nos proponía horarios y frecuencias determinadas para disfrutarlas en una sala oscura colmada de gente que buscaba el mismo placer que el nuestro. Ni hablar de querer hacerlo cómodamente en el sillón del living: había que esperar hasta un año para su lanzamiento en VHS, que exigía al mismo tiempo contar con un dispositivo reproductor de estos cassettes, y demandaba tareas incómodas como el rebobinado, por si alguna escena quedaba perdida.

Las noticias y novelas en la tevé reunían a toda la familia en un mismo espacio: en el comedor, en la sala de estar o en el dormitorio principal, el televisor estaba ahí replicando la escena de la fascinación del Homo Erectus alrededor del fuego. La posesión del control remoto para cambiar canales, se convertía en disputa de poder entre los integrantes familiares por proponer un contenido. Pero todos seguían allí, alrededor del fuego, visionando un único contenido.

El avance de las telecomunicaciones, el desarrollo del lenguaje programado, el surgimiento de Internet, y el abaratamiento de los costos en el acceso a las tecnologías de información y comunicación, junto a la popularización y mejora de las condiciones de conectividad, y un marcado aumento en la calidad y velocidad de intercambio de datos, han propiciado profundas transformaciones en las escenas descritas anteriormente, lo que desde el estudio propuesto desde la ecología de los

medios puede denominarse como una disrupción en el ecosistema mediático tradicional/analógico.

En tal sentido, y a la luz de un escenario tecnocomunicacional marcado por procesos de convergencia mediática, que dieron lugar a nuevas formas de producción, circulación y consumo, el equilibrado ecosistema de medios, caracterizado por especies y tradiciones analógicas, ha tenido que mudar de piel y saber adaptarse a la emergencia de nuevas y variadas ofertas digitales que no tardaron en penetrar sobre los hábitos de consumo y participación de las audiencias, las modalidades en la distribución de los contenidos, al tiempo que tensionaron cambios en los modelos de negocios de las concentradas empresas del sector de la información y el entretenimiento.

Ciertamente, la convergencia es un fenómeno multidimensional que va más allá de un cambio tecnológico: se trata de una reconfiguración en las relaciones entre tecnologías existentes, industrias, mercados, géneros y audiencias. Un proceso dinámico y ausente de certezas que está, por el momento, lejos de ser acabado, y que se actualiza en cada intervención de los interactores, que amplifican sus alcances y evoluciones en las dinámicas que adquieren a raíz de sus usos y contribuciones.

Nos encontramos, como nunca antes, ante un fenómeno complejo y de múltiples aristas, que comprende no sólo la capacidad de interconexión de diversos canales de distribución –dispositivos, plataformas y lenguajes- con una multiplicidad de usuarios, ni de la capacidad de éstos de acceder a las tecnologías de información y comunicación circulantes. Se trata, fundamentalmente, de un proceso de transformación cultural sustentado en las nuevas posibilidades de acción y participación de los usuarios, quienes se ubican ahora como núcleo central en la producción de contenidos. A esto, se suman cambios en el proceso narrativo y comunicacional que cada día gana un nuevo aporte al lenguaje.

Desde esta óptica, la evolución del rol de las audiencias, otrora ancladas a consumos específicos en tiempo y espacio, se convierte ahora en el enclave de un mundo convergente, en usuarios tomando un rol activo – interventor - frente al proceso comunicativo total, facilitado por diversas herramientas comunicacionales-informáticas, mediante las cuales deciden qué consumir, cuándo, cómo, dónde y por

qué medio. En este ambiente, establecen otras relaciones en torno a los medios de comunicación, donde la individualización del consumo, la movilidad y la ubicuidad son claves para comprenderlas.

De acuerdo con Henry Jenkins, destacado investigador del MIT, convergencia es una palabra “que consigue definir transformaciones tecnológicas, mercantilistas, culturales y sociales, dependiendo de quién está hablando y de lo que están hablando” (Jenkins, 2008:29-30), al tiempo que es un fenómeno que cala profundo y se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros.

Este nuevo reordenamiento de todos los actores involucrados en el proceso, fue ampliamente potenciado a partir de la creación de herramientas colaborativas de la llamada web 2.0, que supuso la simplificación de los protocolos y lenguajes para la creación de sitios web, al tiempo que dinamizó la integración del rol de los usuarios a la línea de producción de contenidos.

Es en esta etapa de la evolución mediática, que los sujetos navegantes de la red comienzan a adquirir un rol protagónico, en la medida en que las posibilidades de las redes colaborativas los habilitan a convertirse en productores/hacedores de contenidos, abandonando el proceso de consumo vertical y direccional propuesto en la tradición analógica.

También, es allí donde se habilita el espacio para alimentar el debate, producir información en torno a diversos contenidos propios y ajenos, comentar, intervenir y compartir, lo que otorga una mayor libertad para la creación y distribución de contenidos, tanto aquellos producidos por las industrias de la información y el entretenimiento, como aquellos producidos por los diversos actores dispersos en la red.

Tal como lo señala Jenkins:

“[...] Con convergencia me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (Jenkins, 2008: 14).

La nueva circulación de los contenidos mediáticos –sigue defendiendo Jenkins– depende de la participación activa de los consumidores. En tal sentido, la convergencia representa un cambio cultural “que anima a los consumidores a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos” (Jenkins, 2008:15).

Este corte de cadenas impulsado por la web 2.0, tiene su manifestación más cabal en la creación de una cultura capaz de intervenir e interactuar con los contenidos y apropiarlos para re-modelarlos, reciclarlos, expandirlos y recircularlos por la red, propagando su mirada sobre el mundo cultural sobre el que navegan junto a otros inter-actores.

De esta manera, y a la luz de una creciente proliferación de canales, lenguajes, tecnologías y audiencias, estas transformaciones desafían a las industrias a buscar nuevas modalidades de involucramiento de los usuarios, en un ambiente disperso e hipersaturado de opciones que se desplazan por distintas pantallas y plataformas, en microexplosiones de consumo que alternan la fruición y la participación colectiva.

Si el corte de cadenas fue propulsado por la Web 2.0, momento en que las manos de las audiencias se ven posibilitadas para la acción mediante un ordenador, la quita de grilletes se amplió aún más desde la óptica de la movilidad como signatura decisiva del siglo XXI. A las manos, se le añade la posibilidad del consumo en desplazamiento, palanqueado por el acceso a los dispositivos móviles – como teléfonos móviles, tabletas y computadoras – de bajo costo y con acceso a internet, que termina por configurar un escenario de quiebres en las estructuras relacionales históricamente mantenidas con los medios analógicos.

La disputa por el control remoto de la televisión, queda ahora opacada por la posibilidad de que cada miembro de la familia opte por un consumo distinto, individual y ajustado a sus tiempos y deseos, quedando las intervenciones bíticas a demanda de una búsqueda del móvil en el bolsillo del pantalón.

La información se vuelve ubicua y los usuarios comienzan a demandar contenidos vinculados a los contextos que habitan. A la conectividad se han sumado, además, otros hábitos contemporáneos, entre los que se destaca la movilidad. Georges Amar

afirma que la misma es, ahora, un atributo esencial de las personas. Desde este punto de vista, para Amar, somos Homo mobilis (Amar, 2011).

El especialista en nuevos medios, movilidad y consumos, Roberto Igarza, refiere que, en la actualidad, la movilidad física es acompañada por un dispositivo personal que nos permite estar conectados y tener acceso a información de forma permanente: “La cuarta pantalla -el smartphone, la tablet, el dispositivo móvil- está en nuestro bolsillo. Eso implica que los contenidos, la información, el entretenimiento y los afectos, también lo están. Disponibles a toda hora, en todo momento” (Igarza et al, 2008:2).

Siguiendo con Roberto Igarza,

“[...] por primera vez, formato, género y dispositivo de lectura están alineados sobre el mismo factor espacio-temporal. El microproducto-contenido encuentra todo el tiempo en el móvil el soporte ideal para ser visto o leído durante algunos segundos o minutos, el tiempo entre dos estaciones de metro, la cola de espera o el café de la pausa a mitad de la mañana. En la transición, entre un lugar y otro, el móvil ofrece algo de emoción, imaginación, entretenimiento. La creciente fluidez de la vida hiperurbana es su principal impulsor. Es natural que el móvil, polifuncional, tenga tanto éxito” (Igarza, 2008:4)

En este contexto, los contenidos ya no se concentran en un solo dispositivo para una franja específica de consumidores, sino que fluyen intermitentemente a través de distintas posibilidades mediáticas, donde juegan un importante papel la intertextualidad de contenidos, su circulación por distintas redes sociales, la interactividad y la expansión digital a través de la construcción narrativa y la movilidad.

En un escenario en el que las audiencias consumen gran cantidad de contenidos diversos en pequeñas pantallas, catapultado por una cultura en conexión permanente, el desafío de las industrias es el de reconvertir, por un lado, las lógicas de producción de contenidos, para acompasarse a los ritmos de las intervenciones mediáticas de los usuarios, y por el otro, a establecerse dentro de la omnívora dieta mediática que alterna recorridos en diversas plataformas y variedad de formatos, a ritmos que ya no se condicen con los hábitos de la era analógica.

La aparición de diversos medios ha enriquecido el ecosistema mediático, convirtiéndolo en el escenario ideal para el nacimiento de nuevos modelos de comunicación que buscan el uso conjunto de los distintos canales para la difusión de contenidos. En este contexto, surgen las narrativas transmedia, lenguaje que consigue que una historia, a la par que se expande a través de diferentes medios, se vea enriquecida con las características particulares de cada soporte y con la participación del público, ahora nómada e interventor de cada porción circulante en distintas plataformas, lenguajes y dispositivos.

Capítulo 2: ADN Transmedia o qué-es-eso que se cuenta con todos los medios

La claridad conceptual de Henry Jenkins (2008) nos da el puntapié inicial para comenzar a delinear aproximaciones hacia las Narrativas Transmedia:

“[...]Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor [...]. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo. El recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula el consumo” (Jenkins, 2008:101-102).

Si bien esta definición propuesta por Jenkins, es ampliamente citada como uno de los primeros acercamientos en la caracterización de las narrativas transmedia, el surgimiento de su terminología puede encontrarse un poco más hacia atrás en el tiempo, en la propuesta *Return and Recall*, realizada por el músico Stuart Saunders Smith en el año 1975, a partir de lo que él denominó *trans-media music*. Se trata de un experimento que consistía en mezclar en una única composición musical, distintas composiciones producidas por diferentes instrumentos, en ritmos distintos, en una variedad de estilos. Cada composición tenía su valor por separado en sí misma, pero en conjunto, constituía otra pieza mayor que permitía la creación de una música enriquecida en la creación colectiva.

De acuerdo con Vicente Gosciola (2012), para Stuart Saunders Smith:

“[...] trans-media es la composición de diferentes melodías, armonías y ritmos para cada instrumento y para cada intérprete, como si fuera un compositor que complementaría la obra en coherente armonía y sincronía con los demás instrumentistas / compositores de la pieza” (Campalans et al, 2012:6).

Poco más adelante en el tiempo, en 1991, el término sería retomado en el campo de la comunicación por Marsha Kinder, en su libro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. En dicha oportunidad, la investigadora utilizó el término intertextualidad transmedia

para referirse a determinadas franquicias del entretenimiento, como los productos asociados a las Tortugas Ninja, la programación matutina de los sábados en televisión, y los videojuegos, en los que observó una gran red de interrelación entre diversos modos de producción de imágenes, diferentes generaciones de audiencias y subculturas.

De esta manera, describió cómo los más pequeños se familiarizan con estructuras y formas narrativas en niveles que van desde el reconocimiento de personajes hasta la elaboración de complejas estructuras argumentales, en donde se entrelazan relaciones que permiten ir más allá de las narrativas propuestas entre los contenidos desarrollados para la televisión y los videojuegos, las películas y los productos de marketing.

Kinder destaca las relaciones de intertextualidad evidentes en los contenidos que producía la industria del entretenimiento a principios de los años noventa, y cómo estos eran presentados en distintos medios. A este fenómeno la investigadora lo denominó *supersistema comercial de intertextualidad transmedia*.

A partir de la experiencia particular del encuentro de su pequeño hijo Víctor con el universo narrativo propuesto por las Tortugas Ninjas, la investigadora observó cómo los niños posmodernos necesitan anclar las películas como algo esencial en el sistema de entretenimiento mediático, y cómo la televisión y la industria de los videojuegos configuran un rol central de *venta* para lograr (y expandir) su permanencia:

“[...] Tanto la televisión de los sábados por la mañana como los videojuegos domésticos realizan este trabajo de venta al remodelar el cine no como un medio obsoleto, sino como lo que Beverle Houston llama "un discurso previo" que puede ser parodiado, reciclado y dominado. Así, incluso antes de que los niños vayan al cine, aprenden que las películas hacen una contribución vital a un supersistema de entretenimiento en constante expansión, marcado por la intertextualidad transmedia” (Kinder, 1991:1).

Más adelante, Kinder profundiza respecto de estos supersistemas o redes de sinergia, y la intertextualidad transmedia:

“[...] Un supersistema es una red de intertextualidad construida alrededor de una figura o grupo de figuras de la cultura pop [...] Para ser un supersistema,

la red debe atravesar varios modos de producción de imágenes; debe atraer a diversas generaciones, clases y subculturas étnicas, quienes a su vez son el objetivo de diversas estrategias; debe fomentar la "colectabilidad" mediante la proliferación de productos relacionados; y debe sufrir un aumento repentino en la mercantilización, cuyo éxito se convierte reflexivamente en un "evento mediático" que acelera drásticamente la curva de crecimiento del éxito comercial del sistema" (Kinder, 1991:123)

En lo planteado, Kinder sugiere diferenciar los conceptos de "intertextualidad" y "transmedialidad" para unificarlos en una noción más robusta. Desde esta óptica, la investigadora refiere a la intertextualidad valiéndose de las claves de John Fiske, como la idea de que cualquier texto es necesariamente leído en relación con otros textos (Kinder, 1991:45), y en donde se presentan dos ejes: uno horizontal, generador de la relación entre los textos narrativos, y otro vertical, que involucra la relación entre un texto narrativo y otro tipo de textos - publicidades, artículos periodísticos, críticas, entre otros - que ayudan a leer los primeros (Kinder, 1991:46-47).

En cuanto al concepto de transmedialidad, Kinder lo asume como aquella opción que tiene una narración de transitar o trascender a través de distintos medios, y cuya lógica observa en la programación matutina de los sábados, consumida por su hijo Víctor. En tal sentido, la noción de intertextualidad transmedia es vital para comprender las coordenadas del estudio de Kinder en tanto que:

"[...] ayuda a facilitar no solo la comprensión y el recuerdo de historias, sino también el desarrollo de esquemas más complejos de cómo son las historias, con su complejo mosaico de similitudes y diferencias en tramas, personajes, iconografía, puesta en escena y modos de producción de imágenes" (Kinder, 1991: 59).

Con respecto a la programación matutina de los sábados, Kinder evidencia la presencia consistente de intertextualidad transmedia que posiciona a los jóvenes espectadores para:

"[...] (1) reconocer, distinguir y combinar diferentes géneros populares y sus respectivas iconografías que atraviesan películas, televisión, cómics, comerciales, videojuegos y juguetes; (2) observar las diferencias formales entre la televisión y su discurso previo del cine, que absorbe, parodia y finalmente reemplaza como modo dominante de producción de imágenes; (3)

responder ay distinguir entre los dos modos básicos de posicionamiento del sujeto asociados respectivamente con la televisión y el cine, ser aclamado en una dirección directa por personajes de ficción o por voces fuera de la pantalla, y suturarse en una identificación imaginaria con un personaje de ficción y un espacio de ficción, frecuentemente a través de la estructura de la mirada y a través de las convenciones de edición clásicas de plano / plano inverso; y (4) percibir tanto los peligros de la obsolescencia (como una amenaza potencial para los individuos, programas, géneros y medios) como el Valores de compatibilidad con un sistema más amplio de intertextualidad, dentro del cual las categorías anteriormente conflictivas pueden ser absorbidas y los límites restrictivos borrados” (Kinder, 1991:47).

Aunque el tópico central de su obra no era el abordaje narrativa transmedia en sí, Kinder ya anticipaba la existencia del fenómeno previo a la entrada de la web 2.0, en el que observa intereses y relaciones entre las industrias audiovisuales y los consumidores, y la influencia de estos supersistemas en la capacidad de los niños de atravesar distintas instancias de consumo con sus personajes e historias favoritas, a través de objetivos comerciales implementados por la industria del entretenimiento. También, cómo las distintas instancias narrativas a través de distintos medios, generaban una matriz de interacción, participación y consumo, en las que, en estas redes de expansión de sinergia, conectividad, recaudación, y nuevos órdenes mundiales, niños, corporaciones y países están aprendiendo que la intertextualidad transmedia es una estrategia poderosa para la supervivencia (Kinder, 1991:38).

De esta manera, Kinder también advierte habilidades nacidas como producto de las redes de sinergia mencionadas, en las que observa que, en cada instancia ofrecida por los supersistemas de entretenimiento, los niños se involucran en la trama narrativa, llevando el relato más allá de las propuestas mediáticas, saldando cualquier brecha que pudiera existir en el tránsito de la narrativa a través de los distintos medios, y generando una vida útil mucho más prolongada que, de otra manera, caducaría en un simple consumo momentáneo.

El escenario descrito por Kinder resulta vigente en el actual contexto de la cultura de la convergencia, puesto que no limita el fenómeno transmedial únicamente a los aspectos narrativos. Los mismos elementos caracterizados tempranamente por la investigadora, luego serán retomados por autores como Henry Jenkins, Robert

Pratten, Max Giovagnoli, Ramón Salaverría, Denis Renó, Carlos Scolari, entre otros, donde emergen con fuerza las ideas de la cooperación de las industrias, el flujo de contenido a través de múltiples plataformas, el comportamiento migratorio de las audiencias y la extensión de la vida útil de las narrativas, acompañadas por su resignificación y expansión a través de la interacción de los usuarios.

2.1 Desgranando el concepto

Luego de las coordinadas propuestas por Stuart Saunders Smith y Marsha Kinder, fue Brenda Laurel quien comenzó a dar contorno al concepto de las narrativas transmedia, a través de su artículo *Creating Core Content in a Post-Convergence World*¹, en el que evidencia cómo el contexto convergente permitía la interrelación entre medios, formatos y usuarios.

Su experiencia en la industria del entretenimiento - especialmente aquella vinculada con la empresa Purple Moon, donde dedicó tiempo al diseño de videojuegos para niñas y productos asociados a dichas narrativas - la llevó a cuestionar los modos poco eficientes en que la industria presentaba las historias, y adoptó la idea de lo transmedial, como una forma de oposición a la “reutilización” narrativa habitualmente aplicada por parte de las empresas del entretenimiento para desplegar un contenido en un único medio, para luego adaptarlo forzosamente a otros medios secundarios.

Así lo expresaba la autora:

“[...] Mi punto, y tengo uno, es que el proceso de contenido hasta ahora ha consistido en “reutilizar”, con más o menos éxito, el contenido de un medio a otro: película a TV, TV a película, videojuego a película, TV a web, videojuego a la web, muñeca a la web (y ahí se encuentran algunas cosas rosadas bastante feas), dibujos animados a la radio, radio a la web, etc. En un mundo

¹ Recuperado de: http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html. Consultado el 7 de febrero de 2020.

posterior a la convergencia, esta será una forma aún menos eficiente de hacer las cosas de lo que es ahora mismo” (Laurel, 2000).

Para Laurel, el escenario desbordado por el avance de la conectividad – lo que ella denomina post-convergencia - obligaba a la industria a tener que adaptarse, y comenzar a “[...] identificar y comprender a las audiencias y sus contextos”, puesto que, como lo adelantaba:

“[...] A través del Protocolo de Internet, se transmitirá contenido de algún tipo hacia (y desde) todos los dispositivos imaginables. Las personas serán libres de elegir el dispositivo, la forma y la estructura de una experiencia con "contenido" adaptado a cualquier contexto situado en particular” (Laurel, 2000).

Frente a un contexto de evidente transformación al interior del ecosistema mediático, producto de las mejoras en el servicio, calidad y acceso a Internet, Laurel plantea como oportunidad repensar el diseño del contenido central (core content) que contiene el potencial de formarse/tomar la forma adecuada para una diversidad de dispositivos y contextos.

Para llevar adelante esta tarea de repensar dicho abordaje en un escenario post-convergente, Laurel diseñó un modelo compuesto por ocho reglas básicas propuestas para la creación de contenidos.

El primero de ellos requiere – nada más y nada menos que - “pensar transmedia” (Think "Transmedia")

“[...] Necesitamos renunciar al antiguo modelo de crear una propiedad raíz en un medio dado como la película y luego reutilizarla o girarla para crear propiedades secundarias en otros medios. Debemos pensar en términos "transmedia" desde el principio. La autoría tradicional es formal - es decir, se piensa primero en la forma - drama o novela o juego, por ejemplo, y es la forma la que guía la selección y disposición de los materiales. La nueva creación es de naturaleza material, es decir, hace hincapié en el desarrollo de materiales que pueden seleccionarse y organizarse para producir muchas formas diferentes. [...]” (Laurel, 2000)

De acuerdo con Vicente Gosciola, la riqueza del texto de Laurel puede ser entendido en su capacidad de advertirnos acerca de:

“[...] la necesidad de abandonar el antiguo modelo de crear propiedad exclusiva en un medio dado, como una película, y luego redirigirlo para crear propiedades secundarias en otros medios. Tenemos que pensar en términos de "transmedia" desde el principio” (Campalans et. al, 2012:8).

Por otra parte, Laurel pondera la creación de ambientes (create environments), puesto que sostiene que el núcleo del contenido central no es una historia, sino un entorno, uno que puede admitir muchas historias, personajes y patrones de juego. Este entorno, debe contener lugares bien previstos y debe obedecer a leyes físicas consistentes. En él, se deben describir los principales tipos de seres que viven en el medio ambiente. Por encima de todo, y desde el principio - sostiene - hay un mundo.

También, hace hincapié en sentar las bases para el diseño de las narrativas fundamentales o fundacionales, aquellas que pueden ser un mito o un conjunto de historias, o una cronología, proveer rituales, promover la creación de comunidades, transformar a las audiencias en autores, apoyar la creación de identidad personal, crear tratamientos y escenarios para diversos dispositivos y contextos.

Ciertamente, Laurel traza las bases que luego servirán para delinear el cuerpo teórico de las narrativas transmedia, término que luego será abordado con mayor precisión por el investigador del MIT, Henry Jenkins, quien, en diversos artículos publicados a principios de la década del 2000, describe las transformaciones que atraviesan las industrias, los contenidos y las audiencias.

En ellos, Jenkins refiere a la convergencia de medios como un proceso continuo que ocurre en varias intersecciones de tecnología, industrias, contenido y audiencias, y cuyo resultado puede evidenciarse en la reestructuración de los procesos de producción cultural, en torno a nuevas "sinergias", que producen un mayor interés del usuario y una mayor participación, al tiempo que un inevitable flujo de contenidos a través de múltiples canales:

“[...] estamos entrando en una era en la que los medios de comunicación estarán en todas partes y utilizaremos todo tipo de medios en relación unos

con otros. Desarrollaremos nuevas habilidades para administrar la información, nuevas estructuras para transmitir información a través de canales y nuevos géneros creativos que exploten el potencial de esas estructuras de información emergentes” (Jenkins, 2001).

Aquí vale resaltar que el principal flujo es el que se sostiene a través del “comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (Jenkins, 2008: 14).

Estos movimientos – flujos, como denomina Jenkins – dependen del grado de actividad de los prosumidores (usuarios/consumidores/productores), y adquiere un carácter complejo, en la medida en que implica transformaciones culturales “ya que anima a los consumidores a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos” (Jenkins, 2008:15), y da pie al surgimiento de nuevas formas de contar historias, que van al ritmo de esas mismas posibilidades de acceso y participación de las audiencias.

En este contexto, son los usuarios quienes ahora tienen el poder de generar, editar, compartir, re-contextualizar y resignificar historias, producciones y posibilidades en línea, respondiendo en clave de comunidades a la lógica de una cultura basada en la participación, y la inteligencia colectiva.

Así, el surgimiento y migración de los prosumidores hacia distintos contenidos y pantallas, trae aparejada la exploración y explotación de nuevas maneras de contar historias: el transmedia storytelling, o narrativas transmedia, que se conforma como una forma particular de contar relatos que se distribuyen a través de distintas plataformas, medios y lenguajes, y pueden ser transitadas en múltiples sentidos, y desde distintos puntos de entrada.

Las narrativas transmedia, crean en los usuarios mundos-recorridos que permiten desplazamientos más profundos (y reales), acordes a los (nuevos) tiempos de consumo en medios sociales y dispositivos, en torno a posibilidades de recepción y creación por parte de los usuarios. Son ellos quienes completan y complementan las historias, en clave de apropiación de las mismas.

De esta manera, se teje una tríada que permite establecer los sistemas de relaciones transmediales: por un lado, diversas formas narrativas y textuales; en segunda instancia, respecto de diferentes tecnologías de registro de la memoria; y, por último, nuevas maneras de participar en la construcción de historias colectivas.

Esta visión queda explícita en la explotación de propiedades de marca y franquicias como Pokemon, Harry Potter, Tomb Raider, Star Wars, ejemplos de cómo los productores de contenidos aprovechan de forma más plena los procesos de la convergencia, las historias usan cada canal para comunicar diferentes tipos y niveles de información narrativa, utilizando cada medio para hacer lo que mejor hace.

En aquel momento, Jenkins – en concordancia con lo expuesto previamente por Laurel - mapea un escenario claro, basado en la necesidad de mudar el sistema de franquicias hacia un modelo que priorice la co-creación antes que la adaptación. En este sentido, Jenkins hace foco en la manera poco inteligente en que las empresas explotaban sus franquicias: la creación de redundancias narrativas, contenidos duplicados, o plagados de contradicciones descuidadas, que terminaban por apagar la sed de nuevas piezas que ampliaran las experiencias de las audiencias con sus personajes y tramas favoritas.

Aquí, entonces, despunta uno de sus más citados pasajes que termina por empujar el concepto de transmedia storytelling más allá de lo expuesto por Kinder y Laurel, hacia una nueva síntesis que expresa un conjunto de sentidos mucho más fértil en el que:

“[...] En la forma ideal de narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia pueda introducirse en una película, expandirse a través de la televisión, novelas y cómics, y su mundo pueda explorarse y experimentarse a través del juego. Cada entrada de franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir el consumo autónomo. Es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa” (Jenkins, 2003).

En lo expuesto por Jenkins, vale advertir que, por un lado, cada entrada a un mundo narrativo (una película, un cómic, un videojuego, un episodio de serie) hace una contribución singular/particular y valiosa en el desarrollo de la historia, al tiempo que debe poder consumirse de manera autónoma; debe poder entenderse y disfrutarse

sin necesidad de consumir la historia de manera total, aunque, por otro lado, la suma de las partes contribuye a un disfrute y sentido mucho más enriquecedor y completo.

En el mismo artículo, Jenkins se encarga de resaltar un punto por demás vital para robustecer aún más el concepto: un buen personaje – afirma - puede sostener múltiples narrativas y, por lo tanto, conducir a una exitosa franquicia cinematográfica. Un buen "mundo", en cambio, puede sostener múltiples personajes (y sus historias), y así lanzar con éxito una franquicia transmedia.

Así, para Jenkins, la narrativa transmedia se presenta como un proceso mediante el cual los elementos integrales de una ficción narrativa (inicialmente, el término se concentraba en narrativas ficcionales) se diseminan sistemáticamente a través de canales múltiples con el fin de generar una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada (Jenkins, 2007).

Si bien hasta aquí, pareciera quedar claro que el concepto de narrativa transmedia involucra el desarrollo de una historia a través de múltiples plataformas de medios, en donde cada nuevo texto hace una contribución distintiva y valiosa al conjunto, existen múltiples conceptos – y con ellos, confusiones – en el entramado de las nuevas narrativas, que vale la pena distinguir para cristalizar la naturaleza de su fenómeno.

2.2. (Des)encuentros conversacionales en la galaxia semántica: crossmedia, multimedia y transmedia

Dentro de la constelación semántica en torno a las narrativas transmedia, se emplazan conceptos tales como crossmedia, narrativas multiplataforma, medios híbridos, sistemas intertextuales, mundos transmediales, interacciones transmediales, multimodalidad, transficcionalidad, narrativa expandida – entre otros - que durante los primeros intercambios conversacionales de la academia, se utilizaron como sinónimos, prestando muchas veces a confusión a la hora de querer cristalizar la dimensión de las narrativas transmedia.

El investigador argentino Carlos Scolari, profundiza el debate acerca de su naturaleza, procurando despejar el caos semántico que se produce alrededor de las mismas, con el objetivo de poder arribar a terrenos más sólidos que auguren, por un lado, descomprimir la naturaleza compleja del término, así como también, de los conceptos asociados a ella.

En tal sentido, el académico de la Universitat Pompeu Fabra (UPF) arriba a la conclusión de que en transmedia, la narración de historias involucra diferentes idiomas y medios de comunicación, y que se trata de una estructura narrativa que se expande a través de diferentes medios, como cine y videojuegos, e idiomas, como verbal e icónico:

“[...] cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor —aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea. (Scolari, 2013: 25).

Bajo esta óptica, queda en evidencia que las narrativas transmedia no equivalen a una adaptación, como sí lo propone el termino crossmedia, que ha sido erróneamente asociado como sinónimo. En este sentido, en el año 2004, para despejar el concepto, Jack Boumans, experto en medios digitales, define al crossmedia a partir de cuatro criterios:

- La producción de contenidos comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas. Cada medio se apoya entre sí para la formulación de la historia.
- Apunta a una producción integrada.
- Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos diferentes.

Todos estos puntos, hasta ahora, parecieran ser compatibles o compartir características con las narrativas transmedia. Pero aquí, justamente, se presenta un último punto subrayado por Boumans (Boumans, 2004), que nos ayuda a clarificar la

diferencia entre ambas narrativas, siendo que aquellas con identidad transmedia necesitan como característica que:

- Dependiendo del tipo de proyecto que se trate, el uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje.

Para Boumans, una narrativa crossmedia encuentra relevancia cuando el mensaje / historia / objetivo común se difunde o puede desplegarse a través de las diferentes plataformas, y cuando existe una interacción entre ellas que dinamice el peso de la historia.

En este caso, y a diferencia de las narrativas transmedia, en crossmedia se trata de un mensaje, una historia o unidad narrativa, que no satisface la interdependencia narrativa que Jenkins señala a la hora de ingresar en un mundo transmedia, en el que las piezas pueden disfrutarse indistintamente de su conjunto, pero que adquieren mayor significación en su totalidad.

Desde esta mirada, en los relatos crossmedia, se requiere que la totalidad de las piezas sean consumidas para lograr una significación integral de la historia. Esto es, deben consumirse todas las piezas para lograr una comprensión global del relato.

Esta suerte de intertextualidad a demanda del consumo total del usuario, se da generalmente en piezas ligadas a estrategias de marketing. Como lo resume Renó: “cross-media es una estrategia comunicacional, mientras que transmedia es un *lenguaje*, una narrativa, como su nombre lo define (Renó, 2013:29).

Con respecto a esto, Renó precisa que, mientras que en la estrategia crossmedia el mismo mensaje es entregado en diversas plataformas, en la narración transmedia se ofrecen mensajes distintos, aunque relacionados, en un entorno o ambiente multiplataforma. En cuanto a esta diferencia terminológica, el investigador brasileiro sostiene que:

“[...] A diferencia del cross-media, la narrativa transmedia es un lenguaje contemporáneo desarrollado por la sociedad en base a procesos y entornos interactivos, y cuya característica es la difusión de diferentes mensajes, desde

diferentes plataformas, a través de redes sociales y entornos que facilitan la retroalimentación y en dispositivos móviles” (Renó, 2013: 27).

Si se toman los términos a partir de su raíz etimológica, se advierte que el prefijo *cross*, de origen anglosajón, puede traducirse como “a través”, mientras que el prefijo *trans*, de origen latino, significa “al otro lado de”, “a través de”, o “más allá de”, lo que sugiere que la conjunción *transmedia* se enfoca hacia un recorrido a través de los medios, comprobando ésta interpretación del significado y su origen, mediante las aportaciones realizadas por diversos investigadores en el campo nacional e internacional.

Como bien lo sugiere Rampazzo en su artículo “Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations”, publicado en la *Baltic Screen Media Review*, en el año 2013:

“[...] A partir de la palabra transmedia en sí, existe el prefijo trans- en combinación con media. Este prefijo latino significa más allá, a través, transversal, transmitiendo la idea de trascendencia. En consecuencia, la palabra transmedia iría más allá, trascendiendo una variedad de medios” (Rampazzo Gambarato, 2013: 82).

Entonces, para terminar de dar puntadas sobre su diferencia, se puede considerar la claridad conceptual de Vicente Gosciola, quien advierte que, a diferencia de las estrategias crossmedia, las narrativas transmedia proponen:

“[...] una historia ampliada dividida en varias partes que se distribuyen entre diferentes medios, exactamente aquellos que pueden expresar mejor su parte de la historia” (Gosciola, 2012:9).

Sobre estos puntos, puede sintetizarse que, mientras en las estrategias crossmedia las historias o mensajes funcionan en el marco de los medios – esto es, a través de ellos – en las narrativas transmedia, las historias funcionan más allá de ellos, expandiéndose a través de la intervención de los usuarios, quienes añaden nuevas capas o textualidades que dan vida al relato más allá – y también a través de - de los medios utilizados.

2.3. Hacia lo transmedial: Principios, mandamientos y experiencias

En el año 2009, Jenkins, en su blog *Confessions of an Aca Fan*, traza siete principios centrales para delimitar el campo de acción en el que se desenvuelven las narrativas transmedia, amén de volver a focalizar sobre su conocido mantra en el que explica que las mismas:

“[...] representan un proceso en el que los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia” (Jenkins, 2009)

Es aquí, en este punto, donde Jenkins refuerza la idea de expansión por parte de la comunidad de fans, e invita a considerar las formas en que las franquicias pueden otorgar y extraer valor a partir de ello. Como bien lo resalta el investigador del MIT, la narrativa transmedia es el modelo estético ideal para una era basada en la inteligencia colectiva.

A modo de pares binarios, interrelacionados, Jenkins describe siete principios que permiten dar forma de manera más nítida al concepto de narrativa transmedia, y mapea su campo de acción en torno a diversos comportamientos en el que interactúan las audiencias.

En el primer par, Jenkins propone **expansión y profundidad**, en donde el primero – spreadability - representa la capacidad de difusión, y refiere a la capacidad del público para participar activamente en la circulación de contenido de los medios a través de las redes sociales, donde también tiene lugar la expansión del valor simbólico y económico del relato.

Tal como lo indica en su libro *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (2015), escrito junto a Joshua Green y Sam Ford, si el contenido no se esparce, está muerto.

En cuanto a lo que profundidad refiere, si bien las narrativas transmedia proponen relatos expandidos que atraviesan distintos medios, canales, lenguajes y plataformas,

también otorgan a las audiencias la posibilidad de establecer relaciones de profundidad con las narrativas circulantes. La “drillability”, para Jenkins (quien toma prestado este concepto desarrollado por Jason Mittell), es la capacidad de las audiencias de perforar el relato, de ir más allá y adoptar una actitud detectivesca para deconstruir los detalles de la narrativa propuesta, asumiendo una actitud forense que permite a la audiencia adentrarse en la complejidad del relato, y reconstruir un todo más completo. El fin, por parte de productores, en cuanto a profundidad refiere, es hacerse con el núcleo duro verdadero de seguidores de un determinado producto cultural, y capturar su interés, puesto que ellos serán los encargados de difundir y ampliar el mundo narrativo.

Como bien lo resalta Mittell, los medios perforables generalmente involucran a muchas menos personas, pero ocupan más tiempo y energía en un descenso vertical hacia las complejidades de un texto.

Lejos de ser antagónicos, ambos planos de expansión son complementarios.

El siguiente par definido por Jenkins, se conforma por la **continuidad** y la **multiplicidad**. Los mundos transmediales necesitan tener una continuidad en los distintos lenguajes en los que tienen lugar. La continuidad es la coherencia y credibilidad de los universos creados. En este sentido, Jenkins sostiene que los fanáticos incondicionales ven este tipo de continuidad como la verdadera recompensa por su inversión de tiempo y energía en recolectar los fragmentos dispersos y ensamblarlos en un todo significativo.

Por otra parte, cuando refiere a la multiplicidad, lo hace desde la posibilidad de acceder a versiones alternativas de los personajes o universos de las historias, otorgando nuevas formas de ver a los personajes en escenarios distintos, como ocurre en el MCU (Marvel Cinematic Universe), donde los personajes adquieren nuevas relaciones en contextos diversos, pero donde también mantienen una línea con el universo total propuesto por la franquicia, lo que produce un doble engagement con la audiencia: es posible reconocer la narrativa – y sus personajes propuestos – al tiempo que éstos se expanden por nuevos escenarios que permiten multiplicar la experiencia global.

Luego de este par, Jenkins describe el binomio **inmersión y extracción**, que implica la inmersión por parte de la audiencia en los mundos ficcionales propuestos en el universo transmedia. Extracción, por otra parte, implica los consumidores tomen parte de los elementos del universo para integrarlos en su vida cotidiana. Se trata de elementos que pueden convivir con el mundo real, y que los usuarios puedan utilizar a modo de expansión del universo en el terreno cotidiano, como disfraces, prendas de vestimenta, llaveros, anotadores, entre otros.

Este punto es importante, ya que la extractabilidad permite, por un lado, una asociación o anclaje diario del universo cotidiano con la audiencia, y por el otro, la capacidad de hacer propio, personal y significativo, un fragmento del universo propuesto.

En cuanto a **Construcción de Mundos (Worldbuilding)**, el siguiente principio señalado por el investigador, las narrativas transmedia construyen mundos narrativos, capaces de soportar múltiples historias y personajes. Estos mundos, amueblados a partir de todo aquello que permite trazar la arquitectura de la historia - como espacios, tiempos, personajes, relaciones, transformaciones – amen de brindar detalles acerca del contexto en el que se desarrolla la historia, y las particularidades que le dan vida a ese mundo, permiten el engagement de la audiencia a través de sus elementos en toda la extensión del universo.

Estas descripciones sobre sus diferentes dimensiones, permiten reconocerlo y darle vida, otorgarle coherencia al espacio, tiempo y forma en que se desarrolla la historia, de modo que los fans no sólo puedan reconocer sus características, sino también poder generar un conocimiento enciclopédico que los invite a engancharse y conocer más acerca del universo narrativo. Mientras más descripciones tengamos sobre un determinado universo, mejor y más profundo será el recorrido por el interior del mismo.

La capacidad extensiva de la construcción de mundos, responde a diversos fines como por ejemplo, mantener el interés de la audiencia, profundizar en los personajes y en sus motivaciones, ampliar aspectos del universo creado o intensificar la impresión de realismo y verosimilitud.

En cuanto a la ambición enciclopédica de los relatos transmedia, Jenkins refiere a que la naturaleza de su arquitectura (plausible de seguir expandiéndose) supone un gran incentivo para que los seguidores continúen elaborando elementos de la misma a través de sus propias especulaciones. Así, la denominada fan-fiction puede considerarse una expansión no autorizada por la franquicia, que puede, inclusive, lanzar determinado relato transmedia hacia nuevas direcciones no siempre controladas.

Otro aspecto participativo de la narrativa transmedia, es que no se limita a diseminar información, sino que además proporciona un conjunto de roles y objetivos que los seguidores pueden asumir representando aspectos de la historia en su vida cotidiana. El ejemplo más claro - ya observado tempranamente por la investigadora Marsha Kinder - es el de los niños que desarrollan las historias de sus personajes favoritos cuando juegan con los muñecos y juguetes comercializados por las franquicias, o por empresas vinculadas a ellas.

Ello da lugar a que el propio Jenkins y otros investigadores hablen de la dimensión performativa de la narrativa transmedia: por ejemplo, el batmóvil y la baticueva, son elementos que amueblan y construyen el universo narrativo de Batman, y que dan sentido y continuidad en su expansión narrativa. Lo mismo sucede con los implementos en su cinturón: no podríamos pensar en el universo de Batman sin ellos.

En este sentido, en su post del año 2007 – Transmedia 101 – Jenkins contornea esta idea, declarando que:

“[...] Muy a menudo, las historias transmedia no se basan en personajes individuales o tramas específicas, sino en mundos ficticios complejos que pueden sustentar múltiples personajes interrelacionados y sus historias. Este proceso de construcción del mundo, fomenta un impulso enciclopédico tanto en lectores como en escritores. Nos sentimos atraídos a dominar lo que se puede conocer sobre un mundo que siempre se expande más allá de nuestro alcance. Este es un placer muy diferente al que asociamos con el cierre que se encuentra en la mayoría de las narrativas construidas de manera clásica, donde esperamos salir del teatro sabiendo todo lo que se requiere para darle sentido a una historia en particular” (Jenkins, 2007).

En este sentido, la construcción de mundos está especialmente asociada con el par inmersión y extracción.

En cuanto al principio de **Serialidad**, éste propone la creación de fragmentos significativos y convincentes de una historia para ser distribuidos a través de múltiples entregas. En transmedia, la serialidad se muestra no sólo a través de múltiples segmentos, sino también a través de múltiples medios. Aquí, tiene que darse una condición: debe existir una ruptura del arco narrativo a través de múltiples segmentos, únicos a cada plataforma y que se expanden por distintos medios. Esta fragmentación en unidades seriadas, permite la continuación del relato en el tiempo, así como también, el continuum del engagement del usuario.

Jenkins, bajo esta óptica, propone la narración transmedia como una versión hiperbólica de la serie, donde los fragmentos de información de la historia significativa y atractiva, se han dispersado no simplemente en múltiples segmentos dentro del mismo medio, sino más bien en múltiples sistemas de medios.

En el sexto principio señalado por Jenkins, referido a la **Subjetividad**, se integra la posibilidad de que el usuario pueda tomar la historia con diferentes puntos de vista y percepciones sobre los personajes con lo que, incluso, se puede ampliar la narrativa.

En este sentido, y potenciado por el auge de las redes sociales, muchas veces los usuarios pueden entrar en diálogo con los personajes o elementos de la historia, lo que invita a las audiencias a asumir miradas, perspectivas y relaciones con los mundos que consumen.

Finalmente, la noción de **Performance** refiere a la acción de los espectadores/lectores/usuarios como anclaje fundamental en las narrativas transmedia. Los fans son productores y circuladores culturales que no dudan en producir nuevos textos e introducirlos en la red para enriquecer las conversaciones, y contribuir al desarrollo del mundo narrativo.

A estos principios señalados por Jenkins, puede agregarse el Manifiesto Transmedia, elaborado por un grupo de profesionales e investigadores, que resume en once principios, o tesis, los fundamentos de las narrativas transmedia. El documento,

redactado en inglés, y disponible en el sitio <https://transmedia-manifest.com/>, estructura sus once tesis de la siguiente manera:

Tesis 1 - Reclamando la realidad (**Claiming reality**): La ficción reemplaza a la realidad, y se vuelve lo más inmersiva posible.

Tesis 2 - Agujeros de conejo (**Rabbit holes**): La historia ofrece múltiples puntos de entrada al experimentador, dependiendo del medio y la situación en la que se utiliza.

Tesis 3 - Universo de la historia (**Story universe**): El experimentador ya no sigue un hilo dramático, sino que elige entre varias historias que se cruzan, que se fusionan en un solo universo de historias.

Tesis 4 – Interactividad (**Interactivity**): Los experimentadores se comunican entre sí y con personajes ficticios, participando activamente en la historia e influyendo en su arco general.

Tesis 5 - Contenido generado por el usuario (**User-generated content**): El universo de la historia permite al experimentador contribuir creativamente en puntos seleccionados de la historia.

Tesis 6 – Transmedialidad (**Transmediality**): El universo de la historia no se limita a un solo medio, sino que aprovecha las fortalezas de cada medio para crear algo nuevo a partir de su simbiosis.

Tesis 7 - Narración basada en la ubicación (**Location based storytelling**): El experimentador se convierte en el vehículo de ficción al visitar lugares reales donde se desarrollan partes del universo de la historia.

Tesis 8 - Inclinar hacia atrás, inclinar hacia adelante (**Lean back, lean forward**): El universo de la historia atrae a diferentes tipos de experimentadores al ofrecer una variedad de roles para usuarios de medios más activos y pasivos.

Tesis 9 – Infinitud (**Infinitude**): El universo de la historia tiene el potencial de convertirse en un caldo de cultivo para una historia interminable a través de secuelas, spin-offs, y la reutilización perpetua de los elementos de la historia.

Tesis 10 - Pago múltiple (**Multipayment**): La diversificación de la narración permite el modelo de pago freemium, que genera múltiples contribuciones por experimentador.

Tesis 11 - Trabajo colaborativo (**Collaborative work**): El universo de la historia se desarrolla en colaboración con un equipo versátil e interdisciplinario, cuya gama de habilidades puede satisfacer las demandas de la narración basada en la experiencia.

2.4. Los 10 mandamientos de las narrativas transmedia según Jeff Gómez

Con los ojos puestos en el futuro, Jeff Gomez, presidente de la compañía Starlight Runner Entertainment (empresa fundada para maximizar el valor de las propiedades de entretenimiento mediante la creación de mundos de ficción expandidos en múltiples medios), insiste en que la narrativa transmedia es algo que la edad digital está exigiendo de todos nosotros.

En una era en la que los viejos modelos establecidos para llegar y atraer a audiencias masivas tambalean, Gómez traza sus diez mandamientos de la producción de franquicias del siglo XXI, en base a su vasta experiencia de trabajo en proyectos transmedia de la magnitud de Avatar, Tron, Transformers, Halo, Prince of Persia, Hot Wheels, Piratas del Caribe y La Fábrica de la Felicidad de Coca-Cola.

Asimilando que las audiencias y la tecnología se encuentran involucrados en una compleja danza en la que ambos se estimulan y bailan al compás, Gómez resalta un conjunto de reglas a considerar para maximizar el potencial de éxito de las historias.

El primero de ellos reza: Conozca la esencia de su marca y nunca se desvíe de ella

Gómez sostiene que previo a embarcarse en un viaje a través de la franquicia, generando líneas de productos o múltiples largometrajes, con mensajes y extensiones en múltiples plataformas de medios, lo primero a hacer es tomar posesión del activo creativo que es el mundo de la historia de la franquicia.

Para ello, considera la necesidad de contar con una comprensión íntima de por qué tiene éxito, y cómo resuena con una audiencia masiva. Saber esto, permitirá planificar adecuadamente la construcción de los elementos centrales: personajes, narraciones, iconografía y temas.

En este sentido, invita a hacerse las siguientes preguntas como puntapié inicial para llegar al fondo de la historia que queremos contar: ¿Qué le está dando su marca o mundo de historia a la audiencia? ¿Qué preguntas responde? ¿Qué premios da?

Y allí, remata con un mantra que resume el primer mandamiento: si toda su comunicación es carne, la esencia de la marca es hueso.

El segundo mandamiento refiere al mundo de la historia: éste es imparable y gobierna sobre todo.

De acuerdo con Jeff Gómez, una vez que se tiene una comprensión fundamental/global del universo de la franquicia, debe comprometerse con su salud, integridad y proliferación por encima de todo, y de todos los demás. Los visionarios creativos, las agencias, los actores, los directores, el marketing y las licencias deben estar comprometidos a satisfacer las necesidades del mundo de la historia. El mundo, en este sentido, es un todo integral que gobierna las acciones del equipo creativo.

Para la siguiente regla, el CEO de Starlight Running Entertainment afirma que los visionarios de las franquicias deben asegurar los postes de la carpa, incluso si luego tienen que moverlos. Con este, refiere a la necesidad de diseñar un plan de varios años para la franquicia que permita planificar la construcción e implementación adecuadas del mundo narrativo. Los planes pueden cambiar (y lo harán), pero los puntos de referencia de largo alcance - los postes - servirán como guías en lugar de obstáculos, y esto traerá progresión, evolución e ímpetu al mundo de la franquicia.

A continuación, Gomez sugiere que los estudios cinematográficos y los productores deben asegurar el mejor talento posible para el trabajo, pero – advierte - el talento nunca debe obstaculizar el desarrollo de la historia actual:

“[...] Algunas de las series cinematográficas más exitosas de los últimos treinta años ("Star Wars", "Harry Potter", Marvel Cinematic Universe, "Shrek", "Twilight" y "Hunger Games") tienen algo muy importante en común: el talento creativo variado (escritores,

productores, directores y actores) a lo largo de varios años y / o múltiples películas han aceptado y aceptado el hecho de que están al servicio no solo del producto en cuestión, sino del gran mundo de la historia de la franquicia” (Gómez, 2012).

Para el quinto mandamiento, Gomez sugiere crear recursos altamente organizados para el canon y los activos de la franquicia. De esta manera, el productor recomienda que, una vez que se ha definido el mundo de la historia, un documento vivo completo de sus personajes, las ubicaciones, la historia, los elementos distintivos y la esencia de la marca deben crearse como elemento común. La esencia de la marca debe ser visible para la audiencia, y para ello es necesario crear un instrumento que sea válido como recurso para ser comprendido por todos los actores involucrados en el proceso de desarrollo de la historia.

De acuerdo con Gómez, la confección de la mitología de la franquicia – documento central para el entendimiento colectivo del mundo narrativo - debe ir acompañado de un sistema centralizado que otorgue a los actores clave, el acceso a los activos creativos aprobados. Esto, a su vez, promueve la integridad de la marca y evita las posibles redundancias, posibilitando una coherencia mayor en el desarrollo de la historia.

Anudado al mandamiento anterior, el CEO de Starlight Running Entertainment, sostiene la necesidad de que los productores establezcan reuniones regulares entre divisiones o áreas para poder lograr un apoyo colectivo en el desenvolvimiento del mundo de la historia.

De esta manera, asegura que todas las áreas involucradas en el proyecto, estén dispuestas y capacitadas para reunirse en intervalos regulares para mantenerse al tanto de todos los aspectos de la producción, la concesión de licencias, y la distribución del contenido extraído del universo narrativo de la franquicia. En este punto, también pueden proponerse nuevas adiciones al canon, apoyar los esfuerzos de terceros, generar promociones cruzadas, compartir activos, y hacer una lluvia de ideas que permita robustecer nuevas formas de fomentar la franquicia. Este encuentro entre partes, sirve como termómetro para el flujo continuo de desarrollo de contenido, programación e información general.

En el séptimo mandamiento, el productor indica que las partes interesadas deben ser incentivadas para apoyar la estrategia detrás del despliegue del mundo de la historia. Todos los departamentos, divisiones y terceros involucrados deben poder comprender que son intérpretes en una gran orquesta, y que cada uno de ellos deben sonar afinados para la ejecución de una gran pieza. Con la planificación y el diseño adecuados, estas partes y productos pueden apoyarse mutuamente, llevando al usuario de una plataforma a la otra, de un contenido al siguiente.

Luego, el octavo mandamiento se enfoca sobre de la participación del público en la franquicia: la implementación de mundo narrativo debe validar y celebrar la participación de la audiencia

Para Gómez, desde el comienzo, debe trazarse una arquitectura para el diálogo entre las partes interesadas y el público objetivo de la franquicia. En tal sentido, los fanáticos demandan reconocimiento, y deben ser respetados. De otra manera, se irán a otro lado si no se les da. Deben ser respetados y adoptados en todas las plataformas de medios, independientemente de su nivel de compromiso. Deben hacerse sentir como parte del proceso, y su interés en el mundo de la historia debe ser validado. Gastarán cantidades significativas de tiempo y esfuerzo para recolectar las piezas del universo que aman, por lo que la información siempre debe ser revelada ante ellos de una manera justa, pero divertida, que les permita armar el rompecabezas y hablar sobre el universo que los involucra como fans.

En cuanto al noveno mandamiento, el productor precisa que las concesiones de licencias, el marketing y los productos de merchandising, deben fomentar y expandir el mundo de la historia

De esta manera, explicita que los licenciarios no pueden construir u explotar partes de la franquicia de manera aislada, sino que todos los contenidos, desde los videojuegos hasta los juguetes y remeras, deben existir para celebrar, nutrir y expandir la narrativa. Los administradores de franquicias deben alentar a las partes interesadas, desde las divisiones de marketing interno, hasta los desarrolladores de terceros, a explorar nuevas facetas del mundo de la historia, haciendo que cada producto "cuenta" como una adición importante al canon a los ojos de la audiencia. Este proceso debe ser simple, elegante y dinámico.

Finalmente, el último mandamiento llama a que el mundo narrativo debe ser necesariamente accesible a través de una combinación de medios digitales y tradicionales, en donde cada pieza suma al conjunto narrativo total.

En este punto, Gómez expresa:

“[...] Más que nunca antes, hay una multitud de puntos de entrada en un mundo de franquicias. Millones de niños están aprendiendo sobre "Star Wars" y "Harry Potter" por primera vez a través de los videojuegos LEGO. En la frontera digital fragmentada de hoy, las partes interesadas deben diseñar sus propiedades para jugar de forma única y convincente en diferentes plataformas de medios, por lo que el punto de entrada al mundo de la marca o la historia puede provenir de casi cualquier dirección a través de cualquier medio. Al crear un canon constante, y en constante crecimiento, y mantener la integridad de la marca, reforzará su relación con su audiencia, generará una lealtad de marca duradera y, posiblemente, una franquicia imperecedera. La mejor manera de lograr esto, es la técnica de narración transmedia” (Gómez, 2012).

Empujando más allá las visiones de Jenkins y Gómez respecto de las narrativas transmedia, el investigador Robert Pratten (Pratten, 2015) afirma que los principios de ambos son complementarios, y que basan sus reglas en diferentes aspectos: de acuerdo con el consultor transmedia, la mirada de Gómez es un tanto más abarcativa hacia los problemas comerciales de hacer realidad los principios de Jenkins.

Para este investigador, que desglosa 7 principios de diseño para crear mundos persistentes e inmersivos que puedan mezclar realidad y ficción, los atributos esenciales para las narrativas del futuro son:

- Penetrantes: disponibles en cualquier dispositivo, en cualquier lugar, a toda hora. La historia se construirá alrededor de la audiencia, conectándose con ellos a través de dispositivos.
- Persistentes: las historias evolucionan, aún si las audiencias no están enganchadas a ella. Las aportaciones de la audiencia y el ambiente del mundo exterior, consiguen dar forma y desarrollo a la historia en tiempo real.
- Participativas: permiten la participación de la audiencia, que se ven habilitados a interactuar con los personajes, y con otros miembros de la audiencia.

- Personalizadas: las historias recuerdan las decisiones y conversaciones de la audiencia, y se adaptan a la medida de cada interactor en base a sus elecciones pasadas.
- Conectadas: el recorrido de la audiencia a través de los puntos de contacto se gestiona de forma inteligente para crear una experiencia integrada y fluida. La experiencia se conecta a través de plataformas y el mundo real, lo que permite que la historia sea contextual, como la integración de las condiciones climáticas actuales, las mareas, la calidad del aire, entre otras.
- Inclusivas: las historias se adaptan a una variedad de dispositivos y estilos de participación de la audiencia, de modo que no sean sólo los usuarios de teléfonos inteligentes y tabletas caros quienes disfruten de la narrativa. Se trata de que sea la mayor cantidad de personas posible quienes puedan disfrutar de la historia, incluso a diferentes niveles de profundidad y sofisticación.
- Basadas en la nube: la inteligencia de red se comunica con dispositivos periféricos para garantizar la ejecución de los seis principios anteriores. Una inteligencia de red controla toda la historia y la experiencia desde un núcleo central, capaz de ver todo el contenido y toda la audiencia.

Luego de estas coordenadas, Pratten desliza una definición para las narrativas transmedia, en la que sugiere abordarla como un enfoque que integra la participación del público a través de lo que él denomina las “tres C’s”, por sus iniciales en inglés: Personajes (Characters), Conveniencia (Convenience, y Comunidad (Community).

La primera de las C revela la importancia de la historia, mientras que la segunda refiere a la importancia de llevar el contenido correcto a las personas adecuadas en el momento adecuado; por último, la tercera da cuenta de la importancia de conectar a los fans y recompensarlos.

Para completar este escenario, Pratten describe tres intersecciones en las que pueden evidenciarse acciones y funciones que se deben apoyar a la hora de pensar en el abordaje de narrativas transmedia:

- **Personajes + Conveniencia:** aquí debe tenerse en cuenta la personalización de la experiencia de la historia para cada persona, basada en su relación con el mundo.
- **Conveniencia + Comunidad:** en esta intersección, también se contempla la personalización, pero desde un sentido más amplio, dando cuenta de los distintos segmentos de audiencia. También en esta intersección se contemplan la capacidad de compartir contenido y poder diseminarlo por el mundo.
- **Comunidad + Personajes:** aquí subyace la relación entre la comunidad y el mundo. Los creadores de narrativas transmedia deben brindar las oportunidades para fortalecer la relación a través de procedimientos y tecnología que habiliten las contribuciones de los fans, incluyendo la interacción con los personajes y otras posibilidades similares.

Resulta evidente, a la luz de la tríada compuesta por Jenkins, Gómez y Pratten, que las narrativas transmedia precisan de un núcleo central que va más allá de la distribución de contenidos a través de distintos medios y plataformas.

El lenguaje precisa, por sobre todas las cosas:

- Una historia como base sólida que permita soportar el peso del universo narrativo, y que articule experiencias satisfactorias, permeables a la participación de las audiencias como motor para su evolución en el tiempo.
- El diseño del contenido, en términos de un correcto planeamiento sobre sus partes (qué contenido, cuándo y de qué manera lo distribuiremos, y en qué plataformas y medios), atendiendo a satisfacer las expectativas, acciones y compromisos posibles de las audiencias con la historia.
- Reconocer, asimismo, el diseño de la narrativa de modo que cada una de sus partes vea su conexión con el todo, sin grietas o fisuras, para garantizar una experiencia satisfactoria y completa, que acompañe y conecte el recorrido de la audiencia por el interior y las posibilidades externas (expansiones) del universo narrativo, a través de sus distintas instancias.
- Comprender la combinación Historia + Experiencia + Participación como enclave vital a la hora de pensar narrativas en clave transmedia: es desde

estos ejes donde logramos diseñar cuáles, cómo y dónde serán las conexiones entre aquello que queremos contar, la experiencia, y la comprensión por parte de las audiencias del universo como un gran tejido de pequeñas conexiones cuidadosamente distribuidas.

Capítulo 3: Transmedia, interactivo y convergente: Nuevas prácticas documentales en un escenario en transformación

Como se ha señalado en apartados anteriores, los procesos de convergencia tecnológica y cultural, tuvieron impacto sobre el entramado mediático en su conjunto, posibilitando la transformación de las interfaces, la emergencia de nuevos modelos y gramáticas narrativas, al tiempo que nuevas formas de creación, expresión y distribución de los contenidos en línea.

El documental, como especie centenaria dentro del ecosistema mediático, no es ajeno a estas transformaciones: su evolución, en este contexto, plantea mutaciones que mixan nuevas posibilidades que enriquecen las características del género tradicional, al tiempo que abren el juego para su integración hacia las ventajas e influencias del medio digital.

Históricamente, el género documental se coronó como una de las herramientas más importantes e influyentes para contar historias de no ficción sobre la realidad. Desde distintas aristas y miradas sobre múltiples fenómenos del campo de lo social-cultural, el documental, desde la temprana y visionaria *Nanook of the North* (Robert Flaherty, 1922), hasta el día de hoy, es un pilar clave que no sólo define la propia evolución del cine, sino también de la humanidad en su conjunto. El documental es un género que puso en imágenes, sonido y puesta, la magia de descubrir y descubrirse en la vida del otro, de los otros, a través de un momento, una duración en el espacio-tiempo, un fragmento narrativo cristalizado en un punto dado.

Hoy día, en este escenario de mutaciones e hibridaciones, emergen dentro del campo documental, nuevas expresiones y formatos narrativos, como los documentales multimedia interactivos, llamados también webdocs o i-docs, que extienden y amplifican la categoría en un nuevo relato hipertextual, en los que se valen de los procesos de convergencia entre el género propio y los medios digitales, para expandirse hacia nuevas posibilidades, plataformas y recursos en línea para desplegarse en un entorno móvil, ubicuo y, fundamentalmente, participativo.

En el marco de esta emergencia de nuevos formatos, se traza un escenario que plantea la fusión de la herencia del género documental, con sus variadas formas de

representación de la realidad, y el medio digital, que permite su expansión hacia nuevas modalidades de navegación e interacción, y que, al mismo tiempo, interpela a los usuarios a involucrarse creativamente, dentro y fuera de la trama propuesta. Esta nueva modalidad insta a la audiencia a dejar su marca – individual o colectiva – en un proceso de constante de co-creación con los autores-narradores de la obra.

La magnitud de las transformaciones del género documental en su faceta digital e interactiva, obliga a reestablecer nuevas coordenadas que permitan mapear su evolución en distintos aspectos que lo diferencian del documental tradicional (analógico), para poder comprender sus variadas fisonomías y posibilidades en el nuevo ecosistema mediático.

De acuerdo con Arnau Gifreu, investigador catalán especializado en la materia, la primera característica que delimita el terreno de acción del documental digital respecto del analógico, es quizás la más evidente, e involucra al criterio de linealidad: en un documental analógico se va desde un punto de partida a un punto final (de A a B), siguiendo una ruta preestablecida por el autor de la obra. En este caso, entonces, los límites de la autoría y de control sobre el discurso están perfectamente delimitados (Gifreu, 2013: 274).

En los documentales digitales interactivos, en cambio, los usuarios tienen mayor libertad para elegir un punto de partida, y a partir de él, encontrar bifurcaciones y caminos alternativos en función de la ruta que se elija. La decisión final no la tiene, como en el primer caso, el director de la obra, sino el interactor.

Y es que, como sostiene el investigador catalán:

“[...] En suma, el elemento clave que diferencia el ámbito audiovisual del interactivo es evidente: la narración tradicional incluye una linealidad y no permite alterar el orden del discurso, mientras que en el ámbito interactivo se puede afectar este orden y modificarlo” (Gifreu, 2013: 275).

Es decir que, mientras el documental tradicional apelaba a una apuesta cerrada, establecida de principio a fin, los mecanismos interpretativos del hipertexto constituyen al documental interactivo como un recurso hermenéutico, dialógico, dialéctico y abierto, que impide dejar en manos del documentalista el control total

sobre el sentido final del texto. El documental digital interactivo, en este sentido, se corona como un organismo arborescente, que requiere de la interacción física de los usuarios para desplegar su discurso, en lugar de presentar uno rígido, cerrado, y estructurado de principio a fin.

Y es, en gran medida, la interacción provista por los usuarios la que sirve de apoyatura y columna vertebral para dar sentido, continuidad y coherencia a la narrativa presentada: si bien los autores pueden idear un recorrido posible al interior del lienzo narrativo, serán los interactores, en sus elecciones individuales, personales, únicas, quienes producirán sus propias versiones y recorridos dentro de los contenidos propuestos, proporcionando tantas versiones del material como navegaciones realizadas por las audiencias.

En tal sentido, las lecturas posibles en el marco de un documental digital interactivo, están dadas por su carácter hipertextual: cada fragmento que lo compone representa nodos de información o lexías que cada usuario podrá seleccionar a su discreción, y cada una de ellas configurará un sentido particular al recorrido narrativo. De este modo, la organización y jerarquización que el interactor haga frente a los nodos propuestos, así como también la cantidad, duración, y acciones frente a dichas unidades de información, generará una experiencia documental única que queda sujeta a quienes naveguen e interactúen por los contenidos.

Esta capacidad que brinda el hipertexto, otorga mayores libertades a los navegantes, y, por tanto, control sobre los contenidos propuestos, al posibilitar la producción de una experiencia única, diferente a aquella encarnada en el marco del documental lineal tradicional, donde este papel quedaba centrado exclusivamente en el autor de la obra, sin posibilidad de intervención.

En este sentido, cabe añadir que, dentro del espectro de las libertades ganadas por los usuarios en el marco de las narrativas signadas por la introducción del hipertexto, es aquella vinculada a los mecanismos electivos dentro de la propia narrativa: la experiencia de cada usuario-lector no se encuentra guiada ni condicionada, sino que la narrativa aguarda a ser experimentada e interpretada a discreción de los navegantes; se trata, en sí, de una modalidad similar a aquella propuesta durante el

auge de la colección seriada de libros *“Elige tu propia aventura”*² (Choose your Own Adventure en inglés, su idioma original), en donde se habilitaba a los lectores a emprender su propia ruta dentro de la narrativa propuesta, tomar decisiones sobre el accionar de los personajes, y de esta manera, modificar el transcurrir de la historia. Dentro de esta posibilidad, los lectores podían obtener distintas versiones y recorridos dentro de la trama, pudiendo escoger el camino que mejor se adecuara a sus expectativas dentro de la historia.

Los relatos hipertextuales, dentro de los cuales se pueden enmarcar las narrativas audiovisuales interactivas, brindan una ventaja muy particular por sobre aquellas lineales: la posibilidad de obtener nuevas experiencias cada vez que se lee o se transita dentro de la historia, ya que existe un cierto margen de elección que lo permite.

El lector, en tanto, muda hacia un rol activo mucho más importante, puesto que es quien tiene la llave para abrir los caminos posibles dentro de la trama, trazar su propio camino, y estar habilitado para enriquecer el texto en diversos sentidos, a través de la contextualización, la ampliación de contenidos y/o el desarrollo de temáticas transversales a la narrativa propuesta. En definitiva, el usuario-lector tiene la capacidad no sólo interactuar con la narrativa, sino también de transformar la realidad circulante a través de ella.

Como lo enfatiza Fillipo Bonino en su trabajo “Is interactivity in interactive documentaries exploited at its full potential?”:

“[...] Dar la oportunidad de interactuar con algo que trata con la realidad tiene un potencial enorme: el espectador / jugador tiene la oportunidad de interactuar con algo que ya no es ficticio, pero que podría tener repercusiones en su realidad, moldeándola y en algún momento cambiándola. Las decisiones tomadas en un documental interactivo no solo afectan el flujo narrativo, sino que, como narrativa sobre la realidad, tienen la oportunidad de impactar realmente en la forma en que el espectador / jugador percibe la realidad” (Bonino, 2011:3).

² La serie de libros, innovadora por su propuesta de hiperficción explorativa, se publicó en inglés bajo el sello de Bantam Books, de 1979 a 1998. Las primeras traducciones al español se publicaron en la década de 1980.

El hipertexto, de esta manera, abre el juego no sólo a la incorporación del usuario-lector como figura relevante dentro del texto, sino también la colaboración, la co-creación entre autores y lectores, la ampliación de los accesos y lecturas posibles de una obra, y la profundización de la densidad interpretativa de las mismas.

Asimismo, la naturaleza interactiva de los documentales digitales interactivos, demanda de los interactores una participación mucho más cercana al involucramiento físico, que aquel esperado en el documental analógico/tradicional: mientras éste último requiere sólo un tipo de participación cognitiva (mental) de su público, que se materializa en una interpretación y reflexión mental de lo visto, el documental interactivo exige, amén de la interpretación cognitiva, un tipo de participación física relacionada con la toma de decisiones, la utilización de comandos, desplazamientos por el territorio virtual propuesto, el accionar mediante teclado, escritura, pulsar botones, compartir, entre otras acciones posibles.

Como bien señala Sandra Gaudenzi, para quien el género documental interactivo es complejo para definir, es allí en donde se encarna una diferencia física que empuja al usuario-navegante a “hacer algo”:

“[...] Si el documental es un concepto difuso, el documental interactivo digital es un concepto aún por definir claramente. Lo que está implícito en su terminología es que un documental interactivo necesita utilizar un soporte digital y ser interactivo. Un documental lineal que se ha rodado con tecnología digital, y que se distribuye en la Web, es un documental digital pero no interactivo. En otras palabras, en un documental interactivo el usuario necesita tener una agencia: debe poder “hacer algo” físicamente con / para el artefacto” (Gaudenzi, 2013: 26)

Estas acciones, amén de transformar el rol de los usuarios-interactores por dentro de la narrativa, también pueden afectar el relato: enriqueciéndolo, instando al navegante a ponerse el traje de creador-narrador. En este sentido, Bonino argumenta que:

“[...] En iDocs, se espera que el espectador no solo interactúe con la realidad representada cognitivamente, sino también físicamente, y este factor puede afectar la coherencia narrativa de la narración. No solo eso: en algunos casos, se espera que el espectador cree su propia versión de la realidad, llevándolo fuera del acto pasivo de mirar hacia un rol activo de creación” (Bonino, 2011:5)

Además, en este nuevo escenario, el usuario no sólo tiene derecho a tomar una decisión, se ve empujado a hacerlo:

“[...] El medio digital ofrece interactividad, pero no solo interactividad cognitiva, como por ejemplo un libro o una obra de teatro, también física: en este nuevo escenario, el usuario tiene derecho a elegir, se ve empujado a hacerlo. En términos de narrativa, el cambio fue enorme: pasar de la responsabilidad del autor de la narración, por supuesto subjetiva pero todavía fija al punto de vista del autor, a una abierta e impredecible, impulsada por el usuario con el potencial de muchas historias subjetivas, como la gente del mundo” (Bonino, 2011:3).

Bajo este punto, puede pensarse asimismo en las transformaciones que sufre la figura del autor-narrador: de un rol verticalista, unidireccional y concentrador de todo el poder narrativo, a una figura que abre paso a la co-creación en conjunto con los usuarios navegantes de los sistemas propuestos, quienes muchas veces devienen en fuertes hacedores y continuadores de nuevas ramificaciones narrativas gracias a su participación, aportes e interacción.

Como argumenta Sandra Gaudenzi en su trabajo “Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality”:

“[...] La novedad de los medios sociales y participativos es incluir al espectador, el observador de tercer nivel, y dar su agencia en los circuitos de retroalimentación entre medios, contenido y entorno. Como resultado, el espectador participante se involucra de manera diferente en un documental interactivo que en uno lineal. Su agencia va mucho más allá del acto de interpretación o empatía, típico de las películas lineales, y se extiende hasta donde pueden llegar los nuevos modos de interacción. Lo que es relevante en las formas interactivas digitales es el grado de agencia que tienen los múltiples participantes en el producto final y cómo esas acciones los posicionarán. El grado de agencia depende de los diferentes modos de interacción que son posibles en los medios digitales” (Gaudenzi, 2009:31).

En tal sentido, puede destacarse la virtud de los documentales digitales interactivos de abrir el juego a la participación, la multilinealidad, la multiplicidad de voces, y un grado de control y centralidad del lector, de quien la narrativa depende para expandir sus posibilidades de sentido, y consecuentemente, su continuidad en el tiempo.

Añadido a esto último, Sandra Gaudenzi defiende que, mediante el aprovechamiento de los medios interactivos, se pueden crear experiencias documentadas que capturen las múltiples visiones de la realidad que constituyen nuestro mundo, otorgándole y tornando accesible a todo el mundo, el poder de documentar el mundo en el que se desenvuelven, de documentarse y ser cuerpo dentro de la historia.

Gracias a su interfaz digital, los documentales interactivos, al mismo tiempo, promueven la interacción con el entorno analógico, permitiendo no sólo la incorporación de múltiples voces sobre un mismo lienzo narrativo, sino que además estimula la adición de nuevas capas creativas ad infinitum, dando génesis a verdaderos sistemas vivos – orgánicos – que prosperan en la medida en la que son participados, interactuados, expandidos. A mayor interacción y participación, el sistema respira, se alimenta, y crece.

Si en el documental lineal, el proceso documental acaba una vez finalizada la etapa de posproducción, en el sistema orgánico documental propuesto en su faceta digital, éste se convierte en una obra abierta, posible de ser sostenida en el tiempo: no hay un final cut, no hay un punto de cierre, no hay un discurso último. Esto también implica que el texto inicial puede mutar, enriquecerse, pivotar hacia nuevos sentidos, adquirir nuevas bifurcaciones no planeadas/planteadas por el auto-narrador, habilitándose la reformulación constante como posibilidad presente.

Este punto es interesante, en la medida en que, a golpe de interacciones posibles, el documental digital admite la actualización constante como medio de vida, volviendo obsoleta - de alguna manera – la composición dramática clásica apoyada en un inicio, un nudo central y un desenlace. Dicha estructura puede sustituirse por nudos y nodos temáticos plausibles de adicionar capas informativas actualizables, que contextualizan y permiten vincularlas con otras líneas narrativas que expandan la trama propuesta.

Guiándonos por Bill Nichols, referente indiscutible en los estudios del campo audiovisual, “el documental, como otros discursos de lo real, conserva una responsabilidad residual de describir e interpretar el mundo de la experiencia colectiva, una responsabilidad que en modo alguno es una cuestión menor” (Nichols, 1997: 40). A esta responsabilidad descrita por Nichols, se añaden su carácter

multimedia e interactivo en su faceta digital, asumiendo nuevas formas que incluyen un conjunto de nuevos formatos, discursos y recursos, como texto, fotografía, audio, infografías, juegos, trivias, entre otras, para desplegar un relato.

En línea con Janet Murray, el medio digital es uno de los más adecuados para las narrativas interactivas, porque, como lo afirma, posee una serie de atributos: “[...] es procedimental (que puede encarnar reglas y ejecutarlas), participativo (nos permite manipular su objetos), enciclopédico (que puede contener más información, en más formas que en cualquier tipo de soporte anterior) y espacial (puede crear un mundo que podemos navegar e incluso habitar, así como observar); asimismo, brinda la posibilidad de incluir imágenes fijas, imágenes en movimiento, texto, audio, vídeo y espacio navegable en tres dimensiones, lo que lo coloca en un lugar de privilegio en la era de la interactividad” (Murray, 2004: 2).

De esta forma, el documental digital interactivo se corona como un metagénero que pone en diálogo diversos recursos, de los cuales se vale para enriquecerse y, así, dotar a los usuarios-navegantes de experiencias novedosas que puedan disfrutarse en distintos dispositivos y pantallas, y que lo interpelan para lograr que interactúen con las propuestas.

Ahora habilitados a expandir las narraciones mediante su participación, aportando ideas, visiones y materiales, y, en definitiva, porciones mismas de la cultura subjetiva, los usuarios-interactores terminan por conformar un escenario más amplio y diverso, cargado de otras narrativas posibles, enriquecidas en las particularidades individuales, en la forma de sentir y vivir la narrativa propuesta.

Esta posibilidad participativa se presta a lugar, en particular, en narrativas vinculadas al campo de lo social, como la recuperación de las narraciones individuales y colectivas construidas en comunidad. Se trata de un reboot de la cultura oral, donde en cada participación, se adiciona una capa narrativa personalizada que permite ampliar las historias contadas en comunidad.

Como señala Arnau Gifreu, “[...] este tipo de narración permite dotar a los proyectos audiovisuales de elementos que lo complementan y lo enriquecen, aportando

numerosos valores añadidos a la experiencia global del espectador, de manera que esta sea más variada, completa e inmersiva” (Gifreu, 2011).

Asimismo, Gifreu destaca cómo el género en su faceta digital se vale de la navegación y la interacción como activos esenciales para lograr múltiples intercambios entre la obra y el interactor:

“[...] Una de las premisas esenciales del documental tradicional es la voluntad de organizar una historia de tal manera que sea, al mismo tiempo, informativa y entretenida. Y el formato interactivo, en este sentido, debe seguir la tradición e intentar ofrecer experiencias similares que mezclen de la manera más eficiente, original y atractiva posible, una propuesta lúdica (de entretenimiento) con una didáctica y/o educativa (conocimiento). Y eso es posible gracias a la combinación de las distintas modalidades de navegación e interacción en un aplicativo, lo que posibilita un intercambio múltiple entre la obra y el interactor” (Gifreu, 2011).

Luego de señalar estos puntos en favor del documental en su faceta digital e interactiva, se puede evidenciar cómo esta modalidad facilita la interacción con respecto al entorno analógico, permitiendo contar historias e impactar de formas novedosas, en entornos, tiempos y duraciones que escapan a la pasividad de una sala de proyección de cine, o a la obligatoriedad de reproducción en una sala de estar familiar. En este sentido, el documental digital interactivo se vale además de su posibilidad de consumo ubicua, móvil, y en escenarios diversos. Tal como lo señala Bonino:

“La difusión y el progreso tecnológico de los dispositivos móviles pueden agregar una capa de movilidad e imprevisibilidad a la experiencia debido al desarrollo y proliferación de tecnologías de geolocalización y la posibilidad de conectarse al mundo virtual a través de Wi-Fi y conexión móvil 3G. La realidad está a punto de volver a negociarse, con otras variables: en el caso de un dispositivo móvil, pantalla más pequeña pero grandes posibilidades de movilidad y conectividad. Por supuesto, la elección del medio que usaría un iDoc depende del autor que, como en el documental lineal, tiene un papel enorme en términos de moldear y negociar la realidad de lo que se representa” (Bonino, 2011: 6).

De esta manera, las narrativas digitales interactivas encuentran en la especie documental un gran marco de expansión y posibilidad para el abordaje de historias,

relatos y expresiones socio-culturales surgidas en el marco de comunidades específicas, así como también, como una poderosa herramienta para fomentar la preservación de las identidades, promover y profundizar la discusión colectiva, co-crear el tejido de nuevas formas de comprender la historia reciente de los pueblos, y transformar la sociedad, a través de la adición de múltiples capas subjetivas que se integran y nutren la historias.

En este sentido, valora Gifreu que:

“[...] El documental interactivo facilita también un aspecto de construcción de la comunidad a través de la incorporación de los foros, comentarios y niveles más profundos de comunicación. Su fuerza reside en la presentación innovadora de contenidos y los sistemas de interacción que promulga. La exigencia del público o participantes en el proceso documental ha aumentado considerablemente” (Gifreu, 2013: 278).

Bajo esta óptica, pueden verse rasgos que diferencian al género documental en su faceta digital. Filippo Bonino lo hace resaltando que se trata de una negociación con la realidad cuya apoyatura recae en una triple relación vertebral: el autor, el medio y el receptor:

“[...] Empieza a gestarse una definición de iDocs, tras haber enmarcado las posibles variables de negociación de la realidad. Parece que iDocs puede describirse como una negociación de la realidad por un lado donde el autor, el medio y VURP (visor, usuario, lector y jugador) son el negociador” (Bonino, 2011: 6).

A su turno, Gifreu aproxima una posible definición del documental digital interactivo que, en principio, debiera:

“[...] asumir el carácter abierto y complejo de este género concreto (siempre sometido a cambios y variaciones), su ambivalencia entre el ámbito cinematográfico e interactivo y, por último, su identificación como discurso que pretende transmitir un tipo determinado de conocimiento vinculado a la realidad” (Gifreu, 2011).

Añadido a lo resaltado por Gifreu, Gaudenzi refuerza su carácter ambivalente entre el ámbito cinematográfico e interactivo, instando a comprender las transformaciones del

documental digital interactivo en la misma medida en la que uno mismo acepta la idea de que constantemente reajustamos nuestra comprensión del mundo, a través de nuestras acciones en él. Así, del mismo modo, el documental interactivo se convierte en un mundo mediado, en donde constantemente probamos opciones, experimentamos y nos reposicionamos a nosotros mismos:

“[...] La transformación se entenderá como el poder del documental interactivo para cambiarse a sí mismo, pero también para cambiar lo que forma parte de su ecosistema: el usuario, el autor y la interfaz son solo algunos de los componentes de dicho sistema” (Gaudenzi, 2013: 17)

Para dar contorno a lo expuesto, Gaudenzi propone clasificar a los documentales interactivos de acuerdo a tres tipologías interactivas:

“[...] Si la interactividad es semicerrada (cuando el usuario puede navegar pero no cambiar el contenido), semiabierta (cuando el usuario puede participar pero no cambiar la estructura del documental interactivo) o completamente abierta (cuando el usuario y el documental interactivo constantemente cambian y adaptarse entre sí) determinarán qué tipo de documental interactivo son” (Gaudenzi, 2013: 69).

En este sentido, la investigadora subraya que la primera forma de interactividad (semi-cerrada) corresponde al documental de tipo hipertextual, la segunda (semi-abierta) al documental de tipo participativo; mientras que la tercera tipología, al documental experimental.

En cuanto a esta clasificación, Gaudenzi remarca, de todos modos, que dichas modalidades de interacción no suponen categorías jerárquicas, ni cronológicas, y definitivamente no son exhaustivas para representar un campo en constante evolución. En cambio, defiende, que la mayoría de los documentales son, de hecho, hibridaciones que mixan dos o más de esos modos.

3.1. (¿Nuevas?) Narrativas documentales: nuevos lenguajes, miradas y abordajes

Como se ha señalado en apartados anteriores, los avances tecnológicos y el surgimiento del medio digital, tuvieron un gran impacto en la evolución de las narrativas, influyendo tanto en lo que atañe a sus procesos productivos, como también a sus modalidades de consumo y circulación. Fueron los procesos de convergencia y un ecosistema de medios en constante estado de transformación, los que produjeron la emergencia de nuevos géneros y formatos narrativos de características híbridas, dando lugar a la especie documental a migrar hacia nuevos entornos de características transmediáticas.

Denis Renó, destacado periodista, realizador audiovisual e investigador brasileiro, mapea la transformación del escenario comunicacional a partir del ingreso de la llamada web 2.0, una bisagra comunicacional que incorpora a los usuarios como enclave necesario para el desenvolvimiento de nuevos lenguajes en el ecosistema mediático. De acuerdo con él, en el caso de los documentales en un escenario convergente y convulsionado por el surgimiento de nuevas especies digitales, éstos encuentran el desafío de adaptarse al lenguaje transmedial:

“[...] Con la web 2.0, la sociedad contemporánea ha desarrollado un nuevo lenguaje narrativo que sería adoptado para varios campos de la comunicación (interpersonal, publicidad, entretenimiento, negocios, periodismo, educación). Entonces, surge un nuevo desafío para el documental: adoptar este nuevo lenguaje en la construcción de obras con igual poder de emancipación social y cultural. El documental comienza a enfrentarse o adaptarse a la narrativa transmedia” (Renó, 2013: 213-214).

Frente a un gran proceso de audiovisualización, acompañado por las mencionadas características hipertextuales, multimediales e interactivas propias de la cultura digital, en la escena evolutiva del lenguaje documental, se incorpora la transmedialidad como un sistema estético que se vale de diversas plataformas tecnológicas para ofrecer múltiples puertas de entrada a las narrativas, en las que – como se mencionó anteriormente – el eje se acentúa en la participación de los

usuarios como palanca motorizadora para su distribución, expansión y sostenibilidad en el tiempo.

Siguiendo con Renó, el documental transmedia encuentra su origen desde el momento en que los realizadores comenzaron a trabajar en sus producciones de exploración, y proponían exposiciones fotográficas de sus recorridos de forma independiente a los largometrajes finales, utilizando diversas plataformas de comunicación (Renó, 2013: 227). En tanto, el investigador remarca que en la actualidad el documental transmedia rescata esa esencia original de registro documental mediante la idea de:

“[...] proporcionar al usuario la navegación (analógica o digital) a través de múltiples espacios y lenguajes comunicacionales que amplían el proceso cognitivo. Es un nuevo formato de producción que no excluye ni invalida el tradicional. Solo ofrece una nueva condición para el espectador / usuario y un nuevo desafío para el productor, que ahora debe pensar en la obra como algo amplio, además del lenguaje audiovisual” (Renó, 2013: 96)

En la misma línea que Renó, las investigadoras Jennifer García Carrizo y Olga Heredero Díaz puntualizan sobre la existencia de propuestas transmedia audiovisuales previas al surgimiento y explosión de Internet como vehiculizadoras del acceso a este tipo de narrativas, y enfatizan su intensificación a partir de los procesos de convergencia mediática:

“[...] A pesar de que se pueden encontrar casos de éxito en los años `80 y `90, ha sido en los últimos años, gracias a diversos factores de carácter tecnológico, económico y sociocultural, cuando el proceso de convergencia mediática se ha intensificado propiciando la construcción de relatos audiovisuales transmedia distribuidos a través de diferentes soportes (Jenkins, citado por Costa y Piñeiro, 2012, p. 107). Relatos que, a pesar de no haber sido concebidos necesaria e inicialmente como productos transmedia, terminan siéndolo gracias a la gran aceptación del público, readaptándose a diferentes formatos y extendiendo el universo narrativo inicial” (García Carrizo, Heredero Díaz, 2015: 262)

Como bien lo destaca la investigadora Costa Sánchez, “[...] las historias dejan de ser contadas para ser escuchadas. Ya no se ofrecen relatos, sino mundos y experiencias, donde todos tienen la opción de participar en calidad de co-creadores. Todos cuentan y todos (se) escuchan.” (Costa Sánchez, 2013:562). Se trata de experiencias que, como se ha señalado en apartados anteriores, rompen con la unidireccionalidad del discurso, y transmutan esta relación en un diálogo constante en el que el autor-narrador de dicho producto expande la historia de manera conjunta con los usuarios-interactores (prosumidores), quienes también puede adquirir relaciones de producción para con el universo.

Retomando el concepto propuesto por Henry Jenkins para pensar el abordaje transmedia de relatos en la era de la convergencia, un proyecto denominado transmedia se compone de:

“[...] Historias que se desarrollan en múltiples plataformas de medios, con cada medio haciendo contribuciones distintivas a nuestra comprensión del mundo, un enfoque más integrado para el desarrollo de franquicias que los modelos basados en textos seminales y productos auxiliares” (Jenkins, 2008: 293).

Bajo ésta óptica, los contenidos se distribuyen mediante plataformas distintas, en donde cada una de ellas supone un nuevo punto de entrada al mundo de la historia, aportando individualmente una contribución valiosa, al tiempo que particular al relato, pero en donde no se exige el acceso a todas ellas para poder comprender y disfrutar de la experiencia.

En este sentido, cabe resaltar que la existencia de múltiples soportes implica la creación de contenidos específicos para cada uno de ellos, persiguiendo que la experiencia del usuario sea satisfactoria en cada contenido y plataforma.

De esta forma, el documental transmedia despliega un relato que el usuario debe recorrer, atravesando una variedad de espacios, sean digitales o analógicos, sin distinción o preferencia alguna, que lo llevará a disfrutar de una experiencia que se complementará a partir de las diversas puertas de entrada al universo narrativo propuesto.

Como señala el investigador brasileiro, Denis Renó, para quien el lenguaje transmedia:

“[...] propone la construcción de contenidos expandibles a partir de diferentes discursos --independientes entre sí-- por diferentes plataformas y que en conjunto construyen un nuevo discurso” (Renó, 2013:97).

Renó precisa que para entender cabalmente el lenguaje de los documentales transmedia, es preciso reparar en la importancia de los conceptos de hipertexto, hipermedia e interactividad, pues éstos están intrínsecamente ligados a la construcción de narrativas de dichas características, a las que denomina como un subgénero comunicacional derivado del documental tradicional, y de otros géneros, de los cuales se enriquece.

De esta forma, para hipertexto e hipermedia, Renó sugiere que el segundo deriva del primero, aunque ambos términos están relacionados entre sí con los mismos principios del lenguaje. Definido primeramente por Ted Nelson, el hipertexto refiere a una construcción narrativa expansible, navegable, que conecta discursos textuales a través de nodos neuronales: “[...] un conjunto de bloques de texto interconectados por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario” (Nelson, 1981:2).

Siguiendo al investigador brasileiro, la idea es luego ampliada por Aspen Aarshet (2005), como “herramienta para la mente”, por su capacidad para crear nuevas estructuras a partir de la navegación a través de los nodos neuronales (Renó, 2013: 96).

En tanto, el término hipermedia difiere del anterior en su estructura multiplataforma (Landow, 2009), que ofrece la conexión entre discursos textuales, sonoros, audiovisuales, imágenes y más, como animación, infografías, etc., también por nodos neurales y vías fluviales, denominado por algunos autores como multimedia.

Así, el término hipermedia sirve para designar al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar, o componer contenidos que integren soportes tales como texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información

emergentes, de tal modo que el resultado obtenido, además, tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

En sintonía con Landow, "[...] los nexos (enlaces) electrónicos unen fragmentos de texto internos o externos a la obra, creando un texto que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho, como multilineal o multisecuencial" (Landow, 1995:16). De esta manera, enriquece esta idea cuando defiende que la cultura mundial es un hipertexto implícito que la tecnología informática permite descubrir, explicitar y objetivar, y que, bajo ésta óptica, la última palabra no existe, ya que, en ésta estructura resulta imposible pensar en una última versión, un último pensamiento. Siempre hay una visión, una idea, una interpretación nueva, que se agrega a través de cada lectura.

Respecto de la interactividad, como clave que marca Renó para la comprensión de los documentales transmedia, éste resalta que refiere a la actividad del hombre con la máquina, en una reconstrucción constante de nuevas estructuras de lectura basada en los intereses y decisiones de los usuarios (Renó, 2013: 97-98).

Por su parte, Lev Manovich (Manovich, 2005) propone que, dentro de las diversas posibilidades interactivas, hay diferentes niveles en función de su capacidad de participación. Para dicho autor, que define estos niveles básicamente como abierto y cerrado, la interfaz es fundamental en este proceso.

Por último, Renó señala que, en este contexto, las multiplataformas se comportan como ambientes naturales que sustentan las narrativas transmedia, que amén de aprovechar sus ventajas, se encuentran cada vez más integradas a ellas.

Así, posibilitados por esta tríada conformada por la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad, los documentales transmedia encuentran su terreno fértil en medio de procesos de hibridación de géneros y formatos, y en la creciente audiovisualización de la cultura digital, lo que los posiciona en un lugar de privilegio al poder mixar variadas técnicas, estéticas, plataformas y recursos para el tratamiento creativo de diversas porciones de lo real, sumando a los usuarios diversas puertas de entrada, a la vez que configurando instancias participativas que permitan expandir y enriquecer el relato.

Fernando Irigaray, investigador argentino y productor de piezas documentales basadas en lenguajes transmedia, resalta la audiovisibilidad como una característica creciente de contenidos que integran e interrelacionan plenamente lo auditivo y lo visual para producir un relato, al tiempo que remarca otras dimensiones presentes en las narrativas transmedia como la documentalidad, a la que refiere como condición sustantiva en la aportación de información como fuente. También, la georreferencialidad como posibilidad de posicionamiento con el que se define la localización de un objeto o un sujeto en la representación geográfica (Irigaray, 2014:116)

Asimismo, Irigaray mapea con claridad otras dimensiones posibles: “la adaptabilidad como la capacidad de adecuación a un entorno, la adicionalidad, como espacio que sobreimprime capas de información virtual a la información física ya existente (realidad aumentada) y la ubicuidad, como dimensión omnipresente” (Irigaray, 2016:41). Esta última extensión destacada por Irigaray, cobra relevancia en un escenario donde prima la utilización de dispositivos móviles – smartphones, tabletas, entre otros - conectados a redes 3g y 4g, capaces de soportar consumos de diversos contenidos a toda hora y en cualquier lugar, lo que torna el acceso a los contenidos en algo cotidiano en la vida de las personas. Como lo resalta Roberto Igarza, se trata del paradigma 24x7x30 (Igarza, 2009).

Siguiendo esta idea, las investigadoras Costa Sánchez y Piñero Otero precisan que la industria audiovisual se ha visto beneficiada de esta nueva forma de contar historias, en particular de aquellas que “[...] se valen de diferentes soportes y lenguajes para construir un relato unitario” (Costa Sánchez & Piñero Otero, 2012).

De esta forma, como lo señala Gifreu, la narrativa interactiva y transmedia, se va posicionando como un tipo de construcción textual que permite, además de interpretar la información, “[...] navegar y jugar con la interfaz, aprender y compartir en tiempo real mientras avanzamos en cada proyecto. Estos atributos, mezclados en el grado óptimo, ya nos ofrecen experiencias altamente inmersivas en las nuevas narrativas actuales” (Gifreu, 2016: 67).

3.2. Tipologías documentales en la era del lenguaje transmedia

A partir del análisis de distintas obras documentales transmedia, y con el objetivo de entender mejor las posibilidades del género audiovisual frente a una nueva ecología mediática y de lenguaje (Renó, 2014), el investigador Denis Renó establece cuatro modalidades, a partir de las cuales es posible identificar rasgos, estrategias y modalidades de los documentales en su faceta interactiva, multimedial y transmedia.

Al primero de ellos, Renó lo clasifica como modelo estructurado, y tiene como característica fundamental una navegabilidad limitada, además de una presentación con scroll bar vertical, direccionando la lectura hacia un modelo casi lineal, aunque no enteramente. De acuerdo con Renó, este formato se presenta como ideal para contenidos periodísticos, por cuanto no permite que el proceso cognitivo sea mezclado con una experiencia de entretenimiento.

Otro formato posible – sostiene Renó - “[...] es el análogo-digital, interesante para adaptaciones de obras originalmente producidas en sistema audiovisual, y que pasan a ser transmedia, con una ampliación de lenguajes” (Renó, 2014:139). En esta modalidad se combinan formatos analógicos y digitales para el abordaje de la narrativa.

La visualización navegable, por su parte, concentra todos los contenidos en un sólo ambiente de página web, sin posibilidad de realizar acciones de scroll. Por su formato, presenta recorridos sencillos que se asemejan a una ventana, a través de la cual el usuario puede observarlo todo, reconociendo con facilidad los recursos que se le presentan ante la mirada: fotos, videos, mapas, textos, entre otros recursos posibles, con la posibilidad de interactuar con ellos. Como afirma Renó, “[...] como si estuvieran paseando por un museo por sí mismos por todo el contenido, casi físicamente” (Renó, 2014:141).

Por último, el investigador brasileiro establece la modalidad de navegación geográfica, en la que los recorridos se extienden más allá de los formatos virtuales, para incorporarse al tejido territorial. En esta posibilidad, la narrativa no depende exclusivamente del espacio digital, sino que puede extenderse a ambientes físicos,

en donde lo territorial juega como plataforma narrativa abierta, dispuesta a múltiples expansiones.

Desde este mismo sentido, Fernando Irigaray defiende que, de esta manera, la transmedialidad puede ser comprendida “[...] como dimensión que atraviesa diversos productos en diferentes pantallas, medios tradicionales y acciones territoriales que traccionan audiencias y usuarios entre si desde una perspectiva lúdica, de búsqueda y descubrimiento y potencia la participación” (Irigaray, 2014: 118).

Sobre esto último, Irigaray invita a pensar que la ciudad “[...] como una plataforma narrativa transversal implica construir la historia en una territorialidad expandida. Múltiples lenguajes, soportes, dispositivos y géneros son puestos al servicio de un ecosistema de relatos convergentes” (Irigaray, 2014:116).

De esta forma, incorporar la territorialidad como una posibilidad de expansión de los relatos, nos habilita a repensar los espacios que transitamos diariamente para concebir a la ciudad como un hipertexto orgánico, “[...] donde coexisten múltiples dispositivos, géneros, lenguajes y soportes en un ecosistema multientramado de relatos convergentes que se nutre de usuarios prosumidores con habilidades multitareas que interaccionan en ella” (Irigaray, 2014:120).

De acuerdo con esto, puede pensarse el espacio urbano como “[...] una plataforma narrativa transversal, capaz de reconstruir la dialógica con los ciudadanos desde una perspectiva más plural, ofreciendo múltiples miradas más allá de su memoria epidérmica, convirtiendo en algo inteligible y participado, la memoria social, política y cultural que es inasequible para la amplia mayoría” (Irigaray, 2014:127).

A las posibilidades del documental transmedia, de jugar y mixar medios y recursos digitales y analógicos, se añade la capa física-territorial, que permite construir otros sentidos, resignificar espacios, trayectos y memorias, construir colectivamente a través de nuevas aportaciones y apropiaciones – individuales y colectivas - que estimulan la generación de nuevos tejidos conectivos; narrativas que se desenvuelven en el uso, en la apropiación del espacio-tiempo, en el sentir de las escenas cotidianas enriquecidas con nuestras huellas compartidas, vividas, percibidas, resignificadas.

La narrativa transmedia, así, “[...] consiste en recrear la relación de la trama con las subtramas a priori ocultas (latentes) mediante una combinación dinámica de articulaciones y bifurcaciones de escenas y biografías, utilizando estéticas y tecnologías diversas, que multiplican las remisiones internas y externas a la obra y facilitan la pluralidad de representaciones desde perspectivas diferentes, incluso mediante diversos géneros y formatos, cuyo resultado surge de una secuencia imprevisible de experiencias (intervenciones) individuales y colectivas que corrompen la genética de los contenidos produciendo transformaciones en las condiciones de acceso, recepción y participación, más allá incluso de lo previsto por los autores” (Igarza, 2012, citado en Irigaray, 2014: 120).

Como bien lo resume Irigaray,

“[...] El desafío es interpretar y experimentar nuevos recursos narrativos y saber observar cómo éstos pueden ser apropiados y aportados por los consumidores inmersos en la cultura de la convergencia” (Irigaray, 2014: 121).

Capítulo 4. Documental transmedia y participación: Apuntes para comprender la dimensión colaborativa en narrativas post-convergentes

“[...] ¿Y mañana? ... Mañana será el momento del vídeo en color completamente portátil, edición de video y reproducción instantánea. Es decir, el tiempo del sueño conjunto de Vertov y Flaherty, de un cine-ojo-oído mecánico y de una cámara que puede participar que pasará automáticamente a manos de quienes, hasta ahora, han siempre ha estado frente a la lente. En ese momento, los antropólogos ya no controlarán el monopolio de la observación; su cultura y ellos mismos serán observados y grabado. Y es así que el cine etnográfico nos ayudará a "compartir" antropología”
(Rouch,1995)

De alguna manera, Jean Rouch, cineasta, antropólogo, ingeniero civil, explorador, y narrador de historias aclamado universalmente, se anticipó a nuestra era: un momento en la historia tecnológica, social, cultural y creativa, en donde prima el acceso a tecnologías de registro a bajo costo – cámaras capaces de tomar fotografías y videos incorporadas a dispositivos móviles, micrograbadores adaptables al cuerpo en movimiento, aplicaciones de edición de video, imagen y sonido que resultan intuitivas para el uso creativo a nivel personal y colectivo, y que pueden soportarse a través de dispositivos móviles -, sumado una creciente capacidad para hacer circular gran cantidad de contenido en diversas plataformas, a partir de la sofisticación y engrosamiento de las conexiones a Internet.

Estas transformaciones, sumadas a la emergencia de nuevos géneros y formatos que se señalaron en apartados anteriores, resultan en una oportunidad para invertir la tradición documental en la que los sujetos son interrogados acerca de sus prácticas, sentados frente a una cámara o re-presentando algún aspecto de su vida cotidiana, para asumir el rol de la práctica documental en conjunto con otros actores, desde su propia subjetividad y decisiones, formando parte del proceso creativo construido desde la cooperación, en clave de comunidad.

La visión que ofrece Rouch, acerca del video portátil de reproducción instantánea, “que nos ayudará a compartir”, se viene cumpliendo en los últimos años a través de la producción de documentales colaborativos transmedia, en donde la construcción

de la historia se extiende hacia el tratamiento de lo visual en conjunto con grupos sociales diversos, y en donde la articulación de los procesos de producción y representación audiovisual nacen mediante la construcción de narrativas colaborativas, participativas y compartidas por un conjunto social.

En este sentido, el escenario actual plantea una transmutación que vincula el pasaje del sujeto pasivo representado, a uno activo-colaborador. Se trata de una democratización del relato, que corre del eje la verticalidad en el tratamiento documental, ahora enfocado en la co-creación como medio sustentable de vida.

Como proponen los investigadores Antoni Roig, Jordi Sánchez-Navarro y Talia Leibovitz, “[...] la implicación activa de los públicos en procesos tradicionalmente vedados supone una gran oportunidad para una mayor diversidad en la producción y los formatos audiovisuales, en definitiva, para el establecimiento de unas nuevas reglas” (Roig et al, 2012:26).

Asimismo, esta carga se acentúa con la proliferación de plataformas digitales y la conectividad ubicua, que fomentan la interacción y el diálogo, promoviendo el debate en distintas instancias y modalidades online/offline. Para los objetivos del documental transmedia, de contar historias sobre nuestro mundo compartido, y abrir el espacio a preguntar cómo queremos que sea ese mundo, este es un territorio fértil abierto a múltiples posibilidades.

En la esencia del lenguaje transmedia, éste contempla – amén de la distribución de contenido en diversas plataformas, donde cada una de ellas hace una contribución valiosa al conjunto - la participación como estadio ideal para el desenvolvimiento, evolución y expansión narrativa en el tiempo, habilitando la adición de texturas que enriquecen las historias, dotándolas de un cuerpo nutrido de conexiones hacia adentro y hacia fuera de las narrativas.

Estas conexiones, actualizables en cada interacción, permiten generar comunidades alentadas por la producción mutua y el intercambio recíproco de materiales culturales, y porciones subjetivas, profundizando una verdadera transformación social, impulsada por los nuevos marcos de relación que se generan en las redes digitales (Levy, 2004).

Para enriquecer las miradas acerca de estos procesos, Roig, Sánchez-Navarro y Leibovitz, proponen cuatro dimensiones de apertura, vinculadas a las nuevas narrativas audiovisuales:

“[...] en primer lugar, una apertura tecnológica, es decir, la mayor facilitación al acceso y uso de software y equipos de producción, así como también a plataformas tecnológicas que facilitan la apropiación, la colaboración y la amplia difusión de los objetos producidos. Por otro lado, la apertura relacionada con el acceso y uso de los contenidos, como se pone de manifiesto en la flexibilización de las licencias de copyright. En tercer lugar, la apertura de la experiencia, desde el momento en el que una narración difícilmente queda confinada dentro de un único texto o a un único medio (...) Y finalmente, la apertura de los proyectos, es decir, la implicación de los públicos en los procesos creativos” (Roig et al, 2012: 27-28).

Castells refiere a estas posibilidades, a partir de lo que denomina como autocomunicación de masas, impulsada por el desarrollo de la tecnología, pero fundamentalmente sustentada en la utilización de herramientas y plataformas de comunicación digital por parte de los sujetos: “es comunicación de masas porque potencialmente puede llegar a una audiencia global, como cuando se cuelga un vídeo en Youtube, un blog con enlaces RSS [...] es también auto comunicación porque uno mismo genera el mensaje, define los posibles receptores y selecciona los mensajes concretos” (Castells, 2009: 88).

Esta autocomunicación definida por Castells, es, asimismo:

“[...] producto del desarrollo de las llamadas Web 2.0 y Web 3.0, o el grupo de tecnologías, dispositivos y aplicaciones que sustentan la proliferación de espacios sociales en Internet y su contenido está autogenerado, su emisión autodirigida y su recepción autoseleccionada por todos aquellos que se comunican” (Castells, 2009: 108).

Particularmente, la no-ficción transmedia se presenta como un cuerpo permeable a la colaboración de forma orgánica, en donde los relatos se alimentan esencialmente a través de la multiplicidad de voces y miradas sobre distintos aspectos del campo de lo social para dar densidad a sus relatos. Cada nutriente aportado en cada interacción,

permite no sólo sostener la historia en el tiempo, sino también, aportarle nuevas capas y lecturas sociales.

Esta forma ideal, en donde la participación se corona como un ingrediente vital y necesario para brindar densidad narrativa a los relatos, también incorpora grados genuinos de inmersión a las historias, puesto que es a partir del reconocimiento de las subjetividades de los otros, en donde se tejen nuevas lecturas en torno a las prácticas sociales

En su trabajo "Four categories of collaborative documentary"³, presentado en Barcelona en el año 2011, en el marco del Taller de Cultura Digital de ECREA (Asociación Europea de Investigación y Educación en Comunicación, por sus siglas en inglés) Mandy Rose, profesora asociada y directora del Centro de Investigación de Culturas Digitales, de la Universidad de West England, mapea la intersección entre documental y cultura en red, proponiendo cuatro categorías para el documental colaborativo.

El primero de ellos, al que denominó "The creative crowd" (La multitud creativa), refiere a la modalidad en la que múltiples participantes contribuyen con fragmentos a un conjunto altamente templado: las unidades de contenido pueden no tener mucho sentido por sí mismas, pero el valor y el significado se acumulan a medida que se unen, produciendo una estética distintiva que se trata de energía y repetición (Rose, 2011).

En cuanto al segundo, "The Participant Observers" (Los observadores participantes) se trata de cineastas distribuidos que contribuyen cada uno a un trabajo relacionado con experiencias contrastantes del lugar. Los participantes deciden cuándo y qué filman y qué historia quieren contar, pero su papel en la contextualización final de ese contenido puede variar drásticamente. Los participantes pueden contribuir precipitadamente hacia un conjunto lineal que otra persona edita, o producir una película independiente, una narración considerada, para un marco interactivo. "Lo que

³ Rose, Mady. Four categories of collaborative documentary. Disponible en: <https://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>. Consultado el 28 de Enero de 2020.

aportan es el potencial para el "conocimiento" documental basado en la experiencia: situado, encarnado, afectivo", señala la investigadora.

Este modo tiene que ver con la multiplicidad, y cuando el contenido se organiza en una base de datos, la salida también puede ser abierta, producida a través de la experiencia interactiva del espectador / usuario.

En relación al tercero, "The Community of Purpose" (La comunidad de propósito), Rose especifica que se desarrolla cuando un grupo de participantes colabora en una producción con un objetivo compartido en torno al cambio social. Pueden estar involucrados en la creación de contenido, pero pueden tener otro papel en el proceso:

"[...] Lo fascinante de esta categoría es que el proceso de colaboración, el diálogo y las experiencias involucradas en la producción, comienzan a ser tan importantes como el producto. Hay un giro definitivo en esta dirección en este momento, aunque esta forma de trabajar no es nueva en sí misma. Un marco de derechos abiertos como Global Lives puede agregar otra dimensión de emergencia, ya que los usos del contenido pueden crecer sin restricciones, impulsados por los colaboradores" (Rose, 2011).

La cuarta y última categoría, "The Traces of the Multitude" (Las huellas de la multitud) se relaciona con lo que Rose plantea como "documental semántico". Estos proyectos introducen un nuevo aspecto a la colaboración al recurrir al contenido de las redes sociales, vinculando a una multitud de contribuyentes potencialmente anónimos. Es el caso de documentales que están en actualización constante, como la propuesta "Do not track me", una experiencia documental interactiva y participativa que investiga el seguimiento en línea, y cómo la minería de datos y la personalización de Internet nos afectan a nosotros y a nuestra visión del mundo.

Procurando proporcionar una mirada respecto de las características de los proyectos colaborativos, Antoni Roig, investigador circunscripto al estudio de la cultura y la comunicación digital y, en particular, al análisis de las transformaciones de las prácticas culturales relacionadas con las mediaciones tecnológicas, propone distinguir proyectos colaborativos en función de cómo se articulan el acceso, los permisos y las contribuciones.

Para ello, propone estudiar los niveles colaboración en torno a dos grandes ejes: por un lado, desde el acceso, donde discrimina tres posibilidades que vinculan a quién puede participar, cómo se lleva a cabo la convocatoria y en qué momento se abre el acceso. Por otra parte, distingue los mecanismos de distribución del control a partir de los cuales, propone estudiarlos en base a distintos grados de cesión del control y las decisiones sobre la narrativa: sobre qué se decide, cómo se decide o cómo se estructuran las relaciones jerárquicas entre los participantes (Roig, 2017:17).

Esta categorización propuesta por Roig, resulta útil a la hora de analizar propuestas documentales transmedia enmarcadas en procesos colaborativos o de co-creación, ya que nos permite indagar con distintos grados de profundidad las actuaciones de los sujetos co-creadores, y poder desnudar así sus prácticas en relación a la construcción narrativa.

Roig también mapea tres estrategias posibles de colaboración en narrativas colaborativas: para la primera, destaca las iniciativas basadas en el crowdsourcing, cuya apoyatura se establece a través de “[...] una convocatoria abierta y potencialmente masiva en la que los promotores efectúan una llamada para resolver un problema o proponer un reto determinado en forma de tarea o encargo” (Roig, 2017: 18). Bajo esta misma estrategia, Roig incluye al crowdfunding, iniciativa basada en un tipo concreto de convocatoria en la que se pide dinero para financiar un proyecto. Sobre esta primera estrategia, Roig declara que:

“[...] Aunque de entrada en el crowdsourcing se establece una distinción bastante clara y jerarquizada entre promotores y participantes, así como en relación a lo que se pide (y lo que no), resulta un punto de entrada importante en relación a los proyectos colaborativos. De hecho, en el campo creativo, los retos planteados en iniciativas basadas en crowdsourcing rehúyen a menudo la noción clásica de resolución de problemas, para proponer acciones con un importante componente lúdico en las que las tareas se convierten en reglas o premisas para desarrollar la propia creatividad (Roig et. al. 2012 y 2017; McIntosh, 2015).

Adicionalmente, las categorías de crowdsourcing y crowdfunding, “[...] se consideran clave para explicar las dinámicas de la creación cultural contemporánea, en buena parte a partir de dos nexos en común: en primer lugar, por hacer referencia a la implicación de importantes cifras de participantes; en segundo lugar, por convertirse

en exponentes de lo que se considera una radical reinención de la relación entre productores y públicos en los distintos procesos que permiten la materialización de un proyecto creativo. Este segundo factor establece un claro vínculo con una tendencia cultural más amplia: la mayor implicación y dedicación de los públicos en los procesos relacionados con su propio consumo cultural” (Roig et al, 2012:26).

En lo que atañe al crowdsourcing, Roig explicita que supone una modalidad concreta de definir las condiciones de colaboración, en la que se evidencia una separación entre el núcleo creativo y el colectivo de usuarios que contribuye “bajo unas condiciones muy determinadas a elementos concretos del proceso creativo”, donde ésta llamada no contempla necesariamente “[...] la integración efectiva de estos colectivos en la toma de decisiones o en la organización de los términos de la colaboración” (Roig et. al, 2012:29).

En cuanto a lo que refiere al núcleo creativo, el investigador señala que se trata del conjunto de personas que impulsan un proyecto, definen sus objetivos, las reglas del juego de la participación y toman las principales decisiones, tanto estrictamente creativas como a nivel organizativo. En torno a dicho núcleo, “[...] se establece un ámbito de colaboración con ciertos usuarios que, formando parte del público objetivo al que se dirige el proyecto, están dispuestos a iniciar un proceso de colaboración” en conjunto con un equipo de expertos que llevan a cabo diferentes actividades especializadas, retribuidas, dentro de las distintas fases del proyecto”(Roig et al, 2012:30)

En este sentido, los proyectos colaborativos mantienen un equipo al que puede denominarse como de tipo extendido, que comprende “[...] por un lado al núcleo creativo, quien tiene la máxima responsabilidad sobre el proyecto en su conjunto, los expertos, que comprenden al resto del equipo tradicional y que tienen responsabilidades concretas sobre los productos y que se ve ampliado por los usuarios, que conforman una parte del público objetivo a quien se dirige en última instancia el proyecto, y que se implican en el mismo a través de las convocatorias, que actúan por tanto como filtro de la participación, modulando el nivel de influencia sobre el producto final” (Roig et. al, 2012:30).

Seguidamente, el investigador subraya la co-creación como otra posibilidad dentro de las estrategias en narrativas documentales, a la que define como “[...] un acuerdo de colaboración entre los promotores y un conjunto selecto de participantes, tanto en número como en habilidades requeridas alrededor de una iniciativa o proyecto concreto y delimitado en el tiempo. Este proceso de filtraje se traduce en una colaboración de mayor intensidad en partes significativas y sensibles del proyecto, con lo que los frutos del proceso de co-creación deberían, estrictamente, trasladarse de forma clara al resultado final” (Roig, 2017: 18).

De acuerdo con Roig, la co-creación “[...] hace referencia a un acuerdo de colaboración entre agentes industriales y una parte de su público potencial” (Roig et. al, 2012:31). En tal sentido, un proceso de co-creación ocurre cuando un componente no trivial del diseño, producción, marketing, y distribución de un producto tiene lugar a través de la implicación directa de sus consumidores o usuarios.

Siguiendo esta misma línea, el investigador enfatiza que se trata de “[...] un modelo de participación con reglas definidas y en el que se acepta la hegemonía del agente industrial en la toma de decisiones; lo que aparece sujeto a negociación en este caso es la naturaleza del vínculo entre industria y públicos, a menudo expresado en términos emocionales (no económicos) y de atención a las motivaciones que llevan a la implicación de los usuarios en el proceso de co-creación” (Roig, 2012:30).

Por último, Roig refiere a la creación de una comunidad como tercera estrategia posible, en donde su característica principal está dada por “el interés común, la disponibilidad a colaborar y el compromiso mutuo” (Roig, 2017:18). Aquí, la condición voluntaria basada en el compromiso, se prioriza por encima de la cantidad de participantes, las habilidades requeridas o las actividades y responsabilidades a asumir. En esta estrategia, puede evidenciarse un fuerte sentido de relación social, comunitario, que tiende hilos de conexión entre los participantes. Así, para el investigador:

“[...] Uno de los elementos más interesantes de esta modalidad es el vínculo más fuerte y duradero que se establece entre los participantes, lo que es particularmente interesante en el caso de iniciativas de carácter social, aquellas en las que se busca su continuidad en el tiempo, en las que se estimula que puedan surgir nuevas ideas desde la propia comunidad o que tengan como finalidad la creación de un producto dinámico o permanentemente actualizable” (Roig, Antoni, 2017: 18-19).

4.1 Pistas para analizar la estructura de las narrativas transmedia colaborativas: Hollow como documental narrativo multicapas, basado en la co-creación

Teniendo como base teórica la “Propuesta de modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia”, defendida por las investigadoras Jennifer García Carrizo y Olga Heredero Díaz (García Carrizo, Heredero Díaz, 2015), e incorporando las categorizaciones propuestas por Mandy Rose, y Antoni Roig para el análisis de la tipología documental colaborativa que se trata, y las características y estrategias colaborativas en narrativas documentales, se presenta a continuación un desglose analítico de la propuesta transmedia Hollow (2013), de la realizadora audiovisual estadounidense Elaine McMillion Sheldon.

Para llevar adelante este análisis, además, se incuirán los distintos tipos de consumidores vinculados, a través de la tipología descrita por Carlos Scolari (Scolari, 2009), como así también el papel del Contenido Generado por el Usuario (CGU) sintetizado por las investigadoras García Carrizo y Heredero Díaz.

Dentro del amplísimo campo de investigación del lenguaje transmedia, emerge de manera intensa, el estudio sobre el rol de los usuarios en la co-construcción de los relatos. De esta manera, el Contenido Generado por el Usuario (CGU), cobra importancia significativa en la forma en que las nuevas dinámicas comunicativas de la cultura participativa afectan al interior mismo del sistema de medios, produciendo revoluciones socioculturales.

Todas estas categorías analíticas servirán de sustento para, por un lado, analizar la estructura narrativa del documental Hollow, sus componentes y extensiones, la dimensión de los roles e implicancias de los sujetos co-creadores vinculados en su construcción narrativa, comportamiento e involucramiento de los usuarios, y por otra parte, para dar cuenta del procesos de construcción de una narrativa transmedia de no-ficción, que pueda extender coordenadas para la producción de las mismas en el campo de lo social-comunitario.

La elección de guiarse bajo dichas propuestas, se da en la medida en que sustentan teóricamente las bases necesarias para conocer la estructura y el funcionamiento de

los diversos universos transmedia existentes, así como para poder tender coordenadas en aquellos proyectos que se encuentran en proceso de producción, lo que permite dotar de una columna vertebral metodológica para los capítulos siguientes, de confección de una maqueta para un producto multiplataforma e interactivo.

De acuerdo con las autoras, “[...] establecer un modelo de análisis de sus estructuras se torna importante, puesto que, si este se aplica a varios casos, se pueden establecer patrones, similitudes y diferencias entre ellos. Estos patrones, a su vez, no sólo permitirían conocer mejor los productos transmedia, si no entender su funcionamiento y aprender a crearlos desde cero, lo cual sigue siendo el reto actual dentro de este tipo de narrativas” (García Carrizo y Heredero Díaz, 2015: 283).

Para comenzar, la propuesta defendida por Jennifer García Carrizo y Olga Heredero Díaz (2015), sugiere desglosar el análisis desde cuatro segmentos que permiten profundizar sobre distintas aristas de una narrativa dada:



Gráfico 1: Esquema del Modelo de Análisis de las Narrativas transmedia propuesto por García Carrizo y Heredero Díaz (2015: 274).

Para abordar el estudio de una narrativa, las investigadoras proponen comenzar por la identificación y análisis de la macrohistoria, es decir, su base narrativa, así como el soporte o medio en el que se desarrolla. Este paso es fundamental, puesto que a partir de la macrohistoria se podrán estructurar todos los demás elementos en el mapa transmedia a elaborar en el tercer paso, tal como señalan García Carrizo y Heredero Díaz.

En este punto es preciso, además, tener en cuenta que el medio en el que se desarrolla la historia central. Así, se “[...] habrán de definir las audiencias de este que, por extensión, serán las de la macrohistoria” (Costa, 2013:564).

Seguido de esto, “[...] se ha de llevar a cabo una descripción de las partes que componen la macrohistoria y, por extensión, de sus aspectos narrativos” (García Carrizo y Heredero Díaz, 2015:275), de acuerdo a lo descrito por las autoras de la propuesta. Aquí, cabe señalar, que las partes corresponden a todas aquellas subpartes que componen la historia.

En cuanto a los aspectos narrativos de la macrohistoria, “[...] estos incluyen el tiempo y el espacio donde se desarrolla la historia, los personajes y las acciones que desempeñan. En este apartado habría que hacer una descripción de todos elementos recopilando los diferentes escenarios y tiempos en los que transcurre la acción, así como describiendo los diferentes personajes, clasificándolos (protagonista, antagonista, personajes principales, secundarios, entre otros) y señalando cuál es su papel en la historia”. (García Carrizo, 2015:275).

Para continuar con el análisis, las investigadoras proponen identificar y analizar las extensiones de la macrohistoria que conforman la narrativa transmedia, en donde se identifiquen aquellos elementos del universos oficiales y extraoficiales.

De esta manera, para García Carrizo y Heredero Díaz es importante tener en cuenta todos aquellos elementos oficiales que se desprendan de la macrohistoria, pero remarcan de igual manera que “[...] el Contenido Generado Por el usuario (CGU) es una parte importante y fundamental de toda narrativa transmedia. Por tanto, se habrán de tomar en consideración dichos elementos, pero eso sí, señalando que forman parte del CGU” (García Carrizo y Heredero Díaz, 2015: 276).

Una vez identificados todas estas extensiones, que pueden ser cómics, vídeos en un canal de YouTube de un fan, blogs, wikis, juegos de cartas, aplicaciones móviles, entre otras posibilidades, se realiza una identificación de su soporte y, al igual que se hizo con la macrohistoria, determinar cuáles son sus audiencias, diferenciar sus partes (si las tuviera) y sus aspectos narrativos.

Este segundo paso, de todas formas, difiere en algún sentido de aquel realizado en la etapa de análisis de la macrohistoria: es necesario tener en cuenta que en esta instancia, a la hora de analizar los aspectos narrativos (tiempo, espacio, personajes y acciones), pueden aparecer líneas narrativas no existentes en la macrohistoria, o que no coincidan plenamente con ella, pero que sí puedan complementar el universo presentado. De acuerdo con lo resaltado por las autoras de la propuesta:

“[...] estas partes que surgen de la macrohistoria y conforman junto con ella el universo de la narrativa transmedia tienen la función de complementarla. Es por ello que pueden aparecer nuevos espacios o personajes y, seguramente, aparezcan nuevos tiempos en la narración; dependerá de la relación que dichas partes guarden con la macrohistoria” (García Carrizo y Heredero Díaz, 2015: 276).

A los aspectos narrativos, además, debe añadirse un señalamiento sobre la intertextualidad del relato, es decir, la relación de los diferentes elementos del universo narrativo con la macrohistoria. Otra observación que realizan las autoras sobre este punto, es la necesidad de reparar en las audiencias:

“[...] en el caso de los elementos que componen el universo transmedia, se ha de tomar en consideración que algunos de ellos van dirigidos a usuarios diferentes según su papel en los medios en los que se desarrollan. En otras palabras, existirán elementos dirigidos a usuarios fundamentalmente observador; otros elementos dirigidos a un usuario discursivo; otro a uno creador,... Así, por ejemplo, podrán aparecer elementos de este universo transmedia como wikis, donde interactúen mayormente usuarios creadores, pero que a la par, sean leídas por usuarios observadores. También podrán aparecer otros componentes como una página de Facebook dirigida fundamentalmente a usuarios discursivos y, así, sucesivamente” (García Carrizo y Heredero Díaz, 2015: 276-277).

De esta forma, García Carrizo y Heredero Díaz, sintetizan el segundo paso de la propuesta de análisis:

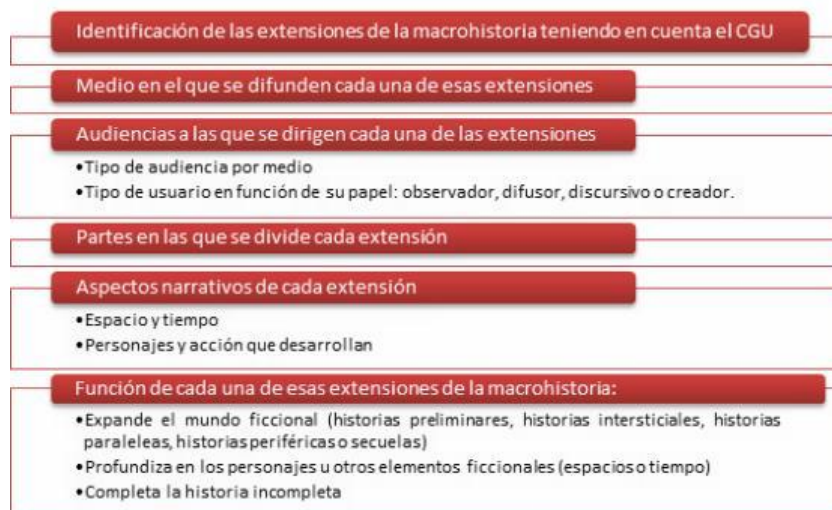


Gráfico 2. Esquema del proceso de identificación y análisis del resto de elementos de la narrativas transmedia propuesto por García Carrizo y Heredero Díaz (2015: 277).

Para el siguiente punto, las autoras sugieren la elaboración de un mapa del universo transmedia oficial y extraoficial que permita poner en evidencia todos los elementos pertenecientes al universo transmedia estudiado, discriminando medios, soportes, extensiones o elementos generados por el usuario; se especifican, además, las partes en las que se pueden dividir las extensiones de la macrohistoria (historia preliminar, paralela, intersticial, periférica, secuela, profundización de los personajes, y elementos que completan la historia) y, por otro lado, la función de dichas extensiones en relación al núcleo narrativo definido en la macrohistoria.



Gráfico 3. Mapa genérico del universo transmedia oficial y extraoficial de una narrativa transmedia. Fuente: García Carrizo y Heredero Díaz (2015: 277).

Por último, las autoras recomiendan la elaboración de una línea cronológica de la evolución del universo transmedia, que permita trazar la evolución del mapa del universo transmedia generado en el paso anterior, para dar cuenta de los pasos dados por la narrativa: cómo a partir de la macrohistoria se van generando las distintas extensiones.



Gráfico 4. Línea cronológica de la evolución del universo transmedia. propuesto por García Carrizo y Heredero Díaz (2015: 277).

Para este paso, García Carrizo y Heredero Díaz remarcan la importancia de reflejar si cada una de estas partes fue creada de manera oficial o si, por el contrario, se trata de Contenido Generado por el Usuario (CGU). La elaboración de esta línea cronológica, cobra relevancia en la medida en que “[...] logra establecer una pauta para analizar la evolución y cómo se expanden las estructuras de los universos transmedia, lo que ayuda a investigarlos y a conocer las diferentes expansiones que los consumidores de los mismos demandan, sobre todo, si se observan detalladamente aquellas que ellos generaron (CGU)” (García Carrizo, 2015:283).

En cuanto al estudio de los usuarios y su comportamiento, las autoras también sintetizan una clasificación válida para su análisis en el marco de narrativas transmedia.

En primer lugar, describen un primer tipo de usuario, al que denominan observador: se trata de un usuario silente, que no deja una marca en el contenido que consume, pero el tipo de producto que consume dentro del universo transmedia afecta al desarrollo de este. En este caso, este tipo de usuarios influyen, por ejemplo, en la cantidad de vistas de una historia en redes sociales, o el número de reproducciones de un video en la web.

Seguidamente, las autoras describen al tipo de usuario difusor, que es el usuario-interactor que va un paso más allá del primer tipo de usuario, y es capaz de difundir los productos narrativos a través de internet y de redes sociales.

Por otra parte, la categoría de usuario discursivo refiere a aquel que toma un grado mayor de implicación con la narrativa: es el tipo de interactor que deja su marca en la narrativa, comentando y fomentando el debate en foros, wikis, twitter, Facebook, entre otras. Esta tipología de usuario corresponde a quienes ofician de intérpretes del conjunto de textos al agruparse junto con otros fans en comunidades, intercambiando opiniones y promoviendo la discusión en torno a las temáticas abordadas en el universo transmedia.

Finalmente, las investigadoras describen al tipo de usuario creador, que es aquel público que produce nuevo contenido que se incorpora al universo transmedia. En este sentido, ésta clasificación distingue dos posibilidades o vías a través de las cuales el usuario creador puede generar nuevo contenido:

- a) Contenido que amplíe el universo transmedia material generado por el “efecto fan”
- b) Contenido que dé a conocer el universo transmedia: reseñas, videoblogs, análisis, teasers editados por el fandom.

Esta tipología defendida por las autoras, resulta útil para establecer categorías de análisis de la estructura de las narrativas transmedia, en las cuales, identificar a quién va dirigido cada una de las partes del universo transmedia o qué tipo de público las creó, resulta vital para comprender el funcionamiento interno y externo a la narrativa propuesta, cómo es la reacción de los usuarios interactores, cuáles son sus intereses, en qué segmentos o partes de la narrativa intervino, y en qué medida éstos comportamientos se reflejaron en expansiones creativas, entre otras variables posibles de análisis.

A estas categorías presentadas por García Carrizo y Heredero Díaz, puede añadirse la clasificación realizada por el investigador argentino Carlos Scolari, respecto de los

diferentes tipos de consumidores según el nivel de consumo del producto transmedia (Scolari, 2009: 597):

1. Consumidor de un único texto: aquel que solo consume lo relativo a la macrohistoria, es decir, la parte central y con mayor peso del universo transmedia. Suele corresponderse con el usuario observador descrito por las investigadoras.
2. Consumidor de un único medio: aquel que explora el universo a través de un único medio; por ejemplo, exclusivamente a través de la plataforma Youtube, consumiendo los videos de un documental propuesto, y que no necesariamente consumirá partes vinculadas a la macrohistoria.
3. Consumidor transmedia: es el usuario que consume todas aquellas partes del universo transmedia que estén a su alcance. Es el usuario que más posibilidades tiene de acabar siendo creador, ya que es el que más se acerca a la figura del fan.

En cuanto las propuestas defendidas por Antoni Roig Telo y Mandy Rose, éstas se aplicarán para evidenciar la tipología documental colaborativa que se trata, y las características y estrategias colaborativas en narrativas documentales, a través de la mirada de sus categorías analíticas.

En el caso de la mirada a través Mandy Rose, se establecerá a qué tipología documental pertenece la propuesta Hollow, en base a las cuatro modalidades presentadas por la autora (La multitud creativa, los observadores participantes, la comunidad de propósito, y las huellas de la multitud) para acercarnos a una categorización de Hollow en cuanto a sus características intrínsecas.

En relación a las definiciones provistas por Antoni Roig, éstas nos permitirán contornear la propuesta de McMillion Sheldon en función de sus niveles colaboración, tanto desde las posibilidades y permisos de acceso (quiénes puede participar, cómo se lleva a cabo la convocatoria y en qué momento se abre el acceso), como también, respecto de los mecanismos de distribución del control (sobre qué se decide, cómo se decide o cómo se estructuran las relaciones jerárquicas entre los participantes).

Asimismo, se aplicará el análisis provisto por el mismo autor en relación a las estrategias colaborativas desplegadas para llevar a cabo la construcción de la pieza

presentada por McMillion Sheldon (crowdsourcing, crowdfunding, co-creación, creación de una comunidad), para comprender las articulaciones que hicieron posible su materialización.

4.2. Análisis de la propuesta Hollow bajo las coordenadas analíticas propuestas

El documental interactivo Hollow es una pieza documental participativa, interactiva, basada en la web, a la que se accede a través del enlace <http://hollowdocumentary.com/>, lanzada en el año 2013, y que profundiza sobre la problemática de la disminución de la población en las zonas rurales de los Estados Unidos, a través de los relatos y los espacios en los que se desenvuelven los habitantes del condado de McDowell, Virginia Occidental.

El proyecto se sumerge en las historias de 30 personas que viven allí, en uno de los tantos condados rurales que refleja una situación similar de auge y caída de la población a lo largo todo el país. En palabras de la directora del proyecto, Elaine McMillion Sheldon,

“[...] El condado de McDowell ha perdido casi el 80 por ciento de su población desde 1950 y continúa perdiendo a más jóvenes cada año debido a la falta de oportunidades económicas. Esta fuga de cerebros en zonas rurales ha dejado a muchos condados de todo el país con una infraestructura demográfica y defectuosa. Sin embargo, muchas personas, aproximadamente 22,000, continúan viviendo y trabajando en McDowell. Sienten un gran sentido de orgullo y pertenencia y creen que están allí para ayudar a mejorar y mover el condado hacia el futuro” (McMillion Sheldon, s.f.)

El documental se vale de las herramientas disponibles a través del lenguaje HTML5, para centrar su mirada sobre la realidad de los pueblos rurales: por un lado, el proyecto, se basa en visualizaciones de datos dinámicos que dan cuenta de una problemática nacional y local, aunque las estadísticas se equilibran con narraciones que le ponen el cuerpo a los números, y permiten poner al descubierto una comunidad arrasada por el impacto de la economía, el declive de la industria del carbón y el éxodo de las generaciones más recientes, en búsqueda de un futuro mejor.

Focalizando el eje en los residentes que siguen poblando el condado, Hollow combina videos creados y enviados por la comunidad, tanto como material filmado por McMillion Sheldon. Allí, se despliegan treinta retratos en video, que rescatan la historia del condado de McDowell, y se distribuyen en seis secciones temáticas que abordan temas como el impacto del declive de la economía en el día a día de los residentes, el desempleo, la salud, el activismo comunitario, y la influencia de la industria del carbón para las distintas localidades que conforman el área.

En palabras de la propia McMillion, el documental se vale de la tecnología HTML5 para fusionar “la narración cinematográfica y emocional con la web”, y que, en ese contexto, “las historias de los residentes han sido traídas a la vida para que el mundo exterior comprenda el sector de nuestra sociedad que a menudo se pasa por alto” (Mc Million Sheldon, s.f.).

Al momento del lanzamiento del documental, la población del condado de McDowell era de 22.000 habitantes, un número por debajo del máximo de mediados de siglo, que fue de 100.000. Este dato se corresponde con la falta de empleo, debido al declive de la industria del carbón, y el éxodo de jóvenes que sufrió el condado: desde la propia Elaine McMillion, gran parte de la juventud que poblaba Hollow abandonó su vida allí en busca de oportunidades en otros lugares.

Para poder contar con una investigación de cerca, el equipo de Hollow - conformado por 10 personas, entre diseñadores, desarrolladores, artistas de visualización de datos, organizadores comunitarios y periodistas – se instaló durante 4 meses en el Condado de McDowell, durante el verano del año 2012.

Dando cuenta de la profundidad y vastedad narrativa con la que se encontraron, el equipo trabajó conjuntamente con los residentes del condado, para poder documentar la historia de la comunidad desde sus relatos y experiencias. Allí, McMillion y sus colaboradores, dictaron talleres para motivar a los residentes a participar y contar cómo transcurría su vida allí, poder refinar los temas asociados al proyecto y sus procesos de producción, e identificar sus aspiraciones a futuro para McDowell.

De esta forma, el equipo invitó y alentó a los pobladores de McDowell a registrar momentos aleatorios en su vida, pero también sobre eventos sociales de la

comunidad, fragmentos de la cotidianeidad, que fueron luego incluidos como material en el documental en línea, a través de una acertada técnica de collage que le da contorno y cuerpo no sólo a las historias individuales presentadas por secciones, sino también al documental mismo, que se vale de éstas para vestir toda la propuesta presentada.

Bajo esta estrategia, se combinan material de archivo, fotografías, videos provistos por la comunidad, recortes de diario, transmisiones de radio y televisión, sonidos del pueblo (sonido ambiente, naturaleza, fragmentos de conversaciones), música (personas tocando instrumentos, bandas locales), entre otros, que permiten reconstruir la historia a través del collage narrativo, entre lo lúdico, lo informativo, lo recursivo, lo reflexivo, lo documental, y lo co-creado a partir de la experiencia de la propia comunidad, que actualiza esas múltiples visiones y construcciones sobre el espacio, expandiendo y añadiendo volumen a la trama central.

McMillion se inserta en una comunidad dicotómica que oscila entre el estancamiento económico, la disminución de la población, altas tasas de embarazo adolescente, obesidad y drogadicción, y un fuerte sentido de comunidad que resiste y persiste - a pesar de todos los embates sufridos – entre los residentes del condado de McDowell, quienes apuestan a un futuro mejor, y a las nuevas generaciones.

Como se mencionó anteriormente, el documental Hollow es una puesta en línea, que utiliza variadas técnicas y herramientas provistas por el lenguaje HTML5, lo que le permite mixar los distintos recursos, contenidos y lenguajes en un sólo lugar, utilizando una técnica de desplazamiento de Parallax⁴ (posibilidad de hacer scrolling down y up, y movilizarse a través de la narrativa) que le da a la profundidad y movimiento a la historia a través de una navegación de flujo ininterrumpido.

El proyecto utiliza, de manera hábil, gráficos y una técnica de collage para crear una experiencia visual vívida, atrayendo con éxito la atención de los interactores. Las

⁴ Parallax (también llamado “Parallax scrolling”) es un efecto aplicado al diseño de sitios web, y que consiste en simular el desplazamiento de los objetos a diferentes velocidades y capas. Al crear la ilusión de que hay fondo y figuras en primer plano, consigue lograr efectos de 3D, y por tanto, más realismo en los objetos presentados.

historias se desarrollan a través de varios capítulos a medida que el usuario navega mediante el desplazamiento del mouse o manteniendo presionado los comandos de page-down en teclado, por lo tanto, cada experiencia es única, que depende de la sintonía rítmica individual, y la navegación interna por los contenidos.

Para mantener al usuario involucrado, hay un número reducido de puntos de acceso disponibles en la pantalla a la vez, lo que permite la opción de leer una breve biografía del personaje o ver una historia corta. El material capturado por los miembros de la comunidad local agrega un nivel de intimidad genuina, alentando al espectador a mirar, explorar, descubrir y aprender más, y, sobre todo, conocer a la comunidad desde un sentido más privado e íntimo.

Como una adición al webdoc, se desarrolló una plataforma en línea separada para la comunidad, que actuó como una cartelera digital para noticias, notas de interés, anuncios de eventos, workshops, y actualidades varias del condado. Hollow, en un sentido global, pudo aprovechar el impulso participativo de los habitantes del condado para construir una experiencia compartida con la autora y su equipo, no sólo para poder narrar lo que ocurre en McDowell, sino también para habilitar a los vecinos a narrarse a ellos mismos.

La metabolización del relato a través de la participación comunitaria, nos permite descubrir una realidad que puede ser, por momentos, angustiante, pero que rescata un particular sentido de pertenencia y conexión entre los pobladores.

4.2.1 Identificación y análisis de la macrohistoria

Como se mencionó en los inicios de este apartado, Hollow es una propuesta documental participativa, interactiva, basada en la web, a la que se accede a través del enlace <http://hollowdocumentary.com/>. Puede decirse que su macrohistoria es el documental en línea, y su soporte, la web. Allí, profundiza sobre la problemática de la disminución de la población en las zonas rurales de los Estados Unidos, a través de los relatos y los espacios en los que se desenvuelven los habitantes del condado de McDowell, Virginia Occidental.

El trabajo de McMillion Sheldon, quien había emigrado del condado en el año 2009, surgió de la inspiración de la autora al leer el libro “Hollowing Out the Middle: What Rural Brain Means for America” (Ahuecando el medio: lo que significa el cerebro rural para América), de las sociólogas Patrick J. Carr and Maria J. Kefalas, que abordan el éxodo de las generaciones jóvenes (la fuga de cerebros) en los pueblos rurales de Estados Unidos a partir de la posguerra, y cómo esto afecta a dichas comunidades en diversos aspectos.

Bajo esta inspiración, McMillion Sheldon decidió volver a su pueblo de origen, recolectó documentos y estadísticas de McDowell, y se dispuso a trabajar con su equipo y la comunidad del condado, para abordar un documental que concentrara sus esfuerzos en:

- Abordar los problemas sociales y económicos que enfrentan los residentes del condado de McDowell, Virginia Occidental, desde una perspectiva histórica, dinámica, con visualización de datos, atendiendo a sus transformaciones en el tiempo
- Facilitar la autorrepresentación de la comunidad como respuesta a las relaciones desiguales de poder en la producción de los medios de comunicación masiva, que generalmente dan como resultado que comunidades como McDowell sean retratadas desde miradas sesgadas y recortadas en el prejuicio respecto de sus principales problemáticas sociales
- Crear las condiciones para que la comunidad colabore para abordar los problemas sociales, económicos y ambientales desde sus aportaciones individuales y colectivas. Por lo tanto, el proyecto estableció una serie de relaciones orientadas hacia la co-creación, dada por los talleres dictados por el equipo para que la comunidad pudiera generar su propio contenido, que luego se incluiría en la propuesta documental
- Fomentar la discusión y autopercepción entre los residentes a medida que se empoderan para formar una nueva identidad comunitaria

Con estas propuestas como eje, Hollow logró retratos de video, visualizaciones de datos, fotografía, paisajes sonoros, contenido generado por la comunidad y mapeo de base para dar vida a estas historias, en un proyecto multiplataforma que, además del contenido generado por los pobladores de McDowell, también involucra contenido a través de diversas propuestas de participación por parte del público (como micro-encuestas, preguntas), y redes sociales, lo que convierte al documental en una gran apuesta de co-participación.

Para poder llevar a cabo el proyecto, McMillion Sheldon inició una campaña de crowdfunding en la plataforma Kickstarter, en la que no sólo invitaba a reunir los fondos para la realización del documental, sino que también explicitaba que el proyecto estaría sustentado en la participación de los residentes de McDowell.

Como lo resalta en la campaña, Hollow propone que: “Los miembros de la comunidad participarán en el proceso de filmación creando sus propios retratos documentales y mapas. Hollow se esfuerza por llamar la atención sobre los problemas en las zonas rurales de América, fomentar la confianza entre la comunidad y convertirse en un lugar donde los usuarios puedan compartir ideas para el futuro” (McMillion Sheldon, 2012, sf.)

La campaña logró reunir a más de 530 contribuyentes, lo que supuso una suma mayor a 28 mil dólares para su realización.

La propuesta de McMillion Sheldon comenzó a ser grabada a mediados del año 2012, y fue estrenada en Internet el 20 de junio de 2013, anunciando su premiere en redes sociales (Facebook⁵, Twitter⁶ y Vimeo⁷). El uso de las redes sociales será retomado en el apartado de Identificación y análisis de las extensiones de la macrohistoria, que conforman la narrativa transmedia.

⁵ Página oficial del documental Hollow en Facebook: <https://www.facebook.com/hollowtheproject/>

⁶ Hollow en Twitter @hollowthefilm : <https://vimeo.com/hollowdocumentary>

⁷ Hollow Interactive en Vimeo: <https://vimeo.com/hollowdocumentary>

4.2.2. La base narrativa, la macrohistoria

Como se mencionó al inicio de este apartado, el equipo de producción de Hollow, y alrededor de treinta residentes de la comunidad filmaron pequeños cortometrajes y escenas de su vida cotidiana, que abarcan desde temas económicos y de infraestructura hasta problemas sociales y de salud. El objetivo del proyecto, de retratar la realidad rural de Virginia Occidental, se enriquece por un balance entre dichos fragmentos producidos por los locales, entrevistas, mapas, análisis de datos demográficos, económicos e indicadores sociales, propuestas participativas, y entornos lúdicos, como desbloquear elementos para adquirir un fragmento extra de una historia puntual.

En una entrevista cedida el 6 septiembre de 2013 al portal POV⁸ (por sus siglas en inglés, Point of View; Punto de Vista), Elaine McMillion enfatizó sobre la decisión de llevar adelante este proyecto en clave multilinear, y que se valiera de diversos recursos para dar sustento a una narrativa compleja en su abordaje multidimensional:

“[...] Esta fue una historia que quería contar desde hace bastante tiempo. Como vengo de una formación en cine y periodismo lineal, siempre pensé que sería una película lineal. Después de ir a McDowell en 2011 durante mi primera investigación de rodaje y conocer gente, me di cuenta de que era una historia que era realmente compleja y merecía la atención de algo que combinaba no solo videos, sino fotos, visualización de datos con información de archivo y fotografías. Fue un poco inquietante para mí pensar en esto como una película que acababa de terminar, mientras que con Hollow siendo interactivo y un proyecto de nuevos medios, puede crecer, cambiar y desarrollarse de nuevas formas. También nos permitió traer muchas más voces a la mesa y cubrir muchos temas que ahora el usuario puede explorar según su propio interés” (McMillion Sheldon, POV - Point of View, 2013)

Hollow es el resultado de las interacciones de Elaine McMillion con los residentes, con el relato íntimo, individual. También, es el resultado de la interacción de los vecinos de McDowell con ellos mismos, en las porciones o fragmentos que eligieron capturar, filmar, editar y compartir, sobre ellos mismos, o sobre aquellos quienes

⁸ Entrevista realizada por la Revista POV (Point of View) a Elaine McMillion Sheldon. “Hollow: An Interactive Documentary Made While In School, But It's No Student Film”. Disponible en: <http://archive.pov.org/blog/news/2013/09/hollow-an-interactive-documentary-made-while-in-school-but-its-no-student-film/>, 6 de Septiembre de 2013. Consultada el 6/11/2020.

desean ser parte del proceso (padres que graban a sus hijos, hijos que graban a sus padres) en una relación de absoluta libertad creativa sobre lo que se captura y comparte. Sobre cómo ellos mismos, en definitiva, se narran a partir de su experiencia de vida en el condado, puntos de vista sobre diversas problemáticas del lugar, los sueños a futuro, las próximas generaciones.

Propietarios de pequeños emprendimientos, grupos juveniles, mineros del carbón, activistas, estudiantes de secundaria, instructores de acondicionamiento físico y aquellos que trabajan en entidades sin fines de lucro, son sólo algunas de los planos subjetivos que aparecen en las distintas secciones del documental, que se explora a través de seis nodos temáticos interconectados, bajo la modalidad de scrolling.

La propuesta presenta una navegación que resulta intuitiva, que le es familiar al interactor: los comandos advierten su uso desde el primer momento de carga de los contenidos. Allí, se indica cómo proceder: para desplazarse, es preciso realizar acciones de scrolling, que a través de múltiples capas que combinan audios, videos, fotografías, datos cronológicos y demográficos, van desnudando la realidad del condado de McDowell, y nos prepara para conocer el contexto en perspectiva para atender a sus problemáticas.

Su desplazamiento a través del scrolling down, va revelando la macrohistoria, presentando la problemática, primero desde una perspectiva histórica, a través de una línea cronológica, que concentra los principales puntos de la historia del McDowell, para luego ir complejizando su estructura, a través de capas que van desnudando la cruda realidad de un lugar que ha conocido mejores épocas, y que ahora busca un futuro mejor a través de la sinergia de sus residentes, y la proyección hacia un futuro mejor.

4.2.3. Partes que componen la macrohistoria

Hollow cuenta con seis grandes nudos temáticos o capítulos. Cada capítulo es independiente de sí mismo, y aborda al condado desde una arista distinta, pudiéndose disfrutar su visualización de manera independientemente, si así lo desea el interactor.

Es interesante señalar que cada nodo temático se completa en sí mismo, pero adquieren mayor profundidad y sentido cuando se consume el total de ellos, presentando distintas miradas y reflexiones sobre el lugar en el que se vive y se comparte, con sus distintas problemáticas.

El tiempo que presenta Hollow es el del presente, aunque con la carga histórica que hizo del condado una cavidad, una depresión, como así lo indica una de las posibles traducciones de su título, en el que, a pesar de los embates, prevalece la esperanza, el amor y la solidaridad de sus residentes.

A continuación, se presenta un breve resumen de cada nodo temático, y sus aspectos narrativos.

Capítulo/Nodo temático 1 – The way it was (De la forma que era)

The way it was es un nodo introductorio que oficia de columna vertebral de lo que experimentaremos. Es la puerta de entrada a la dinámica de navegación del documental (realizar determinadas acciones para avanzar y acceder a los componentes del universo) al tiempo que la síntesis histórica/cronológica necesaria para sumergirse de lleno dentro del condado, para comprender el contexto y dar contorno a los relatos.

El nodo revela todo el trabajo arquitectónico-estilístico de recolección, edición, diseño y de armado de múltiples capas que realizó McMillion Sheldon junto a su equipo para abordar la densidad narrativa del relato: se trata de un primer escenario que utiliza todos los rincones de la pantalla para ofrecernos, a velocidad de scrolling down, una variedad de recursos seleccionados y mixados con técnica de collage, que nos ayuda a sumergirnos en el contexto histórico de McDowell County.

En la escena de apertura reza la siguiente leyenda que nos ayuda a comprender la temática que aborda: “Uno de cada tres condados está muriendo. Lugares donde son más las personas que se van, que donde se quedan. Esta es la historia de uno de esos lugares”. Esta primera pantalla se combina con un mapa de

Estados Unidos de fondo, que luego nos pondrá en perspectiva y nos ubicará el condado de McDowell, y nos invitará a hacer scroll down para descubrir más.



Gráfico 5. Placa introductoria de Hollow y comando scroll down

Allí, nos encontramos con una línea de tiempo que va desplazando recursos, y nos va revelando datos históricos, demográficos, e indicadores económicos y sociales del condado, desde la década del 1940 hasta la actualidad, situado entre el año 2012 y el 2013. La línea de tiempo se vale de una equilibrada combinación de información en capas: sonidos, fotografías, archivos de periódico, radio y tv, fragmentos de video y de audio, dibujos, mapas interactivos, visualización dinámica de datos, que logran poner en situación al interactor a través de transiciones y scrolling down, que mueven hacia adelante la línea de tiempo.

La navegación de esta propuesta cronológica, nos lleva a conocer distintos aspectos del condado de McDowell: por ejemplo, toda la extensión del primer nodo temático está atravesado por datos demográficos que nos revelan lo expresado en la leyenda inicial: en la década del `40, Hollow contaba con una población de 94.356 habitantes, y tiene su pico máximo en la siguiente década, en donde asciende a 100 mil, para luego desplomarse en el tiempo y llegar a 22.113 para el 2013, año en que McMillion Sheldon estrena la obra.



Gráfico 6. Hollow y su estética de navegación en capas

Se destacan en esta línea de tiempo, temáticas como: ascenso y descenso poblacional, la industria del carbón, la posguerra, el sistema ferroviario de la época, el desempleo, eventos históricos sociales de relevancia, personalidades locales destacadas (de quienes podemos saber más desplazando el puntero del mouse hacia un ícono con una *i*, que nos revela una breve biografía), registros de archivo de audio que añaden información de la época (como por ejemplo, del presidente John F. Kennedy hablándole a los habitantes de Virginia Occidental). También, se abordan temas vinculados al mundo del deporte y la educación, el sistema financiero, situaciones límite (inundaciones), pérdida de infraestructura (incendio de un importante teatro hacia la década del `70), y el impacto de la caída de la industria del carbón.

El primer nodo nos muestra el potencial del documental en su utilización de recursos, habilidades, técnicas y estéticas, añadidas al peso de los recursos provistos por los residentes (como audios, fotografías y videos) que sirven tanto para enriquecer la experiencia del interactor, así como también, para ofrecer una profunda experiencia inmersiva, desde lo informacional hasta lo lúdico, desde el descubrimiento de un contexto que va incrementando su dramatismo, hacia el contraste con un sentimiento compartido de amor por el lugar en el que se vive.

Capítulo/Nodo temático 2 – These roots (Estas raíces)

El segundo nodo temático destaca por su audiovisualidad: en el inicio, nos encontramos con un breve video de la salida del sol que, acompañado por un piano que inicia desde que se carga el contenido, y nos acompaña a iniciar nuestro recorrido.

Se mantiene la modalidad de scrolling, y la provisión de recursos en capas: destacan fotografías, videos y sonidos de la naturaleza, que se mixan con un menú de opciones reducidas (para no saturar a los navegantes), pero ricas en su aportación narrativa: este número reducido de puntos de acceso disponibles en la pantalla al mismo tiempo, logra su cometido de no dispersar al usuario con demasiadas opciones, al tiempo que permite elegir entre leer una breve biografía del personaje o mirar una historia corta que complementa la información que se recibe sobre la persona a través de la entrevista y las fotografías aportadas.

De esta manera, se ofrecen instancias de ampliación de los contenidos, que nos permite conocer a los protagonistas y co-creadores del documental.



Gráfico 7. Primera entrevista y biografía que presenta el documental Hollow

En cada instancia, para conocer a los residentes de la zona, se ofrecen fotografías provistas por el entrevistado, que complementan los relatos disponibles; le otorgan otra densidad a la narrativa propuesta, al tiempo que un nivel de intimidad y

complicidad, lo que alienta al espectador a mirar más, buscar más, aprender más. También, se nos ofrece una breve biografía/reseña que ofrece información sobre la vida de esa persona: lugar de origen, a qué se dedica, hobbies, información familiar, que permiten re-construir y reconocer la esencia de los habitantes del lugar, así como sus opiniones y percepciones respecto del lugar en el que viven, sus aspiraciones y deseos a futuro.

Cada entrevista que se nos ofrece, lleva un título – a modo de síntesis – respecto de cómo ve y siente esa persona al condado, en su perspectiva histórica personal, en sus hobbies, su familia, los lugares que recorre, y la visión a futuro.

En este nodo, hay cuatro biografías que vinculan un tema en común: pese a todos los problemas que ha tenido el condado, todos comparten una visión de amor y esperanza sobre el lugar. Los residentes que comparten sus relatos en este nodo son:

1. Alan Johnston – Sé que que estoy en casa (I know I'm Home): un fotógrafo aficionado que captura la esencia de McDowell a través de sus fotografías para documentar el paso del tiempo.
2. John y Stephanie Penwarden – Hay esperanza para la zona (There is hope for the area): una pareja que apuesta al futuro en el condado. Desean restaurar un espacio y convertirlo en un café.
3. Nessie Hunt – Vive feliz (Live Happy): Música de una banda de bluegrass, afirma que en el condado vive feliz, que encuentra todo lo que necesita para su vida.
4. Josh Clevenger - La lógica dicta que la mayoría de la gente no volverá (Logic dictates that most people aren't going to come back): Josh es un adolescente que actualmente es la mascota del colegio al que asiste – Riverview High School -, y que en el futuro quiere ser director de cine. Esta entrevista es interesantem en la medida en la que nos pone en perspectiva el pensamiento de los adolescentes que finalizan sus estudios en el Condado. Por un lado, el deseo de crecer con la eventual posibilidad de salir del McDowell para buscar nuevas oportunidades; por el otro volver para colaborar en la construcción de un lugar con mayor diversidad y oportunidades para los residentes.

Si pensamos que el documental Hollow admite como audiencias posibles a los residentes del condado de McDowell y otros condados en una situación similar, la provisión de imágenes, biografías y contenidos sobre el lugar en el que se desenvuelve el entrevistado, el documental permite instancias de reconocimiento entre vecinos, entre residentes del castigado cinturón rural estadounidense, o de lugares remotos con los que se compartan situaciones similares, de cierto vacío (como lo indica el título).

Cada pantalla que presenta una historia de vida, permite acceder a contenido extra que se desbloquea al visionar la entrevista que se propone. El contenido extra aparece primeramente con un ícono circular con una estrella en su interior, que indica la existencia de mayor información disponible sobre el entrevistado/historia, vinculado a las personas u entorno del que se trata, para luego aparecer la posibilidad de descubrir de qué trata el contenido en si. Puede tratarse de una galería de imágenes (como ocurre en la historia de Alan Johnston), un clip de vídeo, y hasta la posibilidad de descargar una canción, como ocurre en el caso de la entrevista a Nessie Hunt, una vecina que disfruta del lugar y vive feliz tocando el banjo con su banda de bluegrass.

Esta estrategia, de adicionar contenido que amplíe un aspecto lo que ya descubrimos en su entrevista personal, es un aspecto es de suma importancia: la propuesta documental nos sugiere una navegación en capas que se admite también como válida y presente en el caso de las entrevistas personales: se trata de una navegación interna que anima a los interactores a ir más allá de lo propuesto, para descubrir ese contenido extra que nos permitirá contar con un perfil más completo sobre la persona entrevistada.

Por ejemplo, durante la primera entrevista (Alan Johnston) descubrimos que éste desea documentar lugares y situaciones del condado a través de su cámara fotográfica. En el contenido extra, conocemos una pequeña galería de sus imágenes.

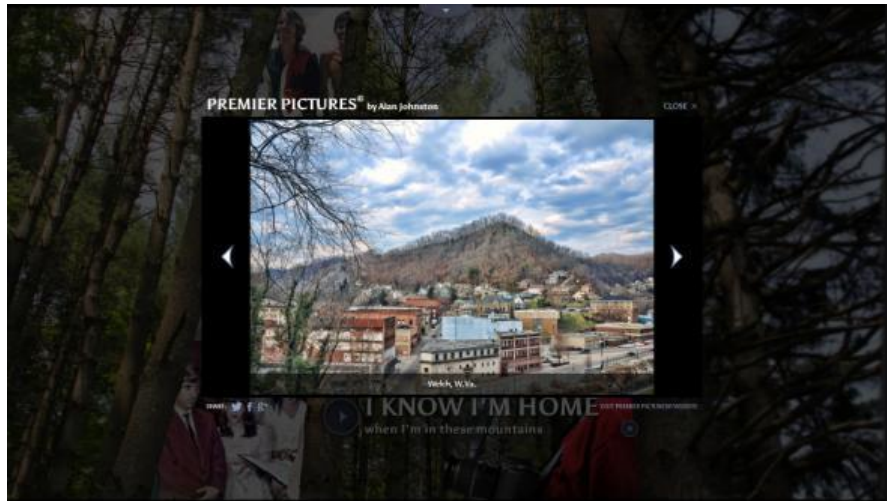


Gráfico 8. Contenido extra de la primer entrevista: fotografías de Alan Johnston

Como se mencionó en párrafos anteriores, el documental Hollow admite una navegación en capas, hacia el interior de los relatos. Esta navegación se complementa con propuestas hacia el exterior de la web en el que está emplazado el documental: se trata de instancias participativas que permiten expandir el documental con consignas vinculadas a aquellas que aborda el documental. “¿Qué te recuerda a casa?” es la primera de ellas, y el vínculo sugiere etiquetar fotos en la red social Instagram.

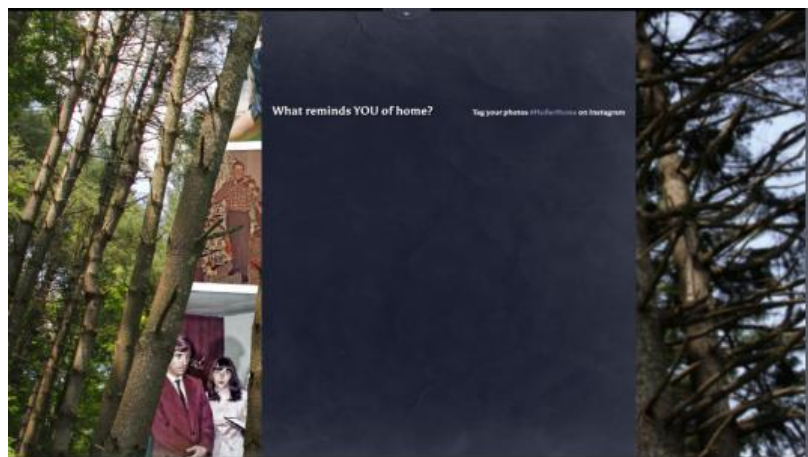


Gráfico 9. ¿Qué te recuerda a casa? Etiqueta tus fotos con el hashtag #HollerHome en Instagram

Otras estrategias participativas se mixan con mapas de visualización de datos – que vamos conociendo a través de la misma técnica de scrolling - creados a partir de la interacción de los usuarios con la plataforma. "¿Alguna vez ha tenido que salir de casa para encontrar oportunidad? ¿De dónde vienes? ¿A dónde viajas? ¿Cuántos años tenías?", presenta una de las capas con las que nos encontramos luego del visionado de la historia de Josh Clevenger. Con la posibilidad de llenar una tabla con datos propios (no es necesario hacerlo), el documental ofrece las respuestas de los interactivos en un mapa interactivo que muestra cantidad de personas que ha migrado de su lugar de origen, hacia dónde, y el promedio de edad de los mismo.

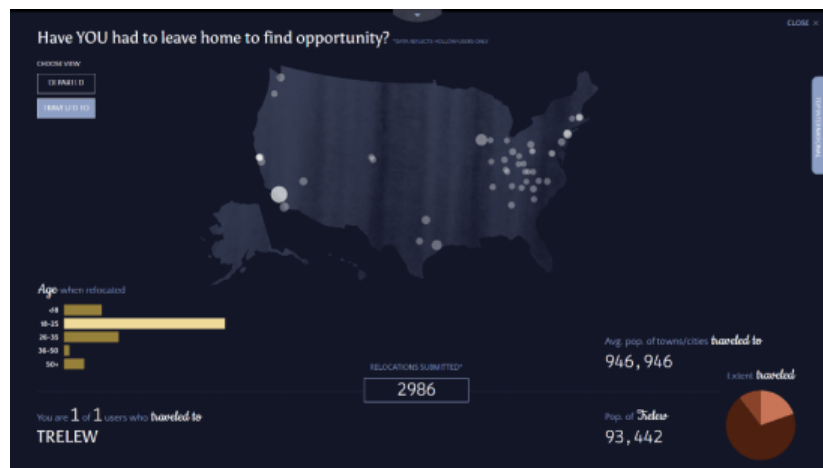


Gráfico 10. Visualización de datos a través de mapas interactivos y participativos

De acuerdo con el investigador Denis Renó, “[...] la participación es fundamental en el documental transmedia. Hace que el usuario forme parte del proceso de reconstrucción de la historia, no solo a través de la reorganización y el proceso creativo de navegación sino también como resultado de ello, por el comentario o, como es el caso, por la contribución basada en las respuestas presentadas luego a otros usuarios” (Renó, 2011, citado por Renó et al, 2017:73).

En este sentido, la participación encarna un aspecto clave en la propuesta transmedia Hollow, ya que se vale de dichos recursos para construir una gran fotografía sobre el lugar. Sumado a esto, la participación que proviene de la interacción misma con el documental, plantea tender hilos que involucren a los usuarios no sólo con la historia

de Hollow, sino también con la propia, al permitir compartir pequeñas porciones de datos de quienes atraviesan la narrativa, tanto en el interior del documental mismo, como hacia el exterior, en las redes sociales propuestas por la pieza documental.

El capítulo “These Roots” (Estas raíces) finaliza con una secuencia de vídeos de una celebración/festival del pueblo, en donde podemos ver a algunos personajes – como Nessie Hunt tocando el banjo en la canción que suena junto a las imágenes de los músicos tocando – y la esencia misma de los residentes, reunidos, celebrando junto a otros, compartiendo el amor que sienten por el lugar en el que viven.

Capítulo/Nodo temático 3 – For each other (Uno para el otro)

El tercer nodo temático nos introduce primeramente a un partido de fútbol americano que tiene lugar en Bradshaw, West Virginia. Allí, aparece un entrevistado que conocimos en el nodo anterior, Josh Clevenger, que prepara su disfraz para salir a alentar el equipo. La secuencia de imágenes nos muestra de forma íntima cómo se vive el deporte allí.



Gráfico 11 Secuencias que revelan material creado por la comunidad

Inmediatamente después de eso, un mapa nos revela el impacto de la violenta tormenta que atravesó Virginia Occidental en junio de 2012, dejando árboles caídos y casas dañadas a su paso. La ocurrencia de esta tormenta de viento generalizada, denominada derecho, está asociada con una banda de tormentas eléctricas que se mueven rápidamente.

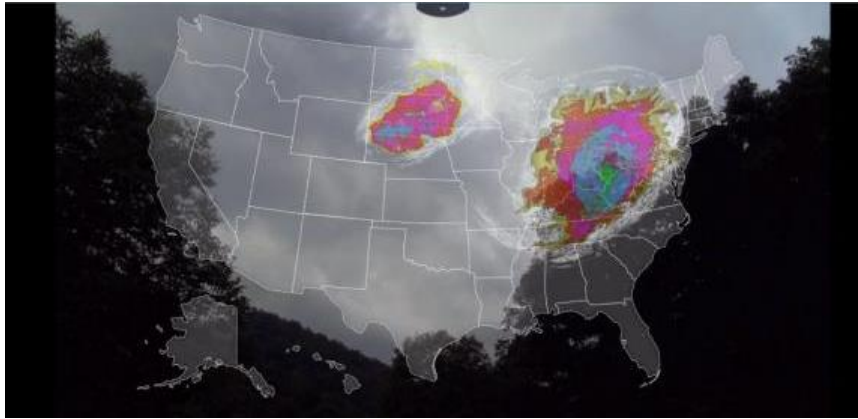


Gráfico 12: Impacto de las tormentas Derecho en los Estados del medio oeste, de los Apalaches centrales y del Atlántico medio.

Tras el fenómeno, alrededor de 688 mil hogares y negocios se quedaron sin electricidad, y la ocurrencia de una serie de tormentas posteriores, dejaron sin electricidad a más residentes. Algunos otros, también perdieron el servicio de agua, cable e Internet. La problemática de la falta de agua y electricidad afectó profundamente al condado de McDowell, dejando a sus vecinos sin servicios por casi dos semanas.

En este gran bloque temático, se nos muestra el impacto e interacción de los residentes en las redes sociales, a raíz de la ocurrencia de este fenómeno. Los hashtags #DerechoStorm, #Virginia, #MidAtlantic, #Storm, entre otros, son utilizados por distintos interactores en Twitter durante los días de la tormenta, para poner en conversación distintas dimensiones sobre su ocurrencia. Desde usuarios que comparten imágenes, videos y enlaces a blogs, a otros que reportan daños y falta de energía y servicios, y que demandan a la reacción de las respectivas compañías proveedoras.

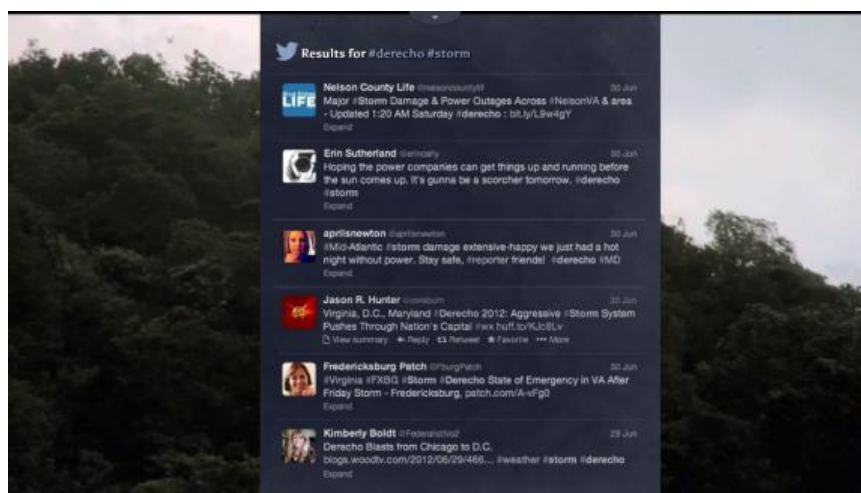


Gráfico 13. Interacciones en Twitter: extensión de la narrativa y propuestas de participación

También, se nos introduce respecto del banco de alimentos “Five Loaves and Two Fishes” (Cinco panes y dos peces), que se encuentra en Kimball, Virginia Occidental. El mismo es administrado por Bob y Linda McKinney, y atiende a más de 700 hogares al mes. El banco de alimentos también sirve como un lugar de encuentro para las actividades comunitarias, la vida saludable y las clases de ejercicios destinadas a los vecinos.

El nodo nos permite conocer la historia de Linda, quien, con su esposo, creen en haber fundado el banco de alimentos como una forma de acercarse a la comunidad, y colaborar. Es a través de ellos donde se desnuda otra arista que aborda el documental: el crecimiento de la cantidad de personas en el condado que necesitan de asistencia alimentaria que brinda la iniciativa del banco de alimentos.

En su entrevista, conocemos un poco más acerca de los sueños de Linda, quien afirma que uno de ellos es convertir parte del predio del banco de alimentos en una huerta comunitaria, con el objetivo de educar e involucrar tanto a los jóvenes como a las personas mayores en el proceso.

En este nodo también se hacen presentes las mixturas en capas o collage, de material producido y/o compartido por los residentes, con mapas de visualización de datos y estadísticas. Estas combinaciones, que otorgan informaciones múltiples (estáticas y dinámicas) en torno a una temática, brindan dinamismo al tiempo que un recorrido

personal para el usuario-interactor, quien puede decidir qué contenido o segmento visionará primero.

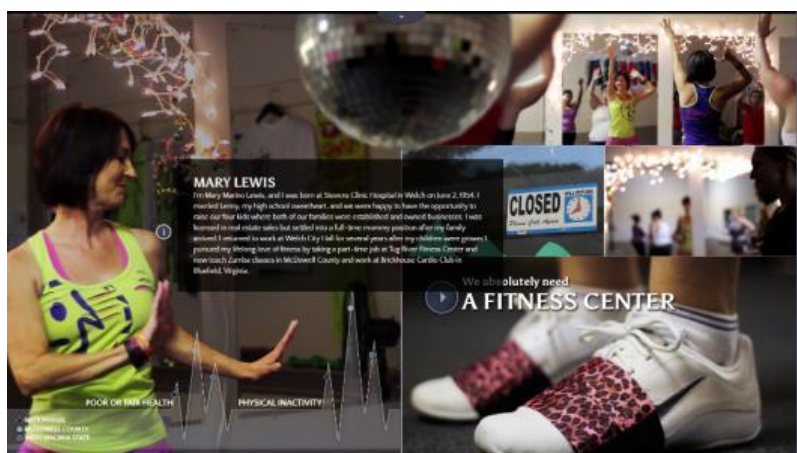


Gráfico 14. Collage de capas, imágenes y biografías: estéticas de la inmersión en el documental Hollow

En el caso del apartado que vincula la entrevista de Mary Lewis respecto de la necesidad de un centro de fitness para el condado, se nos presentan datos estadísticos sobre la situación de la salud y la actividad física en tres categorías: a nivel nacional, en el condado de McDowell, y en el Estado de Virginia.

Esto permite poner en perspectiva, y darle volumen, a la entrevista de Mary, quien comenta que en el condado tienen un espacio para la actividad física, pero es reducido, y con múltiples problemas de infraestructura. Esto la lleva a pensar en los indicadores de salud y actividad física, que reflejan que el condado de McDowell tiene las peores cifras, y llama a la reflexión sobre cuán beneficioso podría ser contar con un nuevo espacio o instalación que permitiera revertir los índices en relación a enfermedades crónicas, obesidad, sedentarismo, presión alta, y diabetes.

Otra problemática resaltada dentro del relato de Mary, es la tasa de embarazo adolescente en el condado. En las palabras de Mary, el proyecto de buscar un lugar para ampliar las actividades, permitiría poder fomentar la autoconsciencia sobre el cuidado del cuerpo, la salud, y otorgar metas de bienestar físico y mental a los pobladores.

Siguiendo esta asociación temática, a continuación, podemos ver una secuencia de una competencia de nado, cuyo desplazamiento nos lleva a una ventana con un pequeño clip aportado por una de las nadadoras, Robbie Goodson. La pequeña pieza nos pone en un lugar íntimo, de privilegio, desde la perspectiva de una pequeña nadadora, y nos invita a vivenciar junto con ella un fragmento de la carrera.

La capa que se descubre a continuación, aborda otra problemática central en el condado de McDowell: se trata de los índices de alfabetización y habilidades en prosa del lugar. La entrevista nos invita a visitar el programa de alfabetización, de la mano de Susan Hardy, profesora de la escuela primaria de Kimball.

Lo que relata Susan, viene a complementar la problemática expuesta por Mary: la existencia de embarazo joven, la necesidad de esos padres jóvenes de retomar los estudios, y la consecuente crianza de los niños por parte de sus abuelos, en lugar de sus padres. También, aborda la problemática de la deserción escolar y la necesidad de estimular la enseñanza para revertir los bajos índices en educación.

En la misma secuencia, se destaca el trabajo que realiza Nikki Cavalier Ravel, quien cada año viaja durante más de tres horas, para dictar clases en el campamento de alfabetización y lectura, que tiene una duración de cuatro semanas, y que se dicta en la localidad de Carreta, West Virginia.

Ambas sostienen el deseo de que la situación en materia educativa cambie.



Gráfico 15. Fotografía, animaciones y visualización de datos.

Asimismo, se resalta la iniciativa “Big Creek People In Action” (BCPIA), de la que Nikki Cavalier Ravel forma parte. La misma fue fundada en 1990 por ciudadanos del condado de McDowell, y desde entonces, esta organización sin fines de lucro sirve a la comunidad en los ámbitos de educación y alfabetización, desarrollo de liderazgo, servicio voluntario, aprendizaje de servicio, artes y cultura, vivienda, recreación y asociaciones colaborativas.

Allí, como si fuesen tres pequeños afiches pegados en la pared, se desprenden datos interesantes que complementan los temas abordados en este nodo, y que tienen relación con programas de asistencia ejecutados por dicha organización sin fines de lucro.

En la capa que presenta a esta asociación, tenemos tres grandes posibilidades: podemos leer los tres puntos que se resaltan en la capa/pared que los presenta, y quedarnos sólo con esa información. También, podemos acercar el cursor del mouse hacia el icono que despliega información sobre la iniciativa, y obtener un resumen sobre su funcionamiento; o bien, podemos ir más allá y hacer click en ese mismo ícono y visitar su página web, lo que nos permite conocer, entre otras cosas, que la visión de la iniciativa sobre el condado de McDowell es “de personas empoderadas y autosuficientes que viven en comunidades económicamente vibrantes, democráticas y socialmente justas”⁹.

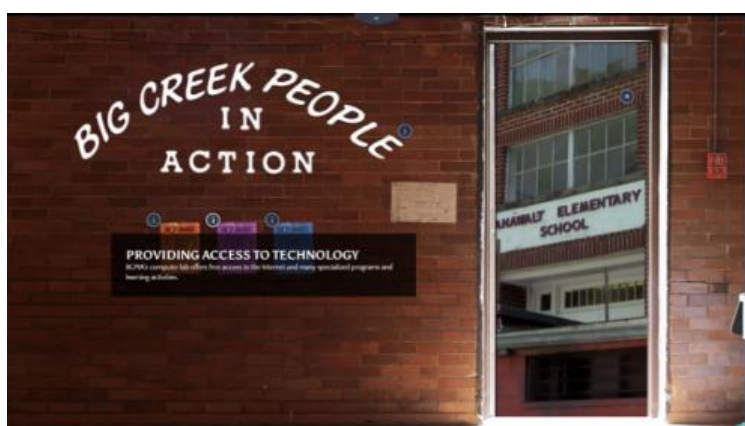


Gráfico 16. Técnicas de collage y reciclaje sobre elementos estáticos y dinámicos

⁹ Disponible en la web de Big Creek People in Action: <http://www.bigcreekpeopleinaction.org/>

La posibilidad de acceder a estos contenidos externos a través de la navegación del documental, permite reconstruir las piezas a través de distintas porciones que los usuarios puede tomar o no: la plataforma teje una red de posibles consumos que quedan a discreción del interactor, que puede o no realizar esas acciones. Si lo hace, adquiere una mirada mucho más profunda y rica en el abordaje de sus problemáticas.

En este nodo temático, también descubrimos el cierre de una escuela, cuyo edificio fue construido en el año 1920, y que, debido a sus problemas edilicios, tuvo que cerrar sus puertas. Desde ese entonces, un total de 112 niños, tuvieron que migrar a instalaciones precarias (una suerte de containers adosados y emplazados en el estacionamiento de la escuela original, para poder continuar con sus estudios). En el contenido adicional de esta capa documental, nos encontramos con un reducido grupo de niños de dicha escuela, contando sus experiencias acerca de cómo y porqué dejaron de tener clases. Este material es aportado por una de las residentes del condado, Alyssa Grahovac. En el pequeño fragmento compartido, es ella misma quien cuenta que la escuela será demolida.

Esta porción audiovisual desnuda otra arista vinculada al aspecto educativo: la falta de presupuesto en el condado para mantener escuelas, infraestructura y edificios educativos.

“No será ese campamento de carbón otra vez, nunca, pero será mejor”, comienza Marsha Timpson en su turno. Marsha habla desde su experiencia, de haber pasado un tiempo fuera del condado, y cómo esa situación de sentirse lejos, hizo que apreciara aún más sus raíces al regresar: “Hay algo en etas montañas que nos une. Hay muchas cosas que uno da por sentado, y al recuperarlas se aprecian más”.

Marsha, coordinadora de aprendizaje y co-directora ejecutiva del programa BCPIA, aborda la problemática de la adicción a las drogas en el condado, y la necesidad de brindar un futuro a las nuevas generaciones, de las que espera que sean la continuidad de un nuevo McDowell, más fortalecido, y con menos problemas en el abuso de sustancias.

La entrevista de Marsha pone en relieve el sentido de pertenencia para con el lugar, la identidad compartida, las formas en las que se vive y expresa la comunidad como un vínculo que se transforma y fortalece en el tiempo. La tierra y las personas que viven en ella como un binomio indisoluble, necesario para el condado, para la vida.

Tal como sucede con el nodo anterior, el capítulo culmina con una secuencia de una feria del condado, en donde vemos a niños y adultos disfrutando en comunidad, compartiendo comidas, juegos, risas bailes y música.

For the land (Por la tierra), es el cuarto nodo temático, y nos introduce primeramente a Tom Hatcher a través de una noticia publicada en el diario local, que anuncia que el hombre ha sido encontrado muerto en su casa.



Gráfico 17. El asesinato de Tom Hatcher, combinación de audio, video y recortes de diario

Por primera vez, el documental aborda un homicidio, del que se sospecha como autores materiales a dos sujetos: la cuñada de Tom Hatcher, y su hermano, quienes - en apariencia – robaron al hombre para poder comprar drogas.

Se nos ofrece la conferencia de prensa de la policía, en donde se evidencia que – siendo una comunidad chica – el impacto es enorme: se trata de un hombre admirado por la comunidad, un hombre que ha sido buen vecino, un hombre querido. A su turno de ofrecer la versión sobre el hecho ocurrido, se ve a un policía compungido, dolido por la muerte de un vecino al que conocía de toda la vida.

A continuación, y con el mismo recurso de integración de información en un muro con distintas opciones, Hollow propone desnudar la problemática de la muerte por consumo de drogas legales/prescritas - como oxicodona, hidrocodona y alprazolam – en el condado.

En la visualización de datos propuesta en esta capa, puede evidenciarse el aumento de la tasa desde inicios de la década del 2000, hasta el 2010. Esta situación tiene un guiño narrativo hacia el nodo anterior, a través del relato de Marsha Timpson.

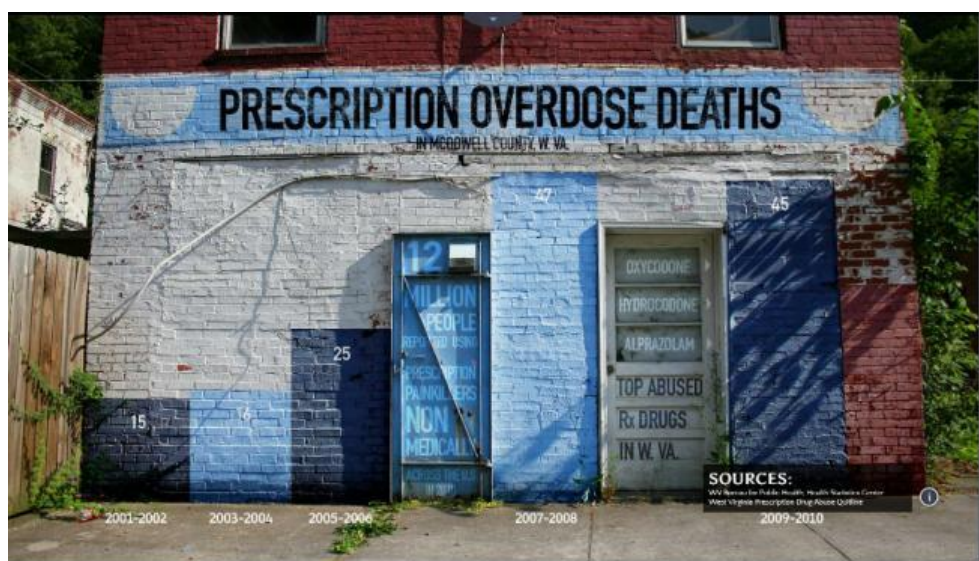


Gráfico 18. Otra pared nos sirve de lienzo para desplegar datos

Seguidamente, conocemos a Ron Serino, un bombero con 54 años de trayectoria, oriundo de Nyack, Nueva York. Durante los últimos 15 años, Ron ha vivido en el condado de McDowell desempeñándose como miembro del Departamento de Bomberos Voluntarios de la Comunidad Northfork, así como también, como teniente y oficial de seguridad.

El relato de Ron es de lo más crudo que se encuentra en el documental: se trata de la experiencia en la que intentó salvar la vida de una mujer embarazada que ha tenido una sobredosis por consumo de drogas, y que pese a haberle practicado maniobras de reanimación cardiopulmonar, falleció.

Su relato nos sirve para dimensionar la problemática del abuso de drogas en el condado: el bombero cuenta que es común que tenga que atender ese tipo de casos.

Una de las falencias, afirma, es que las personas tienen fácil acceso a drogas prescriptas - como las mencionadas en la capa anterior donde se evidencian los datos en relación a distintas sustancias – lo que genera un mercado de compra-venta de dichos fármacos entre vecinos. “Si es fácil el acceso, entonces es también fácil abusar de ellos. La gente abusa mucho”, remata.

El bombero mantiene un fuerte sentido de pertenencia en el condado, y mantiene una visión de esperanza respecto de las próximas generaciones, de las que espera que modifiquen el escenario que se ve hoy en el condado, donde el mercado, abuso y muerte por drogas, es moneda corriente. “Allí debemos aunar los esfuerzos”, sostiene Ron.

Ron, además de bombero, es un aficionado a las artes, especialmente fotografía, películas y música. En el contenido adicional de esta capa, podemos ver una galería que recopila algunas de sus mejores fotografías.

La música vuelve a hacerse presente en este nodo, en donde podemos visionar una pequeña secuencia de una canción cantada a capela, acompañada por una guitarra. La inclusión de este material inmediatamente después del relato de Ron, otorga una sensación agrisada: la canción sirve a modo de separador entre lo crudo de la problemática de consumo y lo que vendrá a continuación, que aborda la explotación del turismo en el condado como vía para el aumento de empleo, y la entrada de dinero.

Aquí, a través de la utilización de una rueda de motocicleta a modo de ventana, se nos muestra un video aportado por un piloto de un vehículo todo terreno, en su paso por el condado. También, accedemos a la biografía de Shawn Penwarden, quien tiene un pequeño taller de reparación de vehículos todo terreno y motos de cross en el condado de McDowell. Junto a su esposa, ven el turismo y la industria de vehículos todo terreno como el futuro para la explotación de los atractivos del lugar.

El piloto que aporta el video, también aparece en la secuencia que nos permite conocer los anhelos de Shawn y su esposa, y concuerda con Shawn respecto del potencial turístico del lugar.

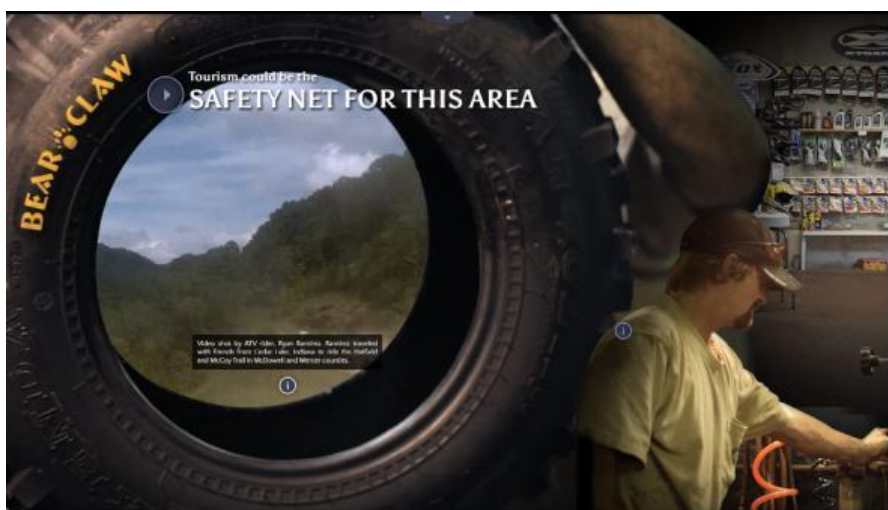


Gráfico 19. Turismo explotable y oportunidades económicas para McDowell

Inmediatamente después, un juego de capas nos permite ver un antes y un después de la puesta del taller de reparación de Shawn, y se mixa con una instancia participativa que interpela al usuario-interactor con la siguiente pregunta “¿Qué turismo has visto triunfar?”. La capa nos invita a situar un punto en el mapa y describir qué tipo de experiencia es la que deseamos destacar de acuerdo a una serie de categorías propuestas (historia, cultura, aventura, herencia, agricultura, entre otras) brindándonos, además, la posibilidad de hacer una breve reseña de 250 caracteres para describirla.

El mapa permite, asimismo, profundizar sobre los sitios señalados por otros interactores, descubrir sus reseñas, y conocer qué clase de experiencias de turismo les resultaron exitosas. Esta perspectiva es interesante, puesto que podrían ser indicadores – tanto para el condado de McDowell, como para otros lugares del mundo – capaces de impactar en políticas orientadas a la explotación de aspectos turísticos, de acuerdo a experiencias positivas de personas que han transitado y vivido esos lugares.

Los sitios más reseñados se concentran en los Estados de Virginia y Virginia Occidental, donde los usuarios han reflejado actividades y experiencias diversas como paisaje, cultura, aventura, arquitectura, deportes, y gastronomía.

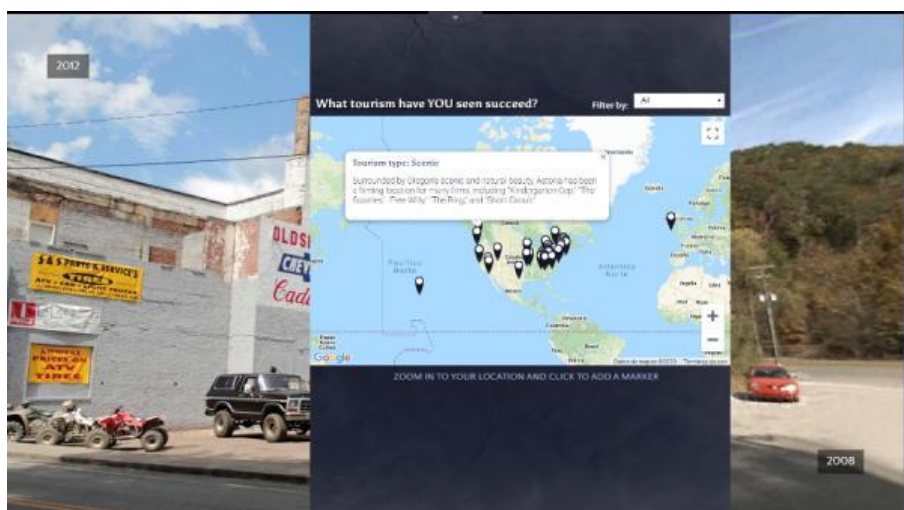


Gráfico 20. Propuesta participativa vinculada a turismo

El nodo, además, desnuda otra problemática: la falta de infraestructura hace que el 67% de las aguas residuales fluya hacia los arroyos del condado, lo que supone un gran aspecto negativo para el turismo interesado en la práctica de pesca deportiva.

En una pequeña secuencia de video, podemos ver a Tom Wheeler, un pescador que viaja desde su hogar en Charleston durante más de dos horas para ir a pescar truchas. Tom remarca el estado de los arroyos en McDowell: llenos de basura y descuidados, lo que podría espantar a otras personas que quisieran practicar, como él, la pesca de truchas marrones y truchas arcoíris. A esta pequeña pieza se añade una pieza ilustrada con un dato interesante: las truchas del lugar son las más grandes y saludables de la costa este, lo que podría representar tanto un turismo como un mercado diferenciado.

A continuación, el nodo retoma la cuestión de la infraestructura, valiéndose de datos e ilustraciones que se van armando a velocidad de scrolling: allí se nos indican costos de aplicar infraestructura para resolver el problema de los residuos en los arroyos.

También se nos alerta sobre el declive de la construcción de casas en el condado: una breve línea de tiempo nos indica cómo el condado pasó de 1357 casas construidas en la década del '40, a apenas 383 para la década del 2000.

“Creo que se necesitarían billones de dólares para cambiar McDowell. Y, aun así, con esos billones, no sabría por dónde comenzar”, enfatiza Penni Padgett, quien, tras vivir fuera del condado por mucho tiempo, volvió para trabajar en la construcción de viviendas con el Consejo de las Montañas del Sur.

Penni comenta que, debido a las grandes inundaciones que ha sufrido el condado, se han perdido muchas viviendas (cerca del 80%), lo que ha implicado un severo problema para la comunidad. Y si bien afirma que la situación podría revertirse, “no contamos con el lugar o la infraestructura básica para realizarlo”, según afirma, agregando que otro problema se da en el poder adquisitivo de los residentes: costear la construcción de una casa conlleva mucho dinero y esfuerzos, a los que se agregan altos impuestos en los servicios de agua y electricidad.

Como contenido adicional, podemos acceder a una breve secuencia que ilustra una problemática asociada, la de casas que han quedado abandonadas en el condado. El video es provisto por Shawn Penwarden – a quien conocimos en su taller de reparación - quien, a bordo de su cuatriciclo, recorre las zonas en las que éstas viviendas han quedado vacías.

Shawn ingresa a algunas de estas casas en su recorrido, para mostrar cómo la gente las ha abandonado, dejando todo tipo de residuos en su interior. La situación de abandono hace evidente la aparición de basura y agua estancada, focos de contaminación para el ambiente.

Lo más interesante de esta capa, es que puede verse un detrás de escena, en el que, por primera vez, se emite la opinión de sus autores (quizás de la propia McMillion Sheldon, aunque no se explicita). Este breve apartado nos ofrece el valor documental que adquiere el recorrido grabado por Shawn para el documental y sus autores:

“Shawn se mudó al condado de McDowell desde Carolina del Norte hace unos años y ha estado bastante ocupado desde entonces. Compró uno de los edificios más grandes de Northfork y ha renovado por completo el edificio abandonado en un negocio en crecimiento. Las numerosas estructuras abandonadas y las aguas residuales que desembocan en el arroyo molestan más a Shawn sobre su comunidad. Tomó prestada la cámara de Hollow y montó su cuatriciclo por la ciudad para documentar algunos de estos problemas. Si bien sus imágenes son impactantes y desgarradoras desde el punto de vista de un extraño, estas son imágenes que los residentes ven todos los días en sus vidas. El metraje de Shawn de las casas

abandonadas es uno de mis favoritos y algunos de los medios más poderosos impulsados por la comunidad presentados al proyecto. Al escucharlo hablar detrás de la cámara sobre los problemas, a veces incluso con humor, le da a este video una sensación tan auténtica que nunca podría haber capturado como cineasta” (Sheldon McMillion, 2013)

Luego de esto, nos encontramos con el relato de Harold McBride, quien, junto a otros cinco hombres, trabaja en el tendido de cables en terreno montañoso para proporcionar una línea eléctrica a una mina local. “En el condado, el que no trabaja, es porque no quiere hacerlo”, sostiene, y afirma estar “decidido a hacer del condado de McDowell un lugar mejor para vivir”.



Gráfico 21. Fotografías y citas: un recurso que destaca algún aspecto particular de los relatos

Seguidamente, conocemos a Darren Blankenship, un joven artista tatuador que abrió su propio taller de tattoos - Iron Worx Tattoo - en octubre de 2011, y debido a la falta de clientes, tuvo que cerrarlo en diciembre de 2012, y volver a trabajar en un camión de transporte de carbón. “El único trabajo que existe aquí está vinculado con el carbón”, sostiene en su entrevista, en donde también lo vemos realizando un tatuaje en su pequeño negocio. La secuencia de cierre de este nodo incluye imágenes de camiones de carga de carbón, entrando y saliendo de las minas.

El **quinto nodo temático** se titula “When coal was king” (*cuando el carbón era rey*), y se vale de la recuperación de archivos fotográficos para ilustrar la época dorada del condado durante la explotación de este recurso.

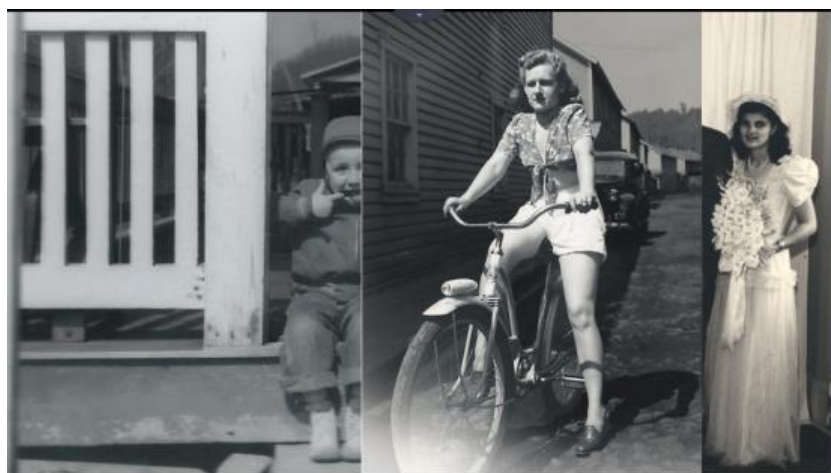


Gráfico 22. Material de archivo en capas: recurso clave para la construcción de Hollow

Las capas de fotografías nos guían hacia el testimonio de Harry Switch, quien creció dentro de una comunidad minera. Sus padres emigraron de Ucrania cuando la empresa estadounidense Coal and Coke necesitaba mineros y europeos reclutados en masa; su padre fue uno de ellos. Relata que, durante su infancia, su vecindario era rico en cultura, con personas que trabajaban y vivían juntas, provenientes de diferentes partes del mundo. Harry profundiza sobre su infancia, la manera en que se vivía cuando el carbón era la mayor entrada de dinero para McDowell, y la trágica muerte de su padre, en un accidente dentro de uno de los pozos mineros.

El valor de las imágenes en esta capa, se complementa con el recorrido histórico que realiza Harry, y la música de fondo, que tejen una tríada que evidencia la profundidad que encarnan las visiones a un pasado que supo ser mejor. En el contenido adicional, podemos ver algunas de las fotos del álbum familiar de la familia de Harry y su esposa Anna.



Gráfico 23. Contenido adicional en capa de Harry Switch, álbum familiar que incluye una fotografía del funeral de su padre

En este capítulo podemos evidenciar un juego que contrapone fotografías de los residentes en años anteriores, y su apariencia actual, lo que nos da una perspectiva respecto del paso del tiempo. La inclusión del archivo fotográfico permite trazar un perfil completo sobre la evolución del condado, y la vida de los residentes.

En la capa siguiente, conocemos a Ellis Ray Williams, quien reside en Virginia Occidental desde 1927, cuando su padre mudó a a toda la familia desde Carolina del Sur para conseguir un trabajo en las minas. De acuerdo con lo que relata, la educación siempre fue un valor central para su familia, y cuando su padre se enteró de que la localidad de Gary tenía cinco escuelas secundarias para afroamericanos, supo que tendrían que ir allí.

Ellis es un veterano de guerra, que luego de haber prestado servicio, obtuvo un título en sociología y educación industrial en la Universidad de West Virginia, a partir del cual consiguió desarrollar una carrera en el sistema escolar. “Creo que el condado de McDowell debería estar orgulloso de las oportunidades que brindó a las personas, como mi padre y nuestra familia, que vinieron desde el sur para trabajar”, afirma.

Durante su relato, también menciona el éxodo de jóvenes del estado de Virginia, que migran buscando oportunidades de educación y empleo en otras zonas del país, y no regresan. Definitivamente – piensa – el estado de Virginia debiera haber diversificado

su economía, lo que hubiese brindado muchas más oportunidades a las nuevas generaciones.

En este nodo, no sólo las fotografías de archivo sirven para vestir y dar cuenta del momento en que el carbón tenía toda la centralidad en la vida del condado: también se recuperan videos, como una secuencia de imágenes filmadas en el campo de lanzamiento de la Agencia de Misiles Big Creek en el año 1960, en Cape Coalwood. El clip fue provisto por Homer Hickam, a quien se puede ver en el video.



Gráfico 24 Ayer y hoy: material que contrasta un McDowell en sus mejores épocas con el actual

En esta pantalla dividida, también accedemos a un video titulado “Festival De Rocket Boys deja Coalwood”, grabado por Tyler Christian. Allí, Tyler muestra uno de los tantos lugares que tiene mucho peso histórico para la comunidad: se trata de un predio donde se organizaban lanzamientos de cohetes (tal como lo vemos en el pequeño clip a la izquierda de la pantalla). Esta secuencia revela algunos aspectos interesantes: cómo las nuevas generaciones ven el declive económico y la desidia ambiental del lugar. Tyler y su amigo comentan en el video que para solucionar los problemas que ven cotidianamente, se necesitaría de mucho dinero. No manifiestan tener una visión positiva sobre los cambios a futuro.

En su detrás de escena, un pequeño fragmento nos ayuda a comprender el origen de estas imágenes, y cuál fue la reacción de McMillion Sheldon al ver por primera vez lo que Tyler y su amigo habían capturado con la cámara:

“Conocí a Tyler Christian, de 12 años, a través de sus bisabuelos, Reba y Bill Bolt, en Coalwood, Virginia Occidental. Bill Bolt trabajó en el taller de máquinas que ayudó a los Rocket Boys a construir sus primeros cohetes. Sentí que tener a Tyler filmando a su bisabuelo hablando sobre la historia sería una gran experiencia de aprendizaje para ambos. Posteriormente, Tyler decidió llevar la cámara un par de millas camino al antiguo sitio de lanzamiento; Me quedé en la casa de Reba y Bill. Regresó una hora después con su amigo y entregó la cámara. Era muy indiferente con respecto a lo que filmó y no tenía mucho que decir sobre el contenido que capturó. Esa noche volví a la base de operaciones de Hollow y me sorprendió ver lo personal y conmovedora que era la grabación de Tyler. Tyler y su amigo expresaron sus corazones sobre lo que aman, e incluso odian, sobre Coalwood. Hablaron sobre el cambio de su ciudad natal de una ciudad en auge a una ciudad fantasma y abordaron las duras realidades del futuro y el hecho de que el October Sky Festival ya no se celebraría en el lugar donde se fundó. Y cuando Nick le preguntó a Tyler: "¿Cómo es vivir en Coalwood?" Tyler simplemente respondió: "Es un milagro"” (Sheldon McMillion, 2013)

Luego conocemos a los abuelos de Tyler, Reba y Bill, quienes estuvieron muy vinculados con el festival de cohetes que se realizó durante 13 años en Coalwood. Bill fue el encargado de ensamblar los cohetes para los Rocket Boys de la comunidad. Años más tarde, fundaron el Festival del Cielo de octubre, que celebraba a los Rocket Boys, y que atraía, año a año, a muchas personas interesadas (incluyendo artistas, actores, astronautas, y personas de todo el país) al condado de McDowell. En el año 2012, el festival se trasladó a Beckley, Virginia Occidental, con la esperanza de atraer a más personas.

En esta capa, se nos brinda la oportunidad de ver algunas fotografías del Bill y Reba, que al momento de la grabación de las imágenes que se ven en esta capa, llevaban 61 años de casados.

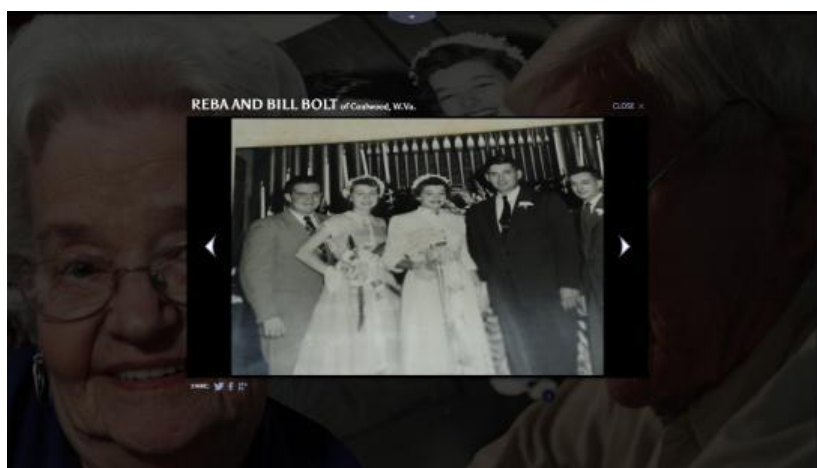


Gráfico 25. Álbum de fotos de Bill y Reba

Seguidamente, se presenta un pequeño clip titulado “A dark day's work in the heart of the mountains” (El trabajo de un día oscuro en el corazón de las montañas), que sintetiza un día en la vida laboral de los obreros de las minas de carbón. Allí vemos cómo los trabajadores ingresan de día a las cuevas de carbón, trabajan en la oscuridad en el interior de las mismas, y se retiran, prácticamente, cuando ya el día está oscuro. Los vemos prepararse, ingresar en pequeños vehículos, realizar trabajos de excavación, y acicalarse luego de un largo día.

Este clip nos pone en perspectiva lo que es el interior de una actividad clave para el condado: de acuerdo a lo que relatan sus residentes, la explotación de estas minas se ha constituido históricamente como la columna vertebral del lugar, empleando a miles de personas, permitiendo motorizar la economía de la zona.

La evolución histórica de la minería del carbón en Virginia Occidental, se nos presenta a continuación a modo de línea de tiempo, trazando sus transformaciones desde el año 1900, al 2011, a través de 3 variables: producción de carbón, total de mineros empleados, y fatalidades.

Al visionar esta línea de tiempo, se pone en evidencia el pico máximo de explotación minera en los años ´40, con un total de 130.457 empleados, y su declive a partir de la década del ´60, donde el total de obreros del sector desciende a más de la mitad (48.696). Para la década del 2010, este número se desploma a tan sólo 22 mil hombres, lo que coincide con el debilitamiento económico y social que se describe en

toda la propuesta documental, donde sus residentes remarcan que el impacto de la caída de la industria ha afectado de diversas maneras en las localidades del condado.

Por otro lado, conocemos otra realidad que se esconde tras largas jornadas en las cuevas de explotación de carbón: su impacto en la salud de los trabajadores mineros. A través de un clip titulado “We’re seeing a rise in disease, especially in younger miners” (Estamos viendo un aumento en la enfermedad, especialmente en los mineros más jóvenes), la secuencia explora las consecuencias de este trabajo en los cuerpos y la vitalidad de los obreros.

En el clip que se nos presenta en esta capa, Anita Wolfe, analista de salud pública y coordinadora del programa de Vigilancia de la Salud de los Trabajadores del Carbón, ubicado en Morgantown, Virginia Occidental, nos introduce a las problemáticas en materia de salud vinculados a la industria del carbón. Allí, la especialista menciona la evolución de las distintas patologías presentes en los obreros vinculados al sector, principalmente problemas respiratorios, y lo que ella declara como “pulmones negros”, una afección que impacta de lleno en la vida de quienes trabajan dentro de las minas, que pasan largas jornadas inhalando el polvo en suspensión que se desprende del trabajo cotidiano en las cuevas.



Gráfico 26. El carro móvil de testeo de pulmones ofrece radiografías gratuitas en las distintas localidades mineras

Anita da cuenta de los vaivenes de la industria (su época dorada y su declive) y la relación existente entre ello y la aparición de patologías en la comunidad, especialmente en mineros jóvenes de 30 y 40 años. También, describe los lugares que tienen mayores índices de enfermedad, coincidentes con las localidades donde la explotación de carbón es mayor.

Aquí, también, nos encontramos con otra dura realidad: una vez diagnosticados con la afección de pulmones negros, los obreros no debieran seguir trabajando en la industria, pero para muchos el trabajo dentro de las minas es el único ingreso familiar, por lo que no pueden dejarlo. “Ellos simplemente no quiere conversar sobre el tema, necesitan seguir haciéndolo”, remata Anita.

La especialista relata dicha afección respiratoria desde la experiencia con su padre, un obrero minero que murió debido al acumulamiento de polvo de carbón en sus pulmones: “poco a poco se fue sofocando”. Anita siente la necesidad de colaborar con la comunidad, en la que vivió toda su vida, para evitar que otros, como su padre, pierdan la vida por el trabajo en la industria del carbón.

Las capas que siguen nos llevan al apartado “Citizens just shouldn’t have to deal with impacts from coal mining” (Los ciudadanos simplemente no deberían tener que lidiar con los impactos de la minería del carbon), en el que conocemos a Alexander Wright y Rob Goodwin. Ambos trabajan de manera conjunta para abrir la discusión y llamar la atención sobre los efectos de la extracción minera. Ambos desean generar conciencia, y reclaman al Departamento de Protección Ambiental de West Virginia para que mantenga operadores mineros en cumplimiento de la ley.

En la biografía de Alex, éste cuenta que su casa está rodeada por montañas que están ocupadas por operaciones mineras a gran escala, principalmente propiedad de compañías alemanas y rusas. En noviembre de 2012, presenció el derrame de agua negra en Cucumber Creek, cerca de su casa. Sostiene estar muy alarmado por la calidad del agua, el polvo, las explosiones y la amenaza potencial de inundación en el área.

Por su parte, Rob se sumó a West Virginia como voluntario en Coal River Mountain Watch, una organización sin fines de lucro cuya misión es detener la extracción

minera en la cima de la montaña, mejorar la calidad de vida en la región y ayudar a reconstruir comunidades sostenibles. Rob comenta que comenzó con un proyecto para ayudar a los ciudadanos a comprender los procesos de abordaje de los impactos de la minería del carbón. En el verano de 2012, Rob comenzó a trabajar con Alexander y otros ciudadanos del condado de McDowell en esta tarea.

Esta capa expone otro lado oscuro de la industria del carbón: el impacto ambiental, la sostenibilidad de los recursos y servicios ecosistémicos del condado de McDowell.

En el clip al que accedemos en esta capa, Alex cuenta lo que vive cotidianamente en su hogar: desprendimiento y rotura de las estructuras de su vivienda, movimientos del suelo y sacudones constantes. Tanto Rob como Alex, sostienen que el condado podría tener otras opciones menos perjudiciales para el ambiente y las personas que viven allí.



Gráfico 27 Placa: el carbón fue un gran recurso para el desarrollo de pequeñas comunidades

En la siguiente capa, el panorama se vuelve alentador, y propone una vía de desarrollo sostenible para las localidades: conocemos a Eric Mathis, quien inspirado en su crecimiento en zonas rurales de Carolina del Norte, decidió mudarse a la localidad de Williamson para promover iniciativas de desarrollo económico sostenible basados en proyectos comunitarios.

Aquí tenemos la posibilidad de descargar un archivo comprimido que contiene varios PDF's con proyectos vinculados al programa "Williamson sostenible", que anuncia ser

una puerta de entrada a la sostenibilidad en el corazón del yacimiento del carbón. En los documentos, están trazados los principales problemas y oportunidades que la iniciativa mapea, para poder modificar la situación actual, y ofrecer una vía de desarrollo sostenible en el tiempo, que involucre el aprovechamiento de distintos activos y recursos de las comunidades para impulsar la economía, el turismo, el comercio y la industria.

Inmediatamente después, accedemos a un clip titulado “I’d love to see it boom again, but i don’t see any possibility of it” (Me encantaría verlo prosperar de nuevo, pero no veo ninguna posibilidad). Quien ofrece esa visión sobre el futuro del condado de McDowell, es Ed Shepard, quien ha sido propietario y administrador de la estación de servicio “Union 87” en el centro de Welch, Virginia Occidental, durante los últimos 63 años.

En su biografía disponible, Ed declara que antes de dirigir la estación, trabajó en varios lugares en el área, hasta que salió de la escuela secundaria cuando comenzó la Segunda Guerra Mundial. Ed fue combatiente en el primer Batallón de asaltantes como francotirador, luchando en batallas como Guadalcanal y Okinawa. “He visto el condado de McDowell en su mejor momento, cuando los autos ocupaban las calles de Welch. Y he estado presente y sentí los efectos de la destrucción de la economía, destruida en el condado luego del cierre de una gran cantidad de minas de carbón”, afirma.

“Estuvimos rodeados, durante mucho tiempo, por grandes explotaciones mineras que empleaban a miles de personas. Luego vinieron las máquinas que reemplazarían muchos de los trabajos que hacían los obreros, y que, al mismo tiempo, garantizaban un retorno económico mucho más rápido. Muchos perdieron sus empleos de esta manera, y así, la población comenzó a disminuir, debido a la cantidad de gente que se fue de este lugar para conseguirse un medio de vida. Todo se desplomó, nuestra economía cayó en picada”, afirma en su entrevista.

Un scrolling horizontal nos muestra cómo era el taller de Ed en la década del ´40, y cómo es ahora (2013).



Gráfico 28. El taller de Ed, antes y ahora

El nodo culmina con una breve secuencia de pesca en un arroyo, donde vemos a un hombre enseñando a pescar a dos niños.

El **sexto y último capítulo/nodo temático**, titulado “Around the bend” (Alrededor de la curva) nos propone explorar, primeramente, a Sarah y Robert Diaz, quienes, junto a su hija, se mudaron a Virginia Occidental para trabajar en Community Crossing, una misión religiosa que en su página web declara ser “una organización independiente sin fines de lucro [...] El condado de McDowell, Virginia Occidental, se define con mayor frecuencia por lo que una vez fue en la "era dorada" de la industria minera del carbón. Pero, sin embargo, preferimos centrarnos en lo que Dios está haciendo ahora y en cómo alcanzar e impactar mejor a las personas que nos rodean para el futuro”. Tanto Sarah como Robert, trabajan para la comunidad, en proyectos que involucran el desarrollo educativo para jóvenes.

En su fragmento audiovisual, titulado “This is where we want to be, and we don't want to be anywhere else” (Aquí es donde queremos estar y no queremos estar en ningún otro lado), podemos verlos junto a su hija. “No quieres hacer algo aquí a corto plazo”, dice Sarah, mientras que su esposo reafirma que “la gente que viene aquí piensa que las cosas cambiarán de la noche a la mañana. Eso no va a ocurrir. De hecho, muchos cierran la puerta y se van”, afirma Robert, quien reconoce que en la comunidad predomina el abuso de drogas, la prostitución, embarazo adolescente y pobreza.

Ambos desean brindarle a su pequeña hija los valores necesarios para tener una buena calidad de vida, y oportunidades para crecer de forma saludable.

Seguidamente, conocemos a Joline Justice, a través de un clip titulado “Starting a business could provide stability for my children” (Iniciar un negocio podría proporcionar estabilidad para mis hijos). Joline tiene el sueño de abrir una panadería en Welch, Virginia Occidental, y crear un negocio estable para sus hijos. “El condado de McDowell necesita familias que vengan a quedarse e invertir en su comunidad”, afirma en su biografía.

Joline coincide en señalar al abuso de drogas como un factor que impide el desarrollo de la comunidad, y señala que son muchas las personas que ven al condado como un lugar que ha perdido su rumbo. Sin embargo, piensa que, bajo ciertas circunstancias correctas, el lugar podría tomar el impulso necesario para revertir su situación. “Si la gente continúa pensando que las cosas son como son, nunca seremos posibles de cambiar. Hace falta que las personas cambien su percepción sobre el condado, y decidir cambiarlo”. Hay que trabajar en eso, no ocurrirá porque sí”, sentencia Joline.



Gráfico 29. Collage de imágenes luego de la capa que vincula a Joline Justice, con contenido adicional

En el contenido adicional, podemos ver a una de las hijas de Joline, Katy, en un video titulado “The beauty of the past” (La belleza del pasado). Allí, Katy cuenta cuál es su pasatiempo favorito: observar los edificios y el espacio público en el condado. Afirmar que desea ver un cambio en el lugar, como el arreglo de fachadas y comercios, pintura en diferentes espacios del lugar, arreglo de veredas. Katy, además, realizó un recorrido fotográfico por el centro de Welch, que puede verse en su fragmento audiovisual. En el detrás de escena que se nos ofrece, McMillion Sheldon explica de dónde surgen los deseos de Katy:

“Cuando conocí a Katy, se estaba preparando para ingresar a su primer año de secundaria y era muy tímida y callada. Entramos en su casa e hicimos un video de capacitación individual con ella y sus hermanas, Bella y Leah. Después del entrenamiento, Katy se reunió con una de sus amigas e hizo una lista de lo que quería ver y eliminar de McDowell. De esa lista surgieron ideas como una pista de patinaje, más arte público, parques y el embellecimiento del centro de Welch. Aunque le dimos a Katy una cámara de video, ella eligió tomar fotos con ella; algo que ningún otro camarógrafo de la comunidad hizo. Sus fotos proporcionaron perspectivas y ángulos interesantes del centro de Welch y encajan perfectamente en la discusión más amplia de lo que debe suceder en Welch para atraer nuevamente negocios. La parte más interesante de trabajar con Katy fue verla madurar y crecer con la cámara. Al final del verano, había ganado una gran cantidad de confianza y propósito. Era una estrella de rock que cubrió la reunión de McDowell de la Federación Estadounidense de Reconexión de Maestros y entrevistó al Secretario de Educación de los Estados Unidos, Arnie Duncan. Estoy inmensamente orgullosa de Katy y de la joven en la que se está convirtiendo. La cineasta en mí espera que continúe siguiendo su pasión por contar historias” (Sheldon McMillion, 2013).

A continuación, una capa nos muestra una verdadera posibilidad para el desarrollo económico – y turístico – del área que comprende a Virginia Occidental: se trata de la autopista Coalfields, que conectaría las distintas localidades del condado. La obra de la autopista se inició 1992, pero aún no cuentan con los fondos suficientes para poder terminarla. Según se nos advierte en este apartado, que compone una imagen de la autopista en su último tramo de finalización, la misma:

“[...] es una autopista propuesta de cuatro carriles entre la autopista de peaje Virginia Occidental, cerca de Beckley y el corredor B de los Apalaches en Pound, Virginia. La longitud total aproximada en Virginia Occidental es de 60 millas. En 1992, se inició un programa de participación pública para el proyecto. El Corredor ha sido objeto de varios millones de dólares en asignaciones de fondos federales a lo largo de los años, sin embargo, el costo para completar el proyecto sigue siendo de cientos de millones

de dólares. La construcción está en marcha en el condado de Raleigh, sin embargo, la construcción adicional dependerá de la disponibilidad de fondos. Se propuso que la autopista Coalfields se cruzara con la autopista King Coal Highway en Welch y proporcionara acceso al área y potencial para el desarrollo económico” (Sheldon McMillion, 2013).

Luego conocemos a Elaine LaCaria, quien ha vivido, en su mayor parte, en el condado de McDowell. Elaine es terapeuta respiratoria, contable y secretaria legal a tiempo parcial para su esposo, Philip LaCaria, en su despacho de abogados ubicado en la localidad de Welch. “Trabajo al lado de la oficina de abogados en Laney's Boutique, en donde soy dueña del local”, comenta Elaine en su biografía. El matrimonio tiene dos hijos que están en la universidad, Sara y Mark.

En su fragmento audiovisual, titulado “To attract businesses we have to fix what we have” (Para atraer negocios tenemos que arreglar lo que tenemos), Elaine sentencia que “[...] con suficientes personas, y suficientes ideas, podremos y llegaremos a algo; cuando era chica y estaba creciendo, todos los pueblos de este condado estaban limpios. Todos los pueblos tenían las vidrieras y fachadas de sus negocios propiamente arregladas y prolijas. [...] En algún momento de la línea de tiempo comenzamos a perder eso, y a aceptarlo: los pueblos comenzaron a cambiar de manera drástica, posiblemente con mayor énfasis en los ´90”.

Asimismo, relata el gran impacto que tuvieron las inundaciones de los años 2001 y 2002 en las localidades comprendidas dentro del condado: “las cosas nunca volvieron a ser las mismas desde entonces”.



Gráfico 30. Imágenes de las inundaciones que afectaron al condado durante 2001 y 2002

En la secuencia, la vemos en su pequeño comercio de ropa que ella misma abrió al lado del despacho de su esposo: Elaine vio la oportunidad de abrir una boutique que pudiera satisfacer la necesidad de las mujeres de la localidad de comprar ropa. Hasta ese momento, Welch no contaba con un comercio de esas características.

“Hay esperanza, todo está en cómo presentamos la localidad. Tenemos que presentarnos bien, cosa que no hemos hecho hasta ahora, y eso es enteramente culpa nuestra”, afirma Elaine, y sostiene que para poder explotar comercial y turísticamente a Welch será preciso “arreglar lo que tenemos, y eso sí que puede hacerse. Los que estamos aquí, estamos principalmente porque queremos estar, no porque tenemos que hacerlo. Éste es nuestro hogar [...] Quiero un lugar al cual mis hijos puedan regresar luego de la universidad; hoy, si regresan, no tienen posibilidades de empleo”, concluye.

Luego, se nos presenta “A walk through Keystone” (Un recorrido por Keystone), una secuencia de video grabada por Fred Rice, quien realiza una pequeña caminata y graba un pequeño recorrido por la localidad de Keystone: “es un maravilloso lugar, aunque necesita algunas mejoras”, comenta al inicio del video, mientras nos invita a ver los baches en las veredas, y el abandono de viejos edificios del lugar. “Nadie parece preocuparse por el estado de estos viejos edificios: podrías ser nuevos

comercios, o volver a ser lo que eran”, narra, mientras camina por el lugar con la cámara en mano.

Fred, quien participó de las capacitaciones audiovisuales brindadas por McMillion Sheldon y su equipo, remarca que nadie se ha preocupado o les ha brindado ayuda para mejorar el lugar. “Todo parece estar destruido. Antes era muy lindo, pero parece basura ahora”, comenta Fred con cierta preocupación: “lo dejarán en este mismo estado de abandono, y esperarán a ver quién decide hacer algo por estos lugares”, remata.



Gráfico 31 Fred Rice en su recorrido, cámara en mano, retratando escenas de lo que supo ser Keystone

En el detrás de escena que acompaña al clip, McMillion Sheldon retrata lo siguiente acerca de Fred:

“Fred Rice, un residente de Elkhorn, sacó la cámara de video a pasear por el centro de Keystone como parte de nuestra capacitación en video con el programa juvenil “Sky’s the Limit”. Su objetivo era hablar sobre los edificios y lo que él pensaba que podría ser el futuro de la ciudad. En su caminata inicial por la calle principal, estaba muy consciente de la cámara y nos miraba a mí y a sus compañeros en busca de dirección. Pero casi 10 minutos después, cuando comenzamos a caminar por la calle para volver sobre nuestros pasos, fue como si Fred finalmente pudiera abrazar la cámara. Durante todo el camino de regreso, Fred estuvo en su propia mente; No estaba presente y él no me miraba en busca de dirección. Estaba hablando a la cámara como si fuera a hablar con sus amigos. Se dirigió a los edificios abandonados, las aceras en ruinas y nos dio su opinión sobre por qué no pasa nada en la comunidad.

Para mí fue un momento poderoso para presenciar y seguimos trabajando con Fred para alentarlos a filmar más historias” (Sheldon McMillion, 2013).

Conocemos luego a Renee Bolden, una vecina que se encuentra abocada a la restauración de la Sociedad Histórica del Condado de McDowell, para ayudar a preservar la historia del lugar. “Mi esposo y yo trabajamos en un proyecto de fotoblog sobre las iglesias vacías en el condado de McDowell. Con cada visita, tomo fotos, escribo sobre nuestra experiencia en esa iglesia e intento encontrar algo de historia sobre la iglesia si no me la proporcionan”, relata en su pequeña biografía.



Gráfico 32. Renee Bolden, entre capas animadas, se encuentra trabajando en tareas de restauración de la historia local

También, accedemos a la historia de Jean Battlo, dramaturga y autora local. Se desempeña como directora del “McArts and Coal Camp Creations”, donde ella y los vecinos crean figuras hechas de carbón. “Actualmente estoy trabajando con varios grupos estatales y del condado para renovar la tienda Houston Company Store en Kimball. Estamos trabajando juntos para mantener vivo el edificio renacentista italiano de 1923 y usarlo como museo para informar y educar al público”, relata en su pequeña biografía.

En la capa que vincula a Jean, accedemos a una imagen 360 que nos permite conocer cómo es por dentro la tienda Houston Company Store, que está siendo restaurada por dicha vecina. Este recurso es sumamente interesante, puesto que nos permite recorrer de manera sencilla, lugares a los que quizás, de otra forma, no tendríamos acceso.

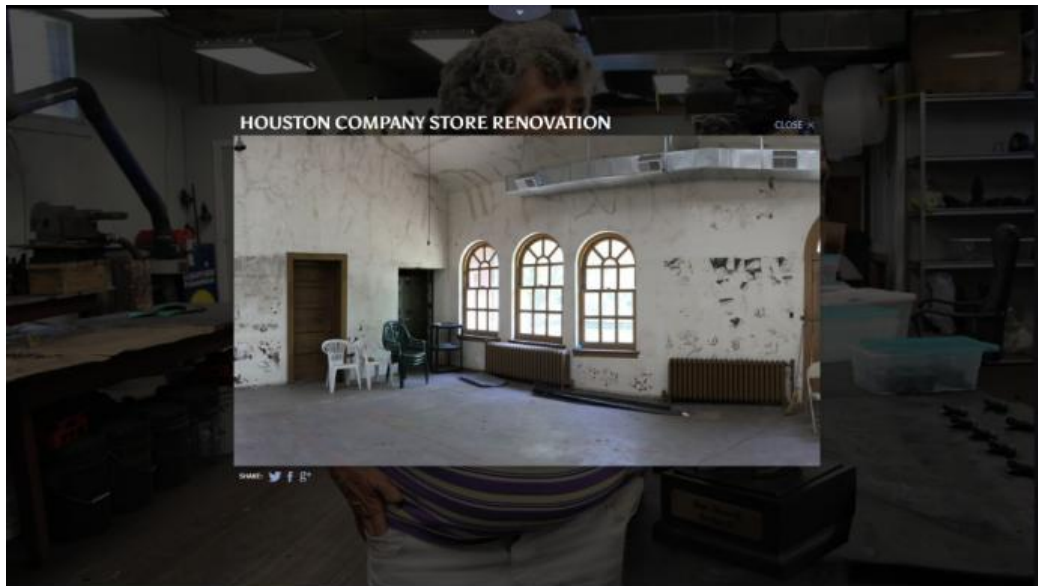


Gráfico 33. Contenido adicional: una fotografía en 360° nos invita a descubrir la restauración del lugar

A continuación, conocemos a Daniel Hillary Clark y Elisse Jo Goldstein-Clark. Ambos son militares retirados de las fuerzas estadounidenses. Se conocieron trabajando durante la operación de respuesta a desastres del 11 de septiembre en Nueva York. Luego de las inundaciones de 2002, compraron el único edificio histórico sobreviviente y dañado por las inundaciones en Landgraff, construido en 1922 como el Empire Coal & Coke Co. Miner's Clubhouse. Daniel se encargó de restaurarlo, y en mayo de 2003 el edificio emergió como “Elkhorn Inn and Theatre”, para ayudar a impulsar la economía del turismo después del diluvio del condado de McDowell. “Recibimos huéspedes de todo el mundo interesados en la historia del ferrocarril y el carbón”.

También, accedemos a un video filmado por los participantes del programa Sky's the Limit (programa de capacitación a jóvenes, impartido por McMillion Sheldon y su equipo). Los jóvenes que realizan este clip son Tyresse, Fred, Le’Ron, Nekeli, Lenise,

Malik, Maliyah, Marla, Billy y Hope, quienes plantaron vegetales en Keystone, y comentan cómo ha sido el proceso, mientras exhiben el crecimiento que han tenido los plantines.

En las próximas capas, descubrimos una secuencia que se titula “Wandering on Belcher Mountain” (Caminando por la montaña Belcher), grabado por Matthew Goodson. Allí, vemos el acceso lleno de vegetación, flora y fauna del lugar. Matthew y su madre charlan acerca del sentido de comunidad: “Mamá, ¿qué creés que hace a la Montaña Belcher y el condado de McDowell un lugar tan único para vivir?”. “Bueno, creo que es la gente, son todos muy amables”, responde la madre. Matthew vuelve a interrogar: “¿Por qué creés que son amables?”. “Bueno, cuando tuve mi accidente en el auto, todos estuvieron ahí para mí y para ustedes. Los vecinos traían comida, se aseguraban de que todos estuviéramos bien; algunos recaudaron dinero para nosotros, para que pudiera ir y venir al centro de salud. Toda la comunidad se reunió para hacerlo, para ayudarme. Yo lo aprecio mucho, eso es lo que significa la familia: cuando estás abajo y te ayudan a ponerte nuevamente de pie”, sostiene la madre.

En su detrás de escena, McMillion Sheldon nos permite conocer algo más sobre Matthew y su familia:

“Matthew proviene de una de las familias más dulces que he conocido. Su madre es una fotógrafa local y fue de gran apoyo para que su hijo asumiera este papel de cineasta. Matthew decidió que quería documentar la vida en la montaña Belcher, el área donde vive cerca de Welch. Entrevistó a varios vecinos y miembros de la familia, pero las imágenes que más amamos eran sólo de él siendo un niño. Matthew capturó los momentos despreocupados que muchos de nosotros experimentamos cuando éramos niños fuera de la exploración. Desde encontrar conejos salvajes hasta hacer picnics en nuestras “casas club”, las imágenes de Matthew trajeron recuerdos de la inocencia de la infancia y me hicieron sentir nostalgia por el hogar. Matthew ha continuado filmando y espero que podamos continuar apoyando su crecimiento como documentalista” (Sheldon McMillion, 2013).

En la siguiente capa, McMillion Sheldon nos propone descubrir la historia de Markella Balasis Gianato, dueña y trabajadora del mercado West Virginia y el restaurante Ya'Sou, en Kimball. En su biografía, declara ser “la más feliz rodeada de mis amigos y familiares. Me encanta dirigir mi negocio y visitar a todas las personas maravillosas

que se me presentan. Todos los que pasaron por mi camino se vuelven parte del laberinto de mi vida. Me gusta hacer manualidades, me encanta la música y tocar el piano y disfruto dando mi tiempo como bombero y EMT en el Departamento de Bomberos Voluntarios de Kimball. Me gusta buscar formas de ayudar a que mi comunidad sea un lugar mejor para todos nosotros”, resalta.

En esta instancia, podemos ver la secuencia de Markella, y luego de recorrerla, nos desbloquea un contenido extra: algunas de las fotos de su álbum familiar. En su entrevista, Markella cuenta que heredó el almacén de la sociedad fundada por su padre y su abuelo: el pequeño comercio ha estado presente en el lugar desde el año 1945; ella maneja el negocio desde el año 1980.

De acuerdo con el relato de Markella, las inundaciones del 2001 lo cambiaron todo. Remarca que siempre quiso tener un restaurante, pero sentía que cerrar la despensa para hacerlo no era lo indicado, porque el lugar pertenecía a su padre, y eso era lo que amaba hacer. “Después de las inundaciones, pienso que Dios tomó la decisión de que yo podría hacer eso, poner mi propio restaurante. Y eso fue exactamente lo que hice”, cuenta.

En 2003, Markella reabrió el lugar como restaurante familiar, al que llamo “Ya'Sou”, una propuesta que integra sus raíces griegas con propuestas culinarias únicas para la localidad de Kimball. “Quería que la gente que viniera a aquí se sintiera como en casa”, cuenta Markella, a quien vemos cocinar mientras escuchamos su relato. “El historial de pobreza y hambre que ha tenido mi padre, es la razón por la que estoy aquí, ahora. Si alguien en necesidad se acerca a este lugar, puedo ofrecerle un plato de comida. La relación que tenemos las personas que vivimos aquí, no se encuentra en otros lados. El amor que se recibe por parte de las personas es muy especial”, remarca con lágrimas en sus ojos.

Una vez pasada la historia de Markella, accedemos a una pequeña secuencia que muestra la reunión anual de egresados del año 1983. Allí, se los ve bailar, disfrutar, comer, y compartir juntos en un salón local. También, accedemos a una práctica de básquet del equipo local, en donde vemos a sus integrantes elongando, y hacer tiros al aro.

Seguidamente, se nos presenta un clip grabado por los participantes del programa Sky's the Limit: Tyresse, Fred, Le’Ron, Nekeli, Lenise, Malik, Maliyah, Marla, Billy y Hope, quienes pasaron un día filmando su recreación en Keystone (disfrutando en el parque, jugando al básquet).

Luego de esta breve secuencia, un collage de videos, imágenes y mapas nos invitan a descubrir la tarea del cartógrafo del equipo de Hollow, Eric Lovell, quien trabajó con grupos juveniles en Berwind, Caretta, Elkhorn, Gary, Keystone, Panther y Welch para realizar el mapeo de globos. La fotografía aérea de alta resolución permitió a los jóvenes documentar sus comunidades desde una perspectiva que no se ve muy a menudo.

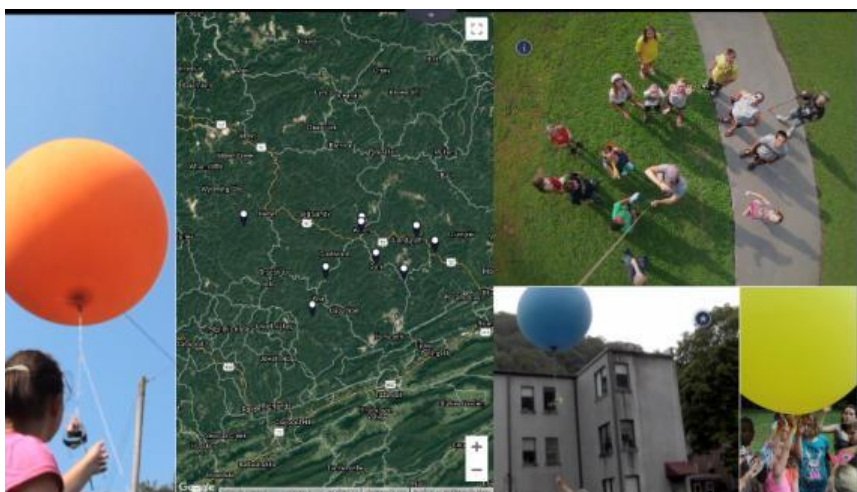


Gráfico 34. Collage de videos, imágenes y cartografía

Un contenido adicional nos sumerge en los trabajos realizados por el cartógrafo de Hollow, Eric, y los jóvenes, en materia de Mapeo con globos. Allí vemos cómo Eric trabaja junto a ellos, y les enseña a trabajar con esta particular metodología para capturar imágenes. Asimismo, vemos a los jóvenes disfrutando y compartiendo, inflando globos con tubos de helio, saludando a la cámara mientras observan cómo el globo viaja hacia arriba para cumplir con su cometido. Se los ve emocionados y entusiasmados con la tarea de capturar estas imágenes.



Gráfico 35. Eric Lovell junto a un grupo de niños en la tarea de captura de imágenes con globos de helio

En el detrás de escena disponible en este video, McMillion Sheldon destaca la importancia de la participación en esta tarea, que les permitió obtener la colaboración de distintas personas de las localidades aledañas para capturar imágenes aéreas con estos grandes globos:

“Cuando Hollow llegó a buen término, supe que un componente de mapeo apropiado debía reflejar la visión de la comunidad del condado de McDowell. Mientras hacía una lluvia de ideas, encontré interés en un método de bricolaje que se estaba volviendo bastante moderno dentro de la comunidad de mapeo participativo. Este método implicaba atar una cámara y disparar a un globo grande, que puede ser guiado a través de un paisaje no fragmentado por líneas eléctricas y otros obstáculos. Luego se toman fotografías aéreas desde aproximadamente 1,000 pies de altura. El mapeo de globos se convirtió en un método bastante simple, pero inmensamente gratificante, de involucrar a los jóvenes en Hollow. A mi llegada, quedó claro que encontrar participantes para el mapeo de globos dependería del apoyo de líderes comunitarios activos. Si no fuera por el entusiasmo de estas personas, los globos nunca habrían salido del suelo. A medida que los derechos iban y venían, los globos se rompieron por la combinación peligrosa de altas temperaturas y tijeras afiladas, y la escasez mundial de helio me envió a considerar el estado, numerosos grupos de jóvenes capturan una multitud de fotografías aéreas de los impresionantes paisajes del condado de McDowell. No puedo hablar por los miembros de los jóvenes del condado de McDowell que capturaron estas fotografías, pero espero que sientan una sensación de logro y orgullo por su hogar mientras contemplan estas fotografías” (Sheldon McMillion, 2013)

La sección que sigue invita a pensar en el futuro: “How do you envision a community centre?” (¿Cómo imaginas un centro comunitario?). Accedemos a una colección de dibujos que reflejan la visión de distintos niños sobre un posible centro comunitario. Los dibujos se corresponden con edades variadas, pero comparten en común una mirada a futuro para el condado de McDowell.

En el detrás de escena de esta colección, McMillion Sheldon explica cómo surgió esta iniciativa:

“Los líderes del equipo de Hollow trabajaron con el personal local del campamento 4H para organizar un taller de dos horas para alentar a los estudiantes a imaginar un futuro centro comunitario. Amanda Neville, artista y maestra de Charleston, Virginia Occidental, entrenó, instruyó y alentó a cada estudiante a dibujar una pieza única del potencial centro recreativo” (Sheldon McMillion, 2013).



Gráfico 36. Boceto animado que revela esperanza en McDowell

También, accedemos a un boceto animado desarrollado por Mary McKinne, que invita a pensar en el potencial de desarrollo a futuro para McDowell.

Luego de esto, conocemos a Tom Acosta, un artista originario de Virginia Occidental, que pasó mucho tiempo fuera del condado. Cuenta que a medida que pasaron los años, se dio cuenta que su arte estaba influenciado por muchas de las experiencias vividas en McDowell, y por eso decidió regresar. En su biografía comenta: “Desde que regresé, he trabajado en varios murales en la zona. Hemos pintado el mural más

grande del estado gracias a Martha Moore, la anterior alcaldesa de Welch. Con la excepción de una clase de arte de secundaria, soy completamente autodidacta”. Tom ha embellecido distintos segmentos del espacio público de Welch, imprimiendo en sus obras aspectos vinculados a su identidad: el tren, los mineros, fachadas de comercios, árboles y avenidas principales.

Como contenido adicional, el documental nos descarga una carpeta comprimida que contiene distintas postales que vemos a lo largo del documental, y que pueden utilizarse como fondo de pantalla para la computadora, o darle el uso que uno prefiera. Las fotografías ilustran distintos momentos y escenas cotidianas compartidos: espacios y personajes que conocemos a través de nuestro recorrido. Todas llevan la misma marca de agua: Hollow: An Interactive documentary.



Gráfico 37. Una de las capturas que contiene la carpeta descargable en la capa de Tom Acosta

Al final de este apartado, descubrimos el mural que vemos pintar a Tom mientras escuchamos su relato. La imagen es fotografiada por uno de los residentes que conocimos en el primer nodo, Alan Jhonston.

La última secuencia del documental revela un video filmado por Melissa Green, en el que vemos fuegos artificiales y escuchamos a niños disfrutar de sus luces. Esta última capa, nos invita a acceder a los créditos del documental, en el que – por supuesto –

están incluidos todos los residentes que han participado aportando material, fotografías, videos y experiencias para llevar adelante este proyecto.



Gráfico 38. Fuegos artificiales y créditos

En toda su extensión, el documental Hollow despliega un sentido de comunidad, sustentado no sólo a partir de las entrevistas realizadas, sino también mediante la integración de recursos interactivos, de visualización de datos, de llamadas a la acción lúdicas, además de los recursos aportados por los propios residentes, que permiten enlazar las distintas conexiones hacia adentro y hacia afuera de la narrativa, mediante la expresión de sus distintos sentires en torno a las problemáticas abordadas y las visiones a futuro.

Cada transición, sobreimpresión, y juego entre las capas, permite integrar una gran diversidad de plataformas lingüísticas que van desde textos y citas, fotografías, videos, audio, mapas interactivos e infografías (Renó et. al, 2017:71), que conforman una propuesta que anima a explorar su contenido a través de la navegación en modo scrolling, y las decisiones que tome el usuario dentro (y fuera) del documental web. Es a través del recorrido al interior del relato que las capas se van descubriendo bajo un guiño estético similar a los libros de la ya mencionada colección “Elije tu propia aventura”, donde no hay un camino sugerido ni lineal, y donde el interactor puede elegir libremente su recorrido e implicación con las llamadas a la participación diseminadas a lo largo de todos sus nodos temáticos.

La propuesta estética del documental se sustenta en la presentación multiplataforma de diversos contenidos, estáticos y dinámicos, al tiempo que sus transiciones entre capas, va descubriendo subtramas e intertextualidades hacia adentro y hacia afuera de la propuesta narrativa, cumpliendo cada uno de sus recursos mixados un rol clave en esta tarea.

Sus expansiones también actúan de manera esencial para dar cuerpo a la propuesta documental: es a través de ellas que se coagulan las llamadas a la participación y la colaboración de diversos actores previo a la grabación de la pieza, la interacción sostenida durante su desarrollo, y una vez finalizada la propuesta web, en donde los contenidos añadidos en cada plataforma vinculada al documental, logra posicionarse como puerta de entrada, al tiempo que como cápsula de información extra o gap narrativo.

La calidad estética del documental pone en diálogo una diversidad de textos de distintos géneros, que se metabolizan armónicamente para la comprensión de las distintas tramas, proponiendo una conversación con todos los participantes, mediante la combinación de fotos, ilustraciones, sonidos y detalles acerca de sus cotidianidades. Añadidos todos los recursos, la mixtura artística, combinada con estrategias lúdicas, permiten generar una relación más allá para con la pieza, dotando de profundidades narrativas a la historia presentada.

4.2.4 Análisis de las plataformas y redes sociales de las cuales se vale el documental Hollow para expandir su narrativa

A continuación, se presenta un desglose de las plataformas y redes sociales utilizadas dentro del universo narrativo de la propuesta documental Hollow. Este apartado es importante para poder comprender cómo las actuaciones en cada una de ellas, colaboran en la comprensión, profundización, compresión, y extensión de las fibras narrativas propuestas dentro del documental web, priorizando la participación de los ciudadanos del Condado de McDowell, así como también, de otros actores colaboradores (campañas de crowdfunding), y público general/potenciales interactores.

1. Kickstarter:

Elaine McMillion y su equipo desplegaron estrategias interesantes que permiten mapear la construcción narrativa desde las redes sociales. En principio, se valieron de una convocatoria de crowdfunding, que reunió a más de 500 contribuyentes para llevar a cabo su realización. La plataforma utilizada para llevar a cabo la colecta de fondos fue Kickstarter, que es "una plataforma global de crowdfunding que conecta a artistas, músicos, cineastas, diseñadores y otros creadores con los recursos y el apoyo necesarios para hacer sus ideas realidad. Hasta la fecha, decenas de miles de proyectos creativos de todos los tamaños han sido realizados gracias al apoyo de la comunidad de Kickstarter"¹⁰.

En la plataforma, se incluyó un pequeño video que se dirigía a los potenciales contribuyentes, y que comentaba cuáles eran las ideas vinculadas a la realización del documental Hollow. En él, podemos ver a Elaine McMillion Sheldon explicando que se trata de un "documental interactivo que se centra en las personas, la historia y la cultura del condado de McDowell en Virginia Occidental".

A través de la promoción de la propuesta documental en redes sociales, Hollow contó con un período de financiamiento de 31 días (del 11 de abril al 13 de Mayo de 2012), y recaudó una suma mayor a la propuesta por el equipo (25 mil dólares), lo que permitió cubrir costos de traslado, alojamiento, compra de cámaras, realización de talleres, incluyendo, asimismo, el presupuesto necesario para cubrir aspectos vinculados a la programación del sitio, cuyo diseño delicado requería de una inversión en esta área que permitiera soportar archivos fotográficos, videos, mapas de visualización de datos, animaciones, y una ingeniería interna que posibilitara los movimientos de scrolling e intercalado de múltiples capas.

En este sentido, de acuerdo a lo expresado en la plataforma por parte de McMillion Sheldon y equipo, se necesitó un monto elevado de dinero, puesto que:

¹⁰ "Acerca de nosotros", Kickstarter. Disponible en: <https://www.kickstarter.com/about?ref=global-footer>. Consultado el 26/1/2020

“[...] la naturaleza de Hollow es involucrar a la comunidad en el proceso de narración de historias y crear una experiencia en línea para que las personas de todo el país interactúen, nuestro presupuesto es mucho mayor que el de un documental tradicional. Hay muchos costos asociados con los talleres de narración comunitaria, talleres de mapeo participativo, talleres de edición y la compra de cámaras comunitarias que no se pueden evitar. En un proyecto que depende de la construcción de la confianza de la comunidad y fomenta la participación de los residentes, debemos asegurarnos de contar con los fondos para proporcionar la experiencia más significativa para la comunidad. Además, debido a que el sitio web es una experiencia interactiva altamente diseñada, la programación involucrada es bastante extensa. El proceso de postproducción de esta película durará el doble que la producción. La mayoría de nuestro talentoso equipo está donando su tiempo a este proyecto, sin embargo, los costos de producción y los gastos de viaje no se pueden evitar para que esta sea una experiencia verdaderamente colaborativa” (Hollow, 2012).

En relación a los motivos que justifican la realización del documental, se explicita que su interés recae en la crítica situación de los pueblos del cinturón rural estadounidense, de la que McDowell no está exenta:

“Según los demógrafos, las 10 comunidades que conforman el condado de McDowell, West Virginia, están a solo años de la extinción. De 1950 a 2010, la población del condado disminuyó de 100,000 a 22,000. Ubicada en los campos de carbón, el área ha experimentado los efectos de una economía de auge y caída, pero su experiencia es similar a la de muchas ciudades rurales. En poco más de dos décadas, más de 700 condados rurales, desde las llanuras hasta el Panhandle de Texas hasta los Apalaches, perdieron el 10 por ciento o más de su población. A nivel nacional, hay más muertes que nacimientos en uno de los dos condados rurales. La evidencia más dramática ha sido la pérdida de los jóvenes más talentosos precisamente al mismo tiempo que se han producido cambios en la industria” (Hollow, 2012).

Y es este mismo sentido, junto a la estigmatización de las comunidades rurales en los medios nacionales, lo que lleva a McMillion y su equipo a centrar su atención en los residentes, interpelarlos, e invitarlos no sólo a colaborar, sino también a formar parte de ello:

“Los problemas de la América rural no reciben tanta atención como las preocupaciones urbanas. El desarrollo rural depende del Departamento de Agricultura y es el cuarto en la línea. Compare esto con los asuntos urbanos, que tienen un miembro de nivel secretario del gabinete cuyo único trabajo es asesorar al presidente sobre asuntos urbanos y de vivienda. Los medios nacionales, incluidos The Washington Post y New York Times, asignan reporteros para cubrir ritmos suburbanos y urbanos que no tienen corresponsales equivalentes de temas rurales. Hollow es una oportunidad para explorar estos problemas a través de los ojos y las ideas de las personas que viven en el sur de Virginia Occidental” (Hollow, 2012).

Asimismo, en Kickstarter, Elaine McMillion Sheldon explicita un breve cronograma de producción de la pieza transmedia, lo que permite a los residentes e interesados en colaborar con el documental, a seguir de cerca las metas propuestas por el equipo:

“Mayo de 2012: los diseños para el sitio web HTML5 se bloquearán y los wireframes se desarrollarán por completo. Comenzaremos a prepararnos para grabar (reunir equipos, hacer preparativos de última hora) y dirigirnos al Condado de McDowell para el verano. A mediados de mayo comenzará la producción en el condado de McDowell.

Junio de 2012: Producción en el condado de McDowell. Realización de eventos comunitarios, ferias, festivales y entrevistas a miembros de la comunidad. Comenzaremos a capacitar y distribuir las cámaras a los jóvenes de la comunidad y realizaremos nuestro primer taller a mediados de junio. Continúe con el blog, agregue contenido y fotos detrás de escena al sitio web temporal y agregue personas a nuestra lista de contactos.

Julio de 2012: trabajos con los miembros de la comunidad que filmaron, escribieron historias y tomaron fotos. Continué filmando nuestras propias imágenes también. Comience la producción de mapeo participativo. Realice el segundo taller a mediados de julio donde incluiremos los resultados del mapeo.

Agosto de 2012: trabajé con los miembros de la comunidad que filmaron, escribieron historias y tomaron fotos. Continuamos filmando nuestros propios videos y ejercicios de mapeo participativo. Realizar el tercer y último taller. Finalice la producción a fines de agosto.

Septiembre-noviembre de 2012: comienza la postproducción en Boston. Elaine continuará editando los retratos documentales. Russell Goldenberg, nuestro programador HTML5, continuará construyendo el sitio con recortes de los medios. También recopilaremos datos para las visualizaciones interactivas durante este tiempo.

Diciembre de 2012 - enero de 2013: Pase de cortes de medios adicionales al programador para que lo prueben. Continúa el proceso de edición.

Febrero de 2013: corte fino, bloqueo de imagen de todos los retratos. Comienzo de corrección del color, haciendo gráficos preliminares y diseño de sonido. Todos los datos se finalizarán y codificarán en los cuadros interactivos.

Marzo - abril de 2013: finalicé toda la postproducción y lance la primera versión del sitio web. Solucioné cualquier error para el lanzamiento final en mayo de 2013.

Mayo de 2013: se lanza Hollow y estará en vivo para que los espectadores interactúen. Viajé a áreas rurales, incluso de regreso al condado de McDowell, para realizar proyecciones en vivo en laboratorios de computación de la escuela secundaria y bibliotecas públicas” (Hollow, 2012)

Asimismo, la plataforma Kickstarter sirvió para generar una primera interacción con el público interesado, colaboradores del condado, y con los contribuyentes, a través de breves actualizaciones sobre los procesos de producción del documental, imágenes del detrás de escena, aportaciones de los vecinos, y agradecimientos mutuos entre equipo y residentes del condado de McDowell.

Al poder realizar comentarios, compartir el proyecto, o intercambiar material, esta plataforma ofició de red social para conectar a las distintas partes involucradas en el proceso, tanto previamente a la realización del documental, como en eventos y fechas posteriores asociadas al mismo, que, en algunos casos, sirvieron como complemento y/o expansión de Hollow.

Es el caso, por ejemplo, de una muestra fotográfica en la que participó la propia Elaine McMillion Sheldon, junto a MESH Design (a cargo de Megan Bullock) y los residentes de McDowell en el centro de la localidad de Welch. A la misma, se puede acceder a través de un link que conecta con el sitio web de McMillion Sheldon.

Al acceder, podemos ver algunas de las piezas comprendidas en la exhibición, al tiempo que reconocer problemáticas y personas que conoceremos en el documental en línea. Si bien la muestra fotográfica es posterior al lanzamiento de la propuesta web (dos años luego de su lanzamiento), ésta y otras intervenciones en la plataforma Kickstarter, puede servir como puerta de entrada al universo abarcado por Hollow, al tiempo que vuelve a introducir el debate sobre las principales afecciones del condado en materia de drogas, calidad de vida, servicios e infraestructura.

Esto cobra relevancia, en la medida en que mantiene los vínculos intra y extra comunitarios con la narrativa abordada por Hollow, y la necesidad de seguir profundizando – y superando – estos temas por parte de la comunidad, y el país en su conjunto. La muestra se corona como aquello que sigue estando, que necesita seguir siendo conversado, reparado, expuesto.

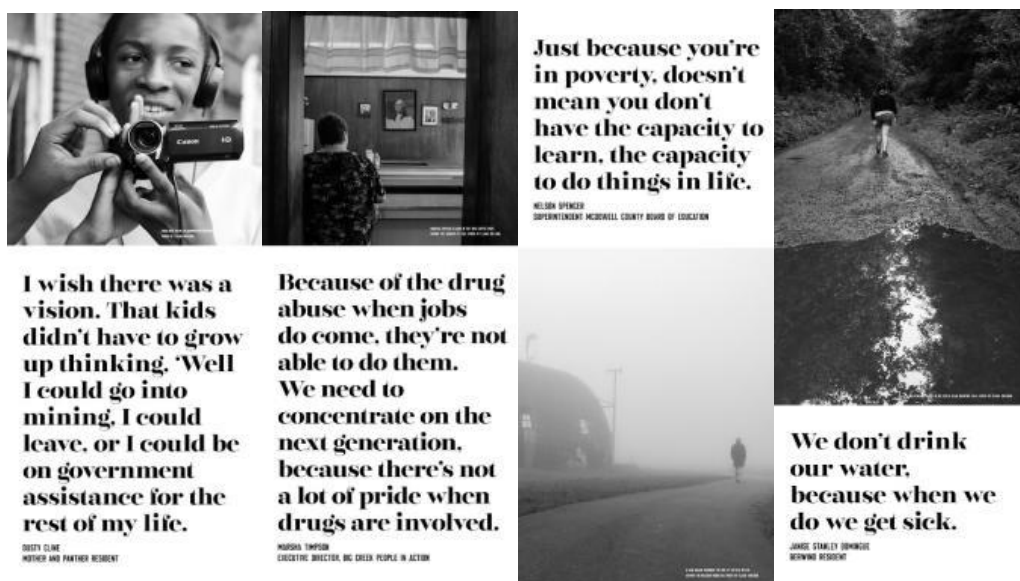


Gráfico 39. Algunas de las imágenes exhibidas en un viejo almacén abandonado del centro de Welch, Virginia Occidental

En otros casos, la plataforma ha servido para compartir imágenes y actualizaciones que se desprenden del proceso de producción documental, a modo de “detrás de escena”, y que también vinculan a residentes que conoceremos durante la propuesta. También, se ofrecen links que permiten acceder a la tienda virtual que comercializa merchandising oficial del documental.



Gráfico 40. Detrás de escena, bosquejos y merchandising, otras puertas de entrada a la narrativa documental Hollow

Asimismo, es posible acceder a otras piezas, como trailers, teasers y avances de capítulos que nos dan un guiño narrativo acerca de lo que aborda el documental. Estos fragmentos se compartieron en Kickstarter y otras plataformas y redes sociales. En el caso de Kickstarter, algunos de guiños fueron compartidos en la sección “Actualizaciones”, permitiendo no sólo a los contribuyentes, sino también a público general, tomar un primer acercamiento con la historia de los residentes del condado de McDowell.

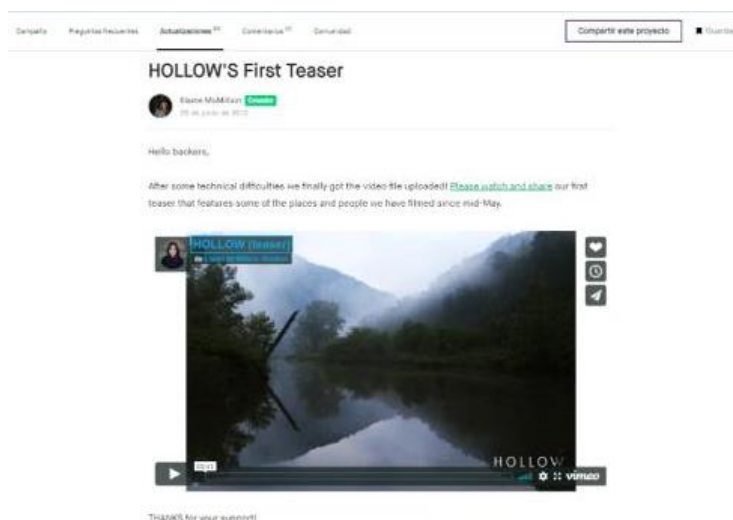


Gráfico 41. Teaser en Kickstarter, puerta de entrada a la narrativa Hollow

En este espacio, además, se desprenden otras propuestas que se vinculan tanto con los residentes, como así también con los procesos de producción de la narrativa, y, por tanto, con el documental en su totalidad. En una de las actualizaciones provistas por McMillion Sheldon, se refiere a la muerte de uno de los mineros que fue entrevistado durante el rodaje de Hollow:

“Esta mañana escuchamos noticias trágicas de un minero de carbón de 27 años que perdió la vida en el condado de Greenbrier, Virginia Occidental. Nuestros pensamientos fueron inmediatamente a Bobby Lee, un minero de 26 años en el condado de McDowell que pasamos el día filmando bajo tierra. Durante nuestro rodaje, Bobby y yo hablamos sobre sus sueños de convertirse en jugador de fútbol y por qué eligió el carbón como su profesión. Nuestros pensamientos están con la familia del joven cuya vida fue tomada esta mañana. Lo alentamos a que se tome el

tiempo de escuchar y compartir la historia de un compañero joven minero en McDowell”¹¹ (Hollow, 2012).

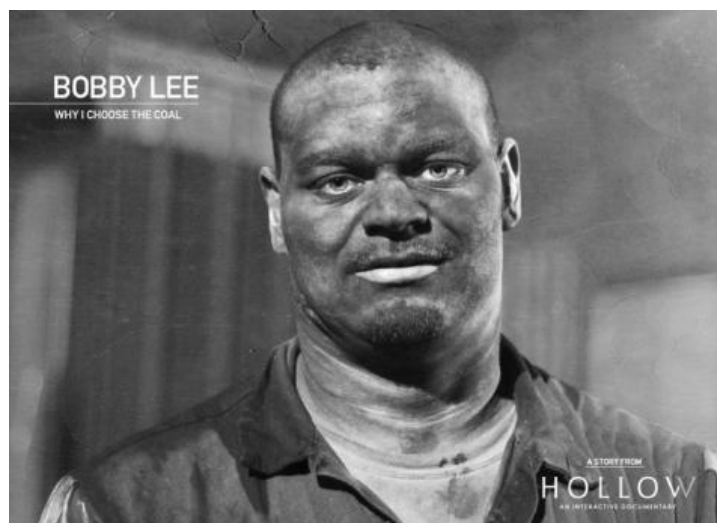


Gráfico 42. Historia destacada en Cowbird: tributo a un minero fallecido en su lugar de trabajo

Además de oficiar de vocera de la noticia, McMillion Sheldon comparte un fragmento de la entrevista realizada a Bobby, que se encuentra alojada en la plataforma Cowbird, una biblioteca colaborativa que permite compartir historias, y en donde también se pueden integrar fotografías, audio y texto para construir un relato.

En el caso de Bobby Lee, McMillion Sheldon utilizó parte del audio de la entrevista realizada al minero, y seleccionó ocho fotografías en blanco y negro, que pueden visionarse al mismo tiempo que se escucha el relato. La pieza, titulada “Why I choose the coal”¹² (Por qué elijo el carbón), funciona como un In memoriam, que rinde tributo a la vida de dicho residente de McDowell, al tiempo que teje nexos con el documental, sus potenciales públicos, y las localidades involucradas en el relato. Claro está, que esta pieza también se comporta como una potencial puerta de entrada al universo narrativo de Hollow.

¹¹ Post en Kicstarter. Disponible en: <https://www.kickstarter.com/projects/elainemcmillion/hollow-an-interactive-documentary/posts/359584>. Consultado el 28/01/2020

¹² La entrevista se encuentra disponible en el siguiente enlace: http://cowbird.com/story/50974/Why_I_Choose_The_Coal/. Consultado el 28/01/2020

Al explorar el perfil de McMillion Sheldon en Cowbird, se puede observar que algunos de los relatos presentes en Hollow, también se encuentran alojados allí, donde la realizadora ha producido varios perfiles de los residentes del condado, con una estética similar al fragmento de Bobby Lee: un audio que integra fotografías de alta calidad que nos sirven para reconstruir cómo es la vida de quien habita McDowell, sus dificultades, esperanzas y sueños. En cada uno de ellos se presenta una imagen de la persona, con una leyenda que reza: “A story from Hollow, an interactive documentary” (Una historia de Hollow, un documental interactivo), lo que permite posicionarlos como puerta de entrada al documental, aunque pueden disfrutarse indistintamente, sin necesidad de haber consumido una pieza u otra.

En cuanto a la participación por parte de contribuyentes, público interesado y residentes del lugar, en Kickstarter, también se encuentra una variedad ampliamente rica que merece ser destacada. Allí, se mixan personas de distintos lugares del mundo (que pudieron haber contribuido a la convocatoria de crowdfunding o no), que ofrecen su visión sobre el documental, sobre el material recibido por parte de McMillion Sheldon tras haber contribuido con dinero, residentes que dan su parecer respecto del proceso de producción de la pieza, y público general que conoce la propuesta a través de esta u otras plataformas en donde se ha distribuido contenido (Vimeo, Facebook, Youtube, entre otras).

Puede decirse que Kickstarter ha tenido un gran impacto en Hollow, tanto en la producción de la pieza del documental, así como también en su continuidad, en la relación con los residentes, público interesado, y todas aquellas personas que se han topado con la iniciativa. Al posibilitar instancias de actualización, la plataforma les permitió a los realizadores del documental, poder tejer relaciones más allá de la propia etapa de financiamiento y producción, tanto hacia el interior de la narrativa, como hacia afuera.

2. Facebook:

El espacio de Hollow en Facebook, lleva el nombre de usuario @hollowtheproject, y fue creada el 25 de marzo del año 2012, coincidente con la apertura a la convocatoria

de crowdfunding en Kickstarter, y al tiempo previo a la llegada (y estancia) de McMillion Sheldon y su equipo al condado de McDowell.

La fan page de Hollow cuenta con más de 3.200 seguidores: entre ellos, varios de los residentes que brindan su relato en la pieza documental. Desde su creación, la página tuvo - y aún tiene - un rol central la difusión de la narrativa central: desde las primeras convocatorias para los talleres de storytelling en la comunidad, hasta nuevas producciones vinculadas a las comunidades rurales estadounidenses, la plataforma sirvió como propagadora de diversas instancias relativas a la pieza en línea.

Allí, es posible encontrar distintos llamados a la comunidad de fans, que mixan propuestas de financiamiento (Kickstarter), participaciones con distintos niveles de implicación, datos que reavivan la discusión sobre problemáticas abordadas en el documental, estadísticas, actualizaciones vinculadas a los residentes del condado que aparecen en el documental, iniciativas, políticas públicas, eventos destacados de proyección y debate, e inclusive artículos académicos que analizan tanto las problemáticas asociadas a Hollow como al documental en sí mismo, que refuerzan el impacto que ha tenido la pieza a nivel social, como también en los ámbitos de la investigación.

Podría decirse que la página es un gran tejido de redes intertextuales donde conviven distintos nodos narrativos que permiten tender un hilo común: la dura realidad actual del cinturón rural estadounidense, envuelto en problemáticas que se abordan en el documental, y que son propias del condado del McDowell, pero que también se refleja en otros lugares del país norteamericano. Las intervenciones en la página profundizan la mirada sobre el condado, al tiempo que descubren situaciones y actualizaciones que inspiran a ver en McDowell un futuro de prosperidad y superación.

Por ejemplo, en el documental conocemos a Robert y Sarah Diaz, una pareja de Welch que desea que las cosas cambien en su localidad, y plantean el deseo de abrir un restaurant de comidas como vía para la entrada de dinero, y para poder contar con una alternativa gastronómica en dicho lugar. A través de la página de Facebook, nos enteramos que ese deseo finalmente se convierte en realidad, y que Robert y Sarah inauguran un food truck de tacos. En este caso, la plataforma oficia como un espacio que permite conectar puntos de la narrativa, para expandirlos.

También, encontramos instancias participativas que tienen impacto en la vida de quienes residen en el condado: así, por ejemplo, vemos cómo Ed Shepard, a quien conocemos en el documental como dueño y operario de una estación de servicio a sus 89 años, recibe una fotografía suya de su época de militar, por parte de alguien que lo reconoció en la pieza documental, y que decidió hacerle llegar el material. Aquí vemos cómo las instancias participativas exceden a la propuesta narrativa, y se extienden al campo de las relaciones personales.



Gráfico 43 Ed Shepard, con fotografía en mano. Su historia también puede ser visionada en CowBird¹³ y Vimeo¹⁴.

Como se mencionó en párrafos anteriores, la página de Facebook actúa en múltiples sentidos. Por un lado, como espacio de difusión de aspectos relativos a la pieza documental Hollow; por el otro, como contenedor y nodo conectivo de distintas posibilidades de construcción de sentido que conectan porciones al documental hacia adentro y hacia afuera de la narrativa. Entre las posibilidades desprendidas de la página de Facebook, pueden mencionarse las siguientes características:

¹³Fragmento de Ed Shepard en la plataforma Cowbird: http://cowbird.com/story/48120/A_Snipers_Story_Ed_Shepard/?fbclid=IwAR2fdFh5LiLD1E3t91reuC6f_AJK0hIAUuiQZQwXAeFiQtnQZ6oBimR9GMn4. Consultado el 18/11/2020

¹⁴ Fragmento de Ed Shepard en Vimeo: <https://vimeo.com/71896737>. Consultado el 18/11/2020

- Profundiza y habilita la discusión respecto de las problemáticas abordadas en el documental
- Teje instancias de actualización sobre el condado de McDowell y sus residentes
- Permite incorporar discursos que engrosan los sentidos construidos a nivel de la comunidad, y hacia afuera de la misma
- Aborda temáticas críticas, como embarazo adolescente, desempleo, abuso de drogas, falta de inversión y políticas públicas, insuficiencias en materia de educación, oportunidades de estudio, empleo y comercio, entre otras áreas de interés para los ciudadanos de Virginia Occidental.
- Promueve el intercambio de visiones sobre el lugar en el que se vive, sus transformaciones, perspectivas a futuro e iniciativas generadas desde la comunidad
- Reconocimiento sobre la diversidad artística presente en las localidades que conforman el condado de McDowell: se comparte música, danza, pintura y otras formas de expresión nacidas en el seno de la comunidad.
- Permite el reconocimiento de las identidades participantes del documental, a través de imágenes, fragmentos de video y contenidos que complementan la instancia documental
- Posibilita indagar en las prácticas llevadas adelante por la comunidad involucrada en el condado de McDowell
- Permite generar lazos intra y extra documental, a través de la invitación a distintas instancias participativas/comunitarias: talleres, proyecciones, debates, carga de contenido a través de la propuesta de Hashtags – como #HollerHome en Instagram, entre otras posibles.
- Promueve la generación de nuevas relaciones entre los residentes y el condado, entre público general y la comunidad, entre las historias que se despliegan en el documental, y aquellas que se generan entre el visionado, el reconocimiento, y la generación de nuevos discursos a través de ello.

- Permite evidenciar nuevas capas de información que se agregan a los relatos, enriqueciendo la narrativa, y generando nuevos sentidos y asociaciones narrativas.
- Admite conocer otras propuestas narrativas asociadas a la propuesta Hollow (como Looking at Appalachia, un proyecto colaborativo que reúne fotografías de diversas regiones de los Estados Unidos)
- Oficia, además, como agenda artística de Elaine McMillion y su equipo (allí se anuncian workshops, charlas, apariciones mediáticas, nuevos proyectos emprendidos por ella y su equipo, noticias sobre participaciones y premios en festivales, entre otros).

También, entre el contenido publicado, se destacan álbumes de fotos que permiten revelar instancias de producción del documental, perfiles sobre los residentes, momentos destacados que rinden tributo a la participación por parte de los ciudadanos de Virginia Occidental, detrás de escena de algunos fragmentos de Hollow, sitios y espacios destacados de McDowell, material enviado por los participantes, imágenes sobre proyecciones, eventos generados para la comunidad, y eventos especiales en los que el equipo participó para difundir la propuesta (Festivales de Cine, premiaciones, apariciones en TV y radios, entre otras).



Gráfico 44. Flyer de convocatoria a los talleres de Storytelling en la comunidad

Entre los álbumes, encontramos uno dedicado a imágenes que revelan el proceso de mapeo con globos, actividad en la que el equipo de Hollow involucró principalmente a niños, niñas y adolescentes de la comunidad para tomar imágenes aéreas en distintas localidades de McDowell. En este álbum, podemos conocer más acerca del

proceso, y quiénes participaron de la iniciativa. Además, una fotografía nos devela cuáles fueron los sitios que se planearon para desarrollar ésta técnica.

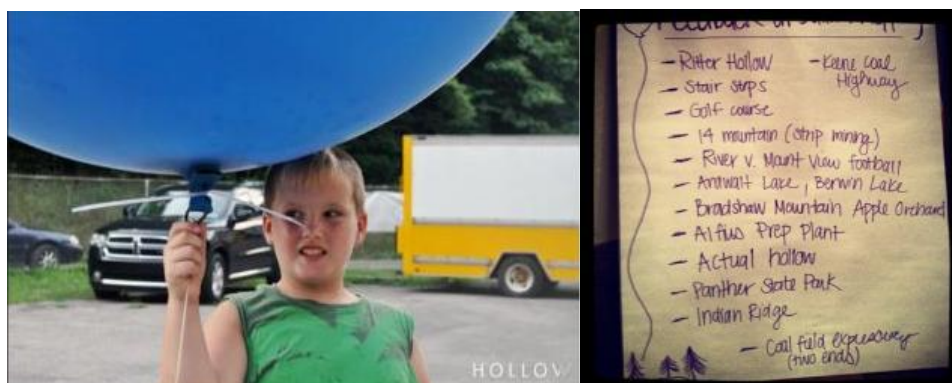


Gráfico 45. Mapeo de globos durante un festival comunitario

Un apartado también se hace con el resultado del mapeo con globos: allí, se encuentran contenidas las imágenes aéreas logradas bajo esta técnica, que permite conocer distintos sitios de McDowell a partir de esta iniciativa.

Otro de los álbumes, nos invita a descubrir el detrás de escena del rodaje de Hollow: utilización de cámaras GoPro, intimidades de la elección de los planos, estrategias de grabación, y personas involucradas en el proceso de construcción del documental. Este álbum nos permite ingresar a un universo que no siempre es visible: cómo, quiénes y bajo qué estrategias se dio el rodaje del documental.



Gráfico 46. Puntos de vista y planos: intimidades del proceso de rodaje de Hollow

Otra de las colecciones de la fan page de Hollow está dedicada a quienes oficiaron de videógrafos y fotógrafos para el documental: se trata mayormente de niños, niñas

y adolescentes que han asistido a los talleres de storytelling impartidos por McMillion Sheldon y equipo. Esta labor es una de las tantas instancias participativas con las que contó el documental, y permitió integrar distintas visionas sobre los aspectos que hacen al condado un lugar tan particular para vivir: allí, los ayudantes colaboraron en la tarea de capturar escenas de lo que ellos creían relevante para caracterizar a la población de Virginia Occidental.



Gráfico 47. Colaboradores: Niños, niñas y adolescentes toman la cámara para narrar su visión de McDowell

Otro álbum, recorre sitios y perfiles de los residentes del condado, destacando paisajes, situaciones, lugares, intimidades, detalles y, en definitiva, porciones mismas de la identidad del condado. En el álbum, pueden distinguirse varios de los residentes que prestan su relato en el documental: allí los vemos capturados en su cotidianeidad, con sus seres queridos, o realizando alguna acción que no es presentada en el documental. Este espacio amplía lo que conocemos de cada uno de ellos a través de una galería de fotos de excelente calidad.

También, se nos ofrecen imágenes de las proyecciones realizadas en distintos lugares a lo largo y ancho del condado de McDowell. Allí, vemos a los realizadores del documental, la participación de la gente, y las apariciones especiales de distintos residentes que han aparecido en el documental.

Otra de las colecciones, permite mostrar la exhibición mencionada en el apartado de la plataforma Kickstarter: se trata de una colección de fotografías montadas en un

viejo edificio, que pone en evidencia distintas problemáticas presentes en Virginia Occidental. En este álbum, descubrimos que muchos de los residentes que aparecen el documental, colaboran para el armado de la misma.

Llamadas a la participación desde Facebook:

En la plataforma Facebook, se comparten distintas convocatorias, que instan a la participación de los residentes, y del público general. Como se mencionó en párrafos anteriores, el equipo liderado por McMillion Shedlon, desplegó una serie de talleres en los distintos puntos de Virginia Occidental, orientados a potenciar las habilidades de los habitantes en materia de producción audiovisual, storytelling, cómo involucrarse con el documental, entre otras herramientas, que sirvieron para componer una diversidad narrativa que se expresa en la utilización de capas a lo largo del relato.

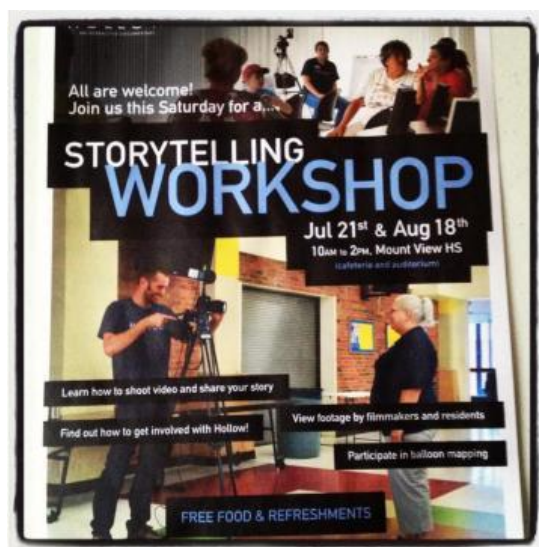


Gráfico 48. Invitación a uno de los talleres de Storytelling dictados por McMillion Sheldon y equipo

El dictado de estos talleres, permitió que los involucrados pudieran apropiarse de la narrativa, haciéndola propia, integrando capas subjetivas, matices y porciones identitarias al relato. La invitación a formar parte de la trama, supone un involucramiento que va más allá de la mera representación de los sujetos a través de

la cámara: los relatos se componen a partir de distintas piezas y posibilidades que los residentes ven habilitados a compartir. Fotografías, videos, documentos y grabaciones particulares, nutren a la propuesta documental de diversos puntos de vista, que nacen de la propia inquietud por parte de los pobladores de las localidades del condado de McDowell, de reflejar aquello que hace al lugar en el que viven, desde distintas elecciones, posiciones y formas de concebir aquello que los identifica.

El gran acierto de la propuesta de McMillion Sheldon fue la apertura hacia la co-construcción de la propuesta documental, permeable a las experiencias, aportaciones y visiones de los residentes del condado, lo que permitió añadir distintas versiones de lo que es “Hollow” para cada colaborador, y para la comunidad misma.

En otros casos, los talleres impartidos por el equipo de McMillion Sheldon, supusieron instancias de indagación y reflexión sobre cómo son representados, y cuáles son los sentimientos que mantienen respecto del lugar en el que viven. Estos mapeos pusieron en evidencia las formas en la que usualmente son caracterizados y estigmatizados por los grandes medios de comunicación estadounidenses, en comparación de cómo los pobladores se perciben a sí mismos, y al lugar en el que desarrollan su vida. Este punto es de suma importancia, puesto que uno de los principales objetivos de la narrativa propuesta por el equipo de Hollow, era mostrar McDowell fuera de los estereotipos mediáticos contruidos alrededor de ellos.

Otras modalidades de participación, involucran otras plataformas y redes sociales: es el caso de la propuesta fotográfica que, a través del hashtag #HollerHome, invita a compartir fotos en Instagram, tanto desde Facebook, como de Kickstarter. Esta iniciativa, basada en la aportación de fotos que mostraran la cotidianidad de los residentes de McDowell, permitió reunir distintas postales a través de la pregunta “¿Cómo definirías Hogar?”.

En la colección generada a través de la participación, pueden encontrarse paisajes, personas, comidas, porciones de la cotidianidad de los habitantes de cada uno de los pueblos que conforman el condado de McDowell.

A través de la siguiente invitación, los creadores de la narrativa, invitaban a compartir imágenes, que luego sería incluidas en las múltiples capas que conformaron el

documental: “Usuarios de Instagram: etiqueten las fotos que le recuerdan su hogar con #Hollerhome para agregar a la discusión. Tus fotos aparecerán en el documental cuando la lancemos en verano”. La misma convocatoria, se extendió hacia la plataforma Twitter, donde se lograron reunir una gran cantidad de imágenes, con las que luego se armó una galería (actualmente no disponible en línea).

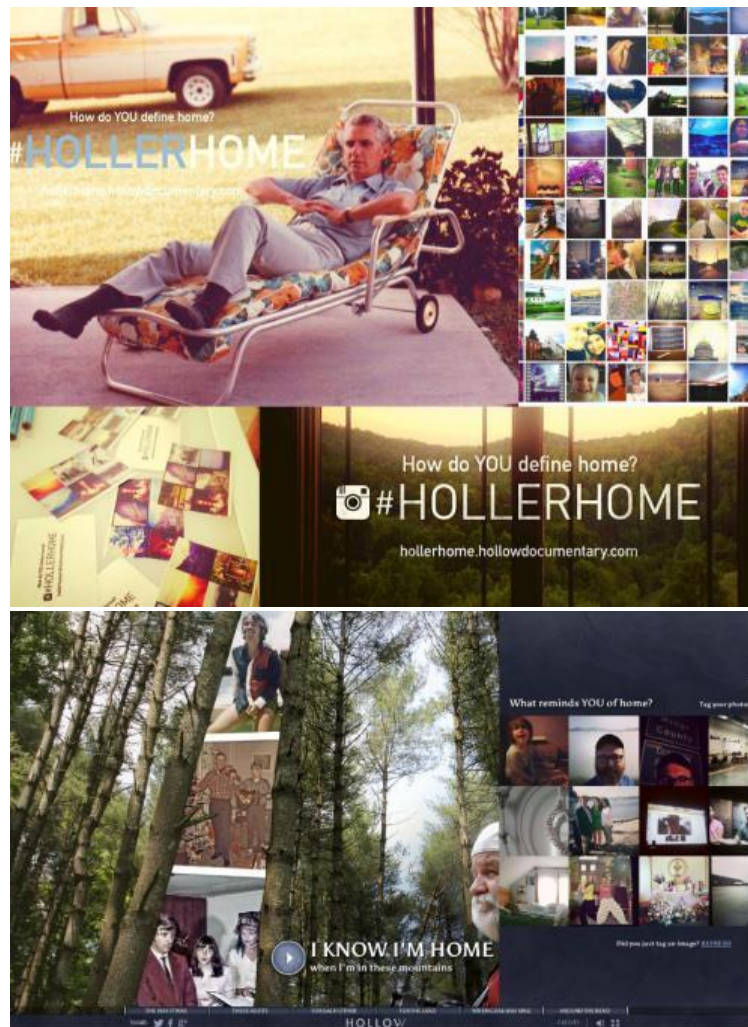


Gráfico 49. #HollerHome, una propuesta participativa para incluir imágenes a la narrativa documental

La iniciativa #HollerHome tuvo una página web (www.hollerhome.hollowdocumentary.com), que reunía todas las fotografías compartidas, e instaba a explorar distintas formas de participar con la narrativa. El sitio se encuentra dado de baja, aunque una modesta colección de imágenes aún perdura en Instagram, a través del mismo hashtag, #HollerHome. De acuerdo a los

expresado en Facebook, los creadores de Hollow lograron reunir más de 1.100 fotografías de distintos puntos del condado de McDowell, gracias a esta propuesta.



Gráfico 50. Sitio web de #HollerHome, un gran contenedor de fotografías e historias compartidas

También, hubo convocatorias especiales, de cine-debate, que en algunos casos incluyeron personalidades del mundo de la política: es el caso de una de las proyecciones que se hizo junto al senador estadounidense Joe Manchin, en Washington. Esta convocatoria, en particular, cobra relevancia en la medida en la que Washington, como capital de los Estados Unidos, tiene un peso político que le da mayor visibilidad al documental, a su difusión, y a la eventual implementación de políticas públicas tendientes a modificar la realidad del condado.

3. Twitter

Bajo el usuario @hollowthefilm, el perfil del documental en Twitter, fue creado en abril de 2012, aunque su primera intervención en dicha plataforma se registra al año siguiente, en agosto de 2013.

Resulta interesante el hecho de que su segunda intervención comparta un video de una participante del proyecto: se trata de Renee Bolden, quien difunde un video en Youtube sobre una de las problemáticas que se aborda en Hollow: el cierre y demolición de un edificio que supo ser la Anawalt Elementary School (escuela primaria), clausurada debido a problemas edilicios y no contar con la infraestructura

en condiciones para poder continuar con el dictado de clases. A Renee la conocemos en el documental justamente por esta situación.

El video es un recorrido por el interior de la escuela, en el que se pueden observar restos de mobiliario, cajas y papel que quedaron atrapados dentro del edificio que está a punto de ser demolido. La secuencia nos muestra un antes y un después: lo que quedó antes de ser demolida, y el después, ya demolida, con los escombros apilados.

El video nos permite completar una de las porciones alojadas en Hollow: cuando conocemos a Renee, tomamos conocimiento de la problemática de la falta de inversión en infraestructura, y vemos cómo un grupo de niños se quedan sin clases, hasta que provisoriamente se emplazan unos containers en el estacionamiento del predio de la escuela, que oficiarán de aulas para los alumnos de la escuela primaria. Este video nos muestra esa realidad por dentro: una escuela en pésimas condiciones edilicias, con todo su mobiliario, libros y materiales que quedan atrapados en su interior, y que, por resguardo a la salud, las autoridades y cuerpo docente de la escuela se ven imposibilitados de rescatar. Las imágenes luego de la demolición transmiten la tristeza y desidia en la que se ve envuelta el condado, que no cuenta con suficientes recursos para arreglarla, o siquiera poder construir una nueva.

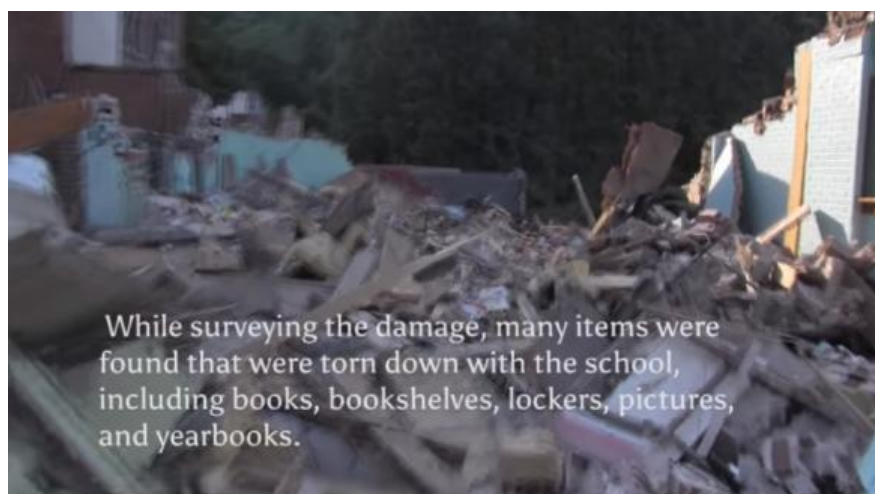


Gráfico 51. El después: la escuela demolida con todo su mobiliario incluido

Seguidamente, en Twitter, encontramos otra conexión hacia el interior del documental: un link nos guía hacia video alojado en la plataforma Vimeo, con el que podemos (re)conocer a Anita Wolfe, analista de salud pública y coordinadora del programa del Programa de Vigilancia de la Salud de los Trabajadores del Carbón, ubicado en Morgantown, Virginia Occidental quien, en respuesta al aumento de la enfermedad del pulmón negro, comenzó a viajar en una clínica móvil para realizar exámenes en los campos de carbón. En la plataforma, una pequeña introducción nos comenta acerca de su viaje al condado de McDowell, y su trabajo con los residentes en Iaeger y Northfork.

El video titulado “We’re Seeing a Rise in Disease” (Estamos viendo un aumento en la enfermedad), conecta un fragmento que vemos en el documental, pero que tranquilamente puede servirnos como transporte de entrada a la narrativa documental. Además, es posible acceder a todo el canal de Vimeo de Hollow, que aloja varios fragmentos y piezas presentes en el documental, con la posibilidad de disfrutarlos aisladamente sin conocer la narrativa global.

De la misma manera que con el fragmento de Anita Wolfe, son muchos los fragmentos que se comparten a través de enlaces en Twitter, que redirigen a Vimeo, y por extensión al sitio web de Hollow. Se profundizará sobre este canal en el análisis de la plataforma Vimeo, más adelante.



Gráfico 52. Supersistema intertextual: las plataformas conectan hacia adentro y hacia afuera de la propuesta documental

En la plataforma, también encontramos un crowdfunding que resulta interesante: optimizado para su navegación a través de Google Chrome, para el año 2013, la web en la que se encuentra alojado el documental, no podía ser soportado más que través de dicho navegador. A través de la red social, se comparte un pedido de financiamiento para poder solventar los gastos que permitan ampliar la posibilidad de visionado del documental en distintos dispositivos.

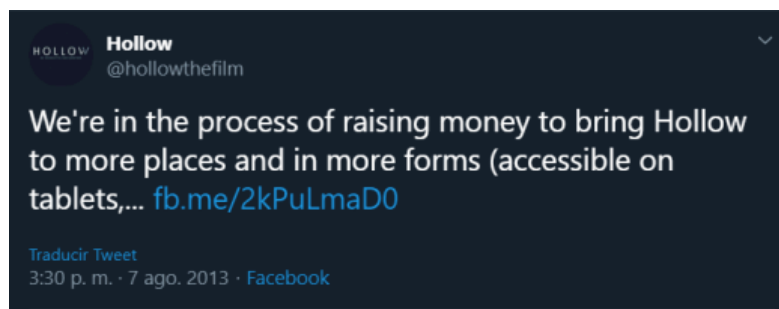


Gráfico 53. Crowdfunding para expandir, uno de los pedidos que se vehiculizan a través de Twitter

En su mayoría, el usuario de Hollow en Twitter funciona como brazo articulador que conecta al propio sitio del documental, y a otros contenidos y actualizaciones en otras plataformas: YouTube, Vimeo, Facebook e Instagram vinculados a la propuesta documental, encuentran en Twitter un puente de conexión, que permite que los interactores familiarizados con esta red social, accedan, tanto a la propuesta global, como a sus distintos fragmentos y actualizaciones diseminadas en las distintas plataformas.

Pueden sintetizarse las actuaciones Twitter, a través de los siguientes puntos:

- Hipervínculos que conectan al sitio del documental
- Hipervínculos que conectan a fragmentos, actualizaciones, propuestas participativas, crowdfunding y merchandising alojadas en otras redes sociales/plataformas (Facebook, Instagram, Vimeo, YouTube, sitio #HollerHome, entre otras)
- Hipervínculos que conectan a sitios de registro para Eventos de proyección del documental (Eventzillia, por ejemplo)

- Hipervínculos de conexión con reviews, reseñas y análisis de la propuesta documental
- Actualizaciones sobre nominaciones, presencias en premiaciones y presentaciones especiales del equipo de Hollow
- Conexiones con otras propuestas documentales con temáticas vinculadas a aquellas abordadas en Hollow, o con estéticas similares (como, por ejemplo, la propuesta documental “Looking for Appalachia”)
- Retweets de otros usuarios que comentan sus apreciaciones sobre la experiencia con la propuesta documental

Twitter, así como el resto de las plataformas y redes sociales vinculadas al documental Hollow, concentra distintas puertas de entrada a la narrativa, proporcionando información que permite complementar, al tiempo que ampliar la experiencia narrativa.

4. Vimeo

Vimeo es una red social basada en videos, que permite montar colecciones de videos de alta calidad a través de un usuario/perfil creado. En el caso de Hollow, bajo el nombre “Hollow Interactive” (<https://vimeo.com/hollowdocumentary>), el perfil aloja 50 videos que forman parte de la propuesta documental, pero que pueden disfrutarse, compartirse o guardarse independientemente del sitio web que aloja el documental en línea. El canal de Hollow en Vimeo, tiene 190 seguidores.

Como bien se declara en el perfil creado en Vimeo, allí se encuentran “Documentos cortos de Hollow. Disfruta, comparte y visita hollowdocumentary.com para una experiencia completa e interactiva”, y describe que “Hollow es un documental interactivo y participativo que explora la pequeña ciudad posindustrial de Estados Unidos a través de las voces e ideas de las personas que viven en el condado de McDowell, Virginia Occidental. La experiencia inmersiva en línea combina retratos en video, contenido generado por el usuario, datos interactivos, bases mapeo y paisajes

sonoros en un sitio HTML5, y una herramienta comunitaria que lo acompaña. Hollow, que es un concesionario de Tribeca Film Institute New Media, permite a los usuarios experimentar las historias de más de 30 residentes, captura datos ingresados por los usuarios y proporciona actualizaciones de historias a miembros destacados de la comunidad a través de un sitio de WordPress integrado, Holler Home”.



Gráfico 54. Perfil de Hollow en Vimeo: “Hollow Interactive”

Creado hace 6 años, el espacio de Hollow en Vimeo aloja fragmentos de entrevistas, secuencias de video, material proporcionado por la comunidad, y hasta un video que recorre el sitio web del documental, a modo de simulación de navegación de la narrativa. En el video se aclara que la experiencia resulta más rica en su sitio web.

En cuanto a los videos proporcionados por la comunidad (Community footage), cada uno de ellos lleva el crédito correspondiente de quien lo ha capturado. Esta inscripción es importante, puesto que pone en el centro de la escena a los residentes en tanto co-creadores, el valor documental aportado por cada uno de ellos, al tiempo que enfatiza el carácter colaborativo que ha tenido la pieza documental en su totalidad.

Cada video alojado en Vimeo, tiene la posibilidad de ser comentado, compartido, recibir “likes”, así como también, la posibilidad de ser añadido a una colección personal, en caso de contar con un usuario registrado en dicha red social. En cada uno de los videos, asimismo, aparece la cantidad de veces que ha sido reproducido el video, lo que permite cuantificar el alcance de cada uno de ellos.

A su vez, en la página de inicio del canal de Vimeo, encontramos una organización de videos que responde a cómo se encuentran dispuestos en la propuesta documental. Se trata de 5 de los 6 nodos temáticos (el único que no se encuentra allí es el primero de ellos titulado “The way it was” (“La manera/el modo en el que era”), que nos invitan a disfrutar de las entrevistas y fragmentos audiovisuales de manera organizada, por fuera del sitio web de Hollow. Cada uno de estas colecciones tiene su propio micrositio, y se emplazan como posibles puertas de entrada al universo narrativo de Hollow.

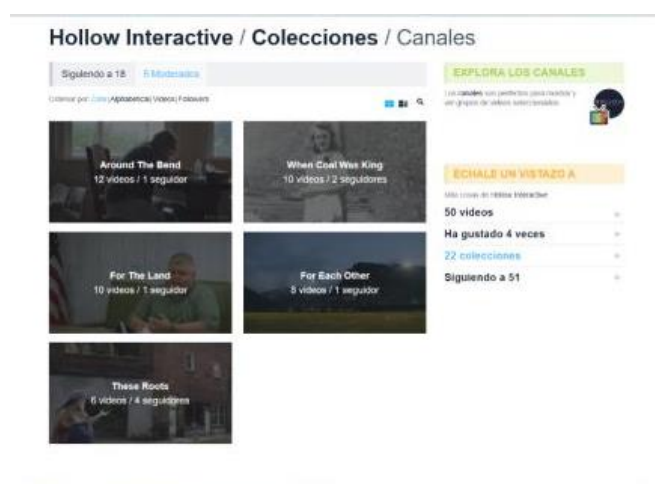


Gráfico 55. Colecciones en Vimeo, coincidentes con los nodos temáticos/capítulos de Hollow

En cada micrositio, encontramos una descripción breve del nodo temático/capítulo, que nos sirve como teaser o resumen de lo que aborda dicho apartado. En cada uno de ellos, se nos invita a transitar la experiencia completa en el sitio web de la propuesta narrativa dirigida por McMillion Sheldon y equipo.

También, encontramos en cada apartado, links que nos dirigen a los micrositos del resto de los nodos temáticos, de forma de poder consumirlos todos, o independientemente de un orden establecido.



Gráfico 56. Cada video lleva su descripción, y una breve síntesis del nodo temático al que está vinculado

En el canal de Vimeo, además de redirigirnos en distintas instancias a la página web en el que se encuentra alojado el documental, también tenemos disponible el acceso a las distintas redes sociales que utiliza Hollow. Cada una de ellas, supone una entrada distinta a la experiencia global proporcionada por el documental.

En síntesis, Vimeo oficia como un contenedor de las distintas piezas audiovisuales que conforman la narrativa total, instando en cada una de ellas al disfrute del documental completo. Si bien, las piezas pueden ser consumidas de manera independientes, sin recurrir al documental, éstas adquieren mayor sentido y contextualización en su experimentación en capas dentro del sitio web de Hollow.

5. Instagram

La red social Instagram no contaba en el año 2012/13 con la misma popularidad con la que cuenta actualmente. Como se mencionó en párrafos anteriores, ésta plataforma sirvió como contenedor de imágenes proporcionadas por los residentes del condado a través de la iniciativa propuesta a través del hashtag #HollerHome, sin tener Hollow un usuario o perfil específico que vinculara el documental con un espacio propio en Instagram.

A través de esta red social, se compartieron más de mil imágenes a través del hashtag propuesto por sus creadores, lo que luego permitió nutrir a la propuesta documental de distintas capas de participación diseminadas en los distintos nodos temáticos.

6. YouTube

El canal de YouTube de Hollow (disponible bajo el usuario Hollow Interactive) fue creado en agosto de 2013, y cuanta con un total de 8 vídeos. Entre ellos, pueden reconocerse algunas de las piezas presentes en el documental, como el de la pesca de truchas, o el fragmento correspondiente al nodo temático que aborda al turismo como opción posible para el desarrollo económico y comercial del condado. También, se presenta un clip que oficia de síntesis narrativa del documental: se trata del video titulado “West Virginia, still home” (Virginia Occidental, aún/todavía casa), en donde se presenta, a modo de tráiler, una síntesis de la propuesta en línea. Allí, con placas que nos introducen a la problemática del condado, escuchamos distintos relatos de los residentes que se funden con los sonidos e imágenes que podemos experimentar en la pieza documental. Se trata de una pieza que condensa los seis capítulos/nodos temáticos en una duración de seis minutos y medio, y sirve como gancho de atención y puerta de entrada al universo narrativo de Hollow.

En el canal, también se encuentra disponible una lista de reproducción – que cuenta con tres videos – titulada “Community Footage: Hollow” (Videos de la comunidad: Hollow), que revela material capturado por los residentes: es el caso del cierre y posterior demolición de la escuela primaria Anawalt, y un curioso video (no incluido en la pieza documental) en el que Cody Church, residente del condado de McDowell, muestra sus habilidades de artes marciales en un cortometraje de acción que él mismo filmó durante el verano de 2012.

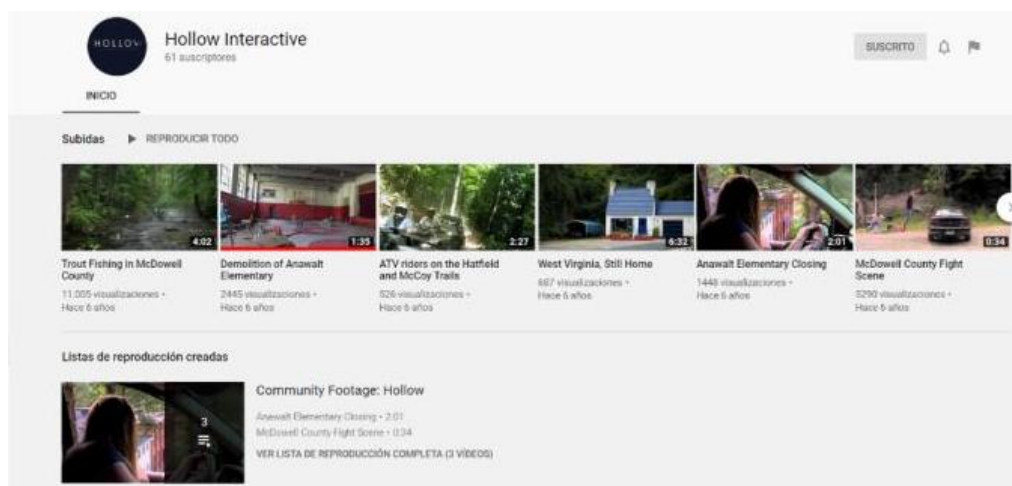


Gráfico 57. Canal de YouTube, Hollow Interactive

7. Espacio/sitio web de Wordpress

El espacio de Hollow en Wordpress (<https://hollowdocumentary.wordpress.com/>) se corona como un sitio que ofrece noticias y actualizaciones sobre la narrativa documental, eventos destacados, y hasta acceso a materiales promocionales vinculados a la propuesta.

Creada en el año 2012, ésta página web conecta distintos aspectos vinculados a la propuesta documental: desde la literatura que inspiró el abordaje de las problemáticas del condado de McDowell, hasta etapas del proceso de producción de Hollow. El blog emplazado en Wordpress ofrece un abanico intertextual que permite comprender textos, contextos y formas de atender cada instancia de construcción del documental.

Así, por ejemplo, en el primer posteo de este espacio, encontramos la literatura que inspiró a McMillion Sheldon a querer desplegar un documental que abarcara el éxodo de las generaciones jóvenes del cinturón rural de Virginia Occidental, sus consecuencias, y el impacto de las transformaciones de la economía y la vida social a propósito de la oscilante industria del carbón.

A través del post titulado “Lee la historia que inspiró este proyecto”, publicado en agosto de 2011, y que guía a un artículo que profundiza sobre esta problemática, McMillion Sheldon comparte su apreciación sobre esta lectura, que permite

contextualizar el porqué del abordaje de Hollow, y el interés de la directora en contar dicha historia.



Gráfico 58. Intertextualidad e inspiración para Hollow

Desde este post, podemos comprender qué inspiró a McMillion Sheldon a volver a su condado natal en búsqueda de relatos que permitieran contar la realidad de Virginia Occidental, para poder visibilizar su problemática, y que fueran los propios residentes quienes dieron su testimonio para reconstruir el rompecabezas de una realidad no siempre bien retratada por los grandes medios de comunicación.

El blog de Wordpress nos sitúa en diferentes planos que permiten comprender los procesos de producción de Hollow, las personas involucradas en la construcción del mismo, actualizaciones que permiten descubrir las etapas de avance en su creación, e intervenciones que desnudan las elecciones en los recursos utilizados por el equipo.

A modo de diario de producción, el blog permite conectar una suerte de detrás de escena en el armado y ejecución de Hollow, en donde podemos acceder a todo aquello que McMillion Sheldon fue utilizando para dar vida a la narrativa. A través de opiniones, ideas, recursos, fotografías, enlaces relacionados a las temáticas abordadas, y actualizaciones, podemos seguir el paso a paso de la gestación y vida del proyecto a partir de su blog.

Otro de los componentes que pueden evidenciarse en el recorrido a través del blog, es el énfasis señalado sobre la estigmatización y estereotipación que sufre el condado de McDowell en los grandes medios de comunicación, cuestión que refuerza el deseo del equipo de Hollow de llevar adelante un documental que refleje las problemáticas de Virginia Occidental a través de las voces, relatos e intervenciones de sus residentes.

También, en el blog se comparten proyectos e ideas que inspiraron la estética de Hollow: visualización de datos, edición, foto-documentales, auge del lenguaje HTML 5, programas para el armado de colecciones de imágenes, plataformas interactivas (ya en el año 2011, el blog destacaba la plataforma Cowbird como un medio válido para relatos mixados entre la fotografía y el sonido), documentales e iniciativas interactivas (se destacan proyectos como “Out my Window” y “Prison Valley”) entre otros, de los cuales se inspiró el equipo para la construcción de Hollow. En cierto sentido, en el blog queda trazada toda la evolución del proyecto: sus deseos, objetivos, inspiraciones, y recursos utilizados.

Más adelante, comenzamos a conocer algunos de los residentes que luego serán presentados en el documental: el primero de ellos es el adolescente Josh Clevenger, a quien reconocemos en Hollow como mascota de los equipos deportivos de su escuela, y futuro estudiante de dirección y teatro. McMillion Sheldon, allí, va reflejando toda su investigación, entrevistas y datos a lo largo de toda la plataforma.

En el blog, también se advierte la creación de la página de Facebook, que junto al blog de la comunidad de McDowell (no disponible actualmente), concentrará todas las conexiones entre los residentes, el equipo, el documental (en proceso de creación en ese momento), y el público general. La imagen que acompaña al post cuenta con una tipografía muy distinta a la que luego se utilizará en todas las piezas y plataformas del documental. Aun así, es un primer acercamiento que pone en evidencia dos cuestiones principales: el mapa de fondo, del condado de McDowell, y la imagen en primer plano de Alan Johnston, uno de los primeros residentes en ofrecer su relato, que luego aparecerá en el primer nodo temático de la pieza en línea.



Like Hollow on [Facebook](#)

```
<![CDATA[// <![CDATA[  
//  
// ]]]>]]>
```

—
March 25, 2012

Categories: Uncategorized | Tags: appalachia, Elaine McMillion, film, hollow, interactive, interactive documentary, mcdowell county, media, news, portraits, project, website, west virginia | [Leave a comment](#)

Gráfico 59. Creación de Facebook, plataforma que servirá de intermediaria en las distintas etapas de Hollow

Es revelador encontrar en un post de abril del 2012, las reflexiones que brinda McMillion Sheldon respecto de la elección del nombre del documental. El post, titulado “Los significados de Hollow”, remarca lo siguiente:

“Es interesante saber cuántos residentes de Virginia Occidental (y Apalaches) conocen "Hollow" (pronunciado: holler) como un lugar donde vive la gente / una carretera / barrio / comunidad, pero la definición real de la palabra no podría ser más diferente.

Hollow:

Tener una cavidad, espacio o espacio dentro: una pared hueca.

Profundamente sangrado o cóncavo; hundido

Sin sustancia ni carácter: una persona hueca.

Desprovisto de verdad o validez

Tener un sonido reverberante, sepulcral: pasos huecos.

Una cavidad, espacio o espacio: un hueco detrás de una pared.

Una superficie o área dentada o cóncava.

Vacío; un vacío: un vacío en la vida de uno.

Un pequeño valle entre montañas (esto es lo más cierto para mí)

Para los propósitos de este proyecto, elegí "Hollow" porque simboliza el hogar de muchos y al mismo tiempo simboliza el vacío (pérdida de población). Sin embargo, me parece bastante intrigante cómo una palabra que muchos usan para describir su amado y seguro hogar también significa un lugar que carece de "sustancia" (Hollow, 2012b).

Esta instancia resulta de vital importancia, puesto que es desde aquí donde el documental comienza a definirse en sus aspectos identitarios: su abordaje, su construcción respecto al universo que abarcará, y cómo lo hará. Esto se completa con una actualización que sigue a continuación, en la que McMillion Sheldon comparte el trabajo de diseño gráfico sobre la tipografía, que luego dará identidad a todas las piezas que se desprenden del documental, y de sus extensiones en las distintas plataformas y redes sociales que hemos mencionado hasta el momento.

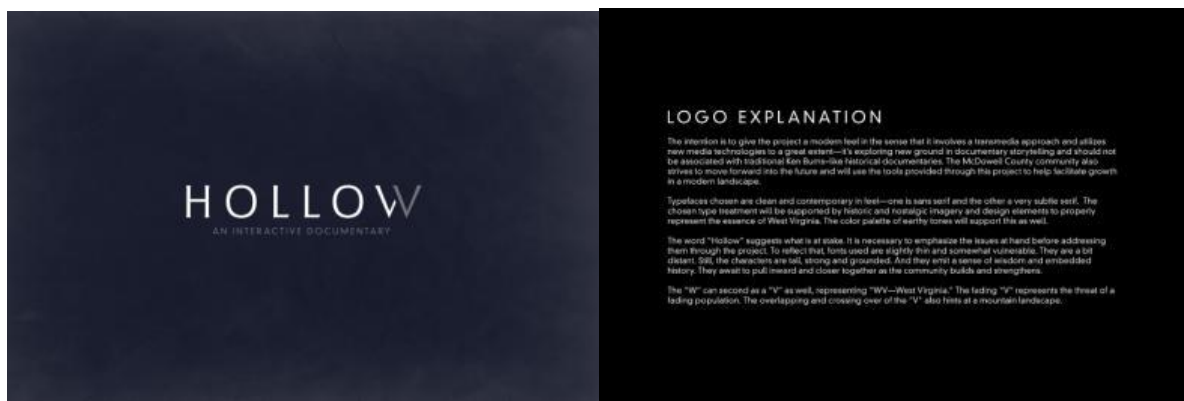


Gráfico 60. Decisiones gráficas que explicitan el espíritu del proyecto

En la explicación que se ofrece, anunciada en abril de 2012, se nos da un guiño acerca de cómo se orientó la identidad del proyecto, lo que nos sirve para comprender cómo estuvo guiado desde sus inicios, y qué trazos a partir de esta investigación permitieron estructurar su abordaje:

“La intención es darle al proyecto una sensación moderna en el sentido de que implica un enfoque transmedia y utiliza en gran medida las nuevas tecnologías de medios: está explorando nuevos caminos en la narración documental y no debe asociarse con documentales históricos tradicionales como los de Ken Burns. El condado de McDowell también se esfuerza por avanzar hacia el futuro y utilizará las herramientas proporcionadas para este proyecto para ayudar a facilitar el crecimiento en un paisaje moderno. Los tipos de letra elegidos son limpios y contemporáneos: uno es sans serif y el otro es muy sutil. El tipo de tratamiento elegido será apoyado por imágenes históricas y nostálgicas y elementos de diseño para representar adecuadamente la

esencia de West Virginia. La paleta de colores de tonos terrosos también lo respaldará. La palabra "Hollow" sugiere lo que es una estaca. Es necesario enfatizar los problemas en cuestión antes de abordarlos en el proyecto. Para reflejar eso, la fuente utilizada es ligeramente delgada y algo vulnerable. Están un poco distantes. Aun así, los personajes son altos, fuertes y castigados. Y emiten un sentido de sabiduría e historia incrustada. Aguardan para acercarse más y más a medida que la comunidad se construye y fortalece. La "W" también puede ocupar el segundo lugar como V, representando "WV" - "West Virginia". La "V" que se desvanece representa la amenaza de una población que se desvanece. La superposición y el cruce sobre la "V" también insinúa un paisaje de montaña" (Hollow, 2012b).

La decisión de McMillion Sheldon y equipo de compartir las elecciones que dan cuerpo a la identidad de Hollow, responden, por un lado, a la necesidad de acercar los pilares del proyecto hacia la comunidad (los residentes de McDowell, quienes tuvieron relación permanente con esta suerte de bitácora de producción), al tiempo que el objetivo de dejar en evidencia que se trataría de un proyecto sustentado en el lenguaje transmedia, basado fuertemente en las tramas sociales y las prácticas de la comunidad, que – como lo explicita – “utilizará las herramientas proporcionadas para este proyecto para ayudar a facilitar el crecimiento en un paisaje moderno”.

Por otra parte, podemos observar cómo desde un primer momento, el proyecto se posiciona como un documental con “enfoque transmedia”, a partir de los cuales se vale de las herramientas disponibles a través de lenguaje HTML 5 para construir su universo. En este sentido, el abordaje de McMillion Sheldon y su equipo es claro: sólo un documental de estas características sería capaz de soportar la amplitud temática, la cantidad de relatos, y una visión esperanzadora a futuro respecto de las profundas problemáticas del condado de McDowell, además de los recursos interactivos y lúdicos que presente la propuesta mediante sus capas.

Luego de dar contorno y compartir estas decisiones, McMillion Sheldon y equipo anuncian el inicio de la campaña de crowdfunding en Kickstarter, en donde refuerzan que la narrativa funcionará de tal manera que serán los propios residentes quienes den vida al proyecto: “¡Se lanzó nuestra campaña de recaudación de fondos! Necesitamos recaudar suficiente dinero para la producción (mayo-fines de agosto), tarifas de talleres comunitarios y comprar cinco cámaras para dar a los residentes del condado de McDowell para contar sus propias historias. ¡Vamos a donar las cámaras

a la comunidad después de que finalice la producción para que la narración pueda continuar! Si desea ver un proyecto que cobra vida y que realmente le da voz a la comunidad y no les dice qué pensar / decir sobre su hogar, ¡apoye este proyecto en Kickstarter hoy!”.

Además de estas actualizaciones, en el blog se comparten micro-historias suministradas por los residentes, recuperadas de la página de Facebook, el espacio en Twitter, y la página creada exclusivamente para la comunidad (Holler Home), que ya no se encuentra disponible en línea, pero de la que se pueden observar sus movimientos a través del “repost” de estas intervenciones en el blog. Estas historias compartidas por los residentes, permitió organizar las temáticas y estructurar las entrevistas, que luego formarían parte de los relatos del documental. Estas micro-historias llevaban el nombre “Echoes” (Ecos), y podían enviarse a una dirección de correo electrónico proporcionada por la propia McMillion Sheldon.

También, se comparte información de Hollow en distintos niveles: avances de producción, aparición y menciones en medios locales, comentarios de residentes y personalidades destacadas en las redes sociales vinculados a la propuesta, y actualizaciones sobre los residentes de Virginia Occidental. Asimismo, McMillion Sheldon comparte fotografías que va capturando a medida que desarrolla el proceso de producción del documental, sobre distintas localidades de Virginia Occidental, reflejando imágenes de los residentes en su cotidianeidad, lugares, situaciones y pequeños detalles del condado de McDowell.

Asimismo, en el blog, encontramos intervenciones que nos guían al detrás de escena de momentos que identificamos como partes de secuencias que luego se ven en el documental. La inclusión de estas imágenes y pequeñas actualizaciones admiten ser comentadas, y tienen el objetivo de acercar los procesos de producción tanto a los residentes, como a los potenciales seguidores de la propuesta.



Gráfico 61. Detrás de escena del grupo South 52. En el documental los vemos tocar en vivo en la Feria del Condado

También, encontramos material inédito que revela detalles del proceso de grabación. Entre este material, que no aparece en otras plataformas utilizadas por McMillion Sheldon y equipo, encontramos imágenes que reflejan momentos e instancias decisivas para llevar adelante el proyecto: se puede ver, por ejemplo, la llegada de las cámaras compradas a través del dinero recaudado durante la etapa del crowdfunding mediante la plataforma Kickstarter, y que luego serán distribuidas entre los habitantes de McDowell para que sean ellos mismos quienes registren espacios y acontecimientos, así como también, momentos en los que los redientes ponen el cuerpo y se prestan a la colaboración para grabar escenas incluidas en el documental.

La decisión de democratizar las etapas y procesos a través del blog – que como se mencionó en párrafos anteriores, oficia de bitácora de producción de la pieza documental - responde al deseo del equipo de Hollow de generar una narrativa transparente, abierta y colaborativa en la que los residentes de McDowell puedan acceder a la totalidad del proceso de estructuración, construcción, grabado, edición y puesta en funcionamiento del universo narrativo.

Además, hacer públicas las acciones, retroalimenta las expectativas generadas a través del crowdfunding: aquellos que han contribuido con la etapa de financiamiento del documental, verán su dinero invertido en la compra de equipamiento y, por tanto, en el resultado final alojado en el sitio web.



Gráfico 62. Instancias clave: resultado del crowdfunding, y participación de los residentes en la filmación

Con respecto a los contribuyentes, y a su aporte, en el blog nos enteramos qué tipo material recibieron a modo de retribución/premio: postales de fotografías tomadas por Elaine McMillion Sheldon (que retratan paisajes, lugares icónicos del condado, y residentes), libros, discos de música, y películas. Todo el material enviado a los contribuyentes, tiene relación con el condado, y con el documental. Por ejemplo, el libro sobre la historia de los “Rockets boys”, es uno de los tópicos tratados en el documental: cómo solía ser la celebración, y cómo los residentes lamentan haber perdido el festival de cohetes.



Gráfico 63. Material recibido por los contribuyentes de Kickstarter

También, hay material inédito vinculado a los talleres/workshops de storytelling impartidos por McMillion Sheldon y equipo, en donde los residentes de distintos puntos del condado de McDowell adquirieron herramientas y habilidades que luego se reflejarían en la pieza documental: cómo y qué grabar, uso de la cámara, cómo contar una historia, entre otros conocimientos, que animaron a los pobladores de Virginia Occidental a poner cuerpo y relato a Hollow a través de la mirada de sus protagonistas.



Gráfico 64. Miradas inéditas sobre los talleres de storytelling: los residentes llevaban sus fotografías personales para aprender a contar sus historias

Para comprender la profundidad de estos encuentros, vale citar lo explicitado por McMillion Sheldon en el blog, respecto de estos talleres: “para el ejercicio de redacción de historias, elegimos tres preguntas clave de la lista más larga de temas para enfocar: ¿Qué te hace sentir como si estuvieras en casa?, ¿Cómo ves que cambia tu comunidad?, ¿Qué ves en el futuro? El ejercicio de narración de historias ofreció una oportunidad para que los residentes compartan sus ricas historias personales entre ellos mientras luchan con sus visiones para el futuro” (McMillion Sheldon, 2012)

En el blog también encontramos el primer teaser (tráiler) que editó el equipo de Hollow, que inicialmente se alojó en el canal personal de McMillion Sheldon en Vimeo¹⁵, y que fue anunciado oficialmente el 25 de Junio de 2012. Este primer acercamiento a las imágenes capturadas por los residentes y por el equipo a cargo

¹⁵ Primer teaser de Hollow, disponible en: <https://vimeo.com/44657010>. Consultado el 4/2/2020

de la dirección del proyecto, permite identificar rasgos que luego veremos plasmados en el documental: personas, lugares, celebraciones, eventos, comidas, música, espacios públicos que congregan de diversas maneras a los vecinos de las localidades que conforman el condado de McDowell, y nos muestra esa combinación particular entre las secuencias capturadas por el equipo de Hollow, y los residentes, a través de planos íntimos que nos van introduciendo a la cotidianeidad y particularidades de los habitantes Virginia Occidental.

Para el segundo teaser¹⁶, que también se encuentra alojado en el perfil personal de McMillion Sheldon, se utiliza una estética similar, aunque se agregan placas negras con leyendas o breves oraciones en color blanco, que permiten comprender un poco más acerca de la problemática que abordará el documental. Allí, se pone en contexto que la narrativa estará basada en la aportación de quienes residen en lugar, a través de sus prácticas, relatos y materiales, lo que permite acercar aún más la propuesta hacia quienes viven en Virginia Occidental, así como a otros potenciales interactores interesados en explorar la realidad del cinturón rural estadounidense.

La segunda pieza, titulada “I can’t make old Friends” (No puedo hacer viejos amigos), utiliza planos íntimos y cerrados al igual que el primer teaser que, acompañados por una música suave e inmersiva, logran dar una sensación de paz y esperanza, que se funde con voces e imágenes de los residentes del condado. Además, contextualiza y sintetiza el motivo que justifica la realización del documental: la caída del número de la población, la falta de oportunidades para las generaciones más jóvenes, el auge y caída de la economía, la falta de infraestructura, empleo y educación, al tiempo que resalta la calidez y calidad humana de la gente como respuesta frente a todas las adversidades, mostrando sus deseos de un futuro esperanzador para el condado. Aquí, el arraigo y el sentido de pertenencia para con el lugar, a través del relato de algunos de los residentes del condado, logra captar la visión de Hollow como una narrativa que busca construir el futuro de forma colectiva.

¹⁶ Segundo teaser del documental, disponible en: <https://vimeo.com/52326951>. Consultado el 4/2/2020

Las placas que dan cierre a este segundo teaser, revelan varias cosas que desnudan que:

- Se trata de una comunidad no representada o mal representada por los medios de comunicación, y cuál es la intención de la pieza documental de saldar ese tratamiento mediático
- Se trata de una comunidad que, si bien conoce cuáles son sus problemáticas, mantiene un sentido de identidad compartido, y una visión esperanzadora a futuro
- La narrativa viene a reforzar el sentido de comunidad, y a proponer nuevas miradas respecto del condado (a los ojos de los grandes medios, como también de los propios residentes)
- Se propone una narrativa participada que permita impactar en una comunidad que se supere en sus aspiraciones y visiones a futuro

Seguidamente, encontramos una actualización muy interesante respecto de la utilización del recurso sonoro en la pieza documental, escrita por el diseñador de sonido de Hollow, Billy Wirasnik, y que nos permite obtener una mirada más completa acerca de cómo se construyó toda la arquitectura sonora de Hollow, aspecto clave de inmersión en el relato.

En un párrafo introductorio, McMillion Sheldon se encarga de aclarar que: “Desde el principio, sabíamos que el sonido tendría que jugar un papel vital en la creación de una experiencia inmersiva en línea. Esperamos que el sonido detrás de Hollow ayude a mover la narrativa a lo largo, y cree entornos ricos que brinden a los usuarios la oportunidad de sentir que viajan al condado de McDowell. Fue un placer trabajar con Billy, quien literalmente hizo que el sitio cobrara vida con sonido” (Hollow, 2012b).

Por parte de Billy, encontramos la siguiente declaración sobre los procesos de incorporación de sonido en el documental:

“Con Hollow tomé un enfoque muy naturalista del diseño de sonido. Siempre que fue posible usé el sonido que Elaine había grabado en el condado de McDowell y luego

agregué capas sutiles sobre él para completar el sonido. Si hay una cosa muy clara al escuchar las historias de los residentes de McDowell, es que el medio ambiente, las montañas, los sonidos del área son una parte extremadamente importante de por qué se sienten tan conectados con el área. Quería llevar esa conexión al espectador. Gran parte de la música en la parte interactiva del sitio se hizo reutilizando creativamente las grabaciones musicales que Elaine había capturado. Mediante un proceso llamado Convolution Reverb, combiné, por ejemplo, el sonido de Alan Johnston tocando el piano en una iglesia abandonada con el sonido de una tormenta que se acercaba en Kimball, Virginia Occidental. Este proceso no solo difumina la música original, sino que cuando se combina con el sonido adecuado puede revelar ideas musicales ocultas y también crear una composición que refleje la rica cultura musical y el entorno natural de este condado. Un gran desafío para mí fue el proceso de diseño de estos sonidos antes de que el sitio web fuera en vivo y para una línea de tiempo que es variable. Utilizando imágenes fijas como mi ayuda visual para hacer los sonidos, creé ambientes y efectos de sonido para un sitio web animado que no tenía restricciones sobre cuándo suena el sonido y por cuánto tiempo suenan los sonidos. Al crear un flujo de trabajo de mapeo de sonido efectivo (a continuación) con nuestros desarrolladores y algo de suerte en mi previsión, las piezas se unieron maravillosamente” (Hollow, 2012b).

Sin lugar a dudas, el sonido es uno de los elementos inmersivos más potentes. Su utilización en diversos medios como el cine, la radio, la televisión y los nuevos formatos digitales, se presenta como una fibra conectiva que permite integrar distintos grados de profundidad en las narraciones, para suscitar emociones, recuerdos, y asociaciones de sentido que anclan un estímulo perceptual profundo y único en los usuarios-interactores.

Dentro del gran abanico de posibilidades y producciones en las narrativas digitales, se destacan aquellos que apuestan a ofrecer experiencias y relatos inmersivos que utilizan el diseño sonoro en la construcción del relato como principal recurso de engagement, para profundizar las formas de vivenciarlos.

De acuerdo con Adrián Birlis, el sonido es “una vibración mecánica que se transmite con pequeñas variaciones de presión a través de un medio elástico [...] un estímulo que a través de nuestro mecanismo de audición interpretamos como una sensación” (Birlis, 2007:7). Además: “el sonido suministra información de carácter vital acerca del entorno y sus cambios. La naturaleza con su repertorio de ruidos y formas sonoras complejas nos ofrece un universo de códigos sonoros” (Birlis, 2007: 45). De esta forma, podemos considerar al sonido como un signo que proporciona y dota a quien

escucha, de cierta información, que agita y afecta el sistema nervioso, creando y presentando capas emocionales que se vinculan y asocian directamente a lo vivenciado a través de una narración digital.

En tal sentido, el sonido es capaz de estimular sistema perceptivo-sensorial de las personas con la misma fuerza y presencia que la imagen, y hasta en algunos casos, supera a ésta última, coronándose como recurso principal de un relato, o como marca decisiva que traza al relato como lo que es, en donde ese “es” indica que sin ese recurso, la narración no sería la misma, y no generaría ese engagement preceptual tan particular. De este modo, se puede pensar al sonido como un signo que permite realizar una asociación de sentido entre una forma sonora y un significado, en el marco de un relato.

Bajo esta misma idea, para Casetti y Di Chio, “[...] la construcción entre imagen y sonido permite crear sentido mezclando dos grandes tipos de significantes: los signos visuales y los signos sonoros. Entre los elementos visuales significantes está la imagen (móvil o fija) y los signos escritos que aparecen en el plano (cualquier texto), mientras que en el plano sonoro estos elementos se clasifican en voces, ruidos y música” (Casetti y Di Chio, 1990:118).

Por su parte, para Michel Chion, “[...] el sonido supone de entrada movimiento, contrariamente a lo visual [...] implica forzosamente por su naturaleza un desplazamiento, siquiera mínimo, una agitación [...] El oído analiza, trabaja y sintetiza más deprisa que la vista. La visión posee una mayor resolución espacial, mientras que el sonido una mayor resolución temporal. (Chion, 1993:17).

Podemos pensar bajo esta idea cómo el sonido afecta la imagen que vemos y lo que nos produce tanto a nivel interno, en lo estrictamente racional (en cómo, por ejemplo, decodificamos eso que estamos viendo, y qué entendemos a partir de lo que se nos presenta) como a nivel sensorial (las emociones que nos suscita un determinado rasgo sonoro, por ejemplo, alegría, tristeza, desazón). Si viéramos el mismo fragmento de imágenes, pero sin sonido, lo que percibiríamos - tanto a nivel de decodificación racional como emocional – sería por completo distinto.

Asimismo, Chion, en *La Audiovisión*, introduce el concepto de "efecto audiovisiógeno", como un núcleo de íntima relación entre la imagen y el sonido de modo tal que sea tratado en su totalidad y como un objeto. El factor principal de constitución de un efecto audiovisiógeno es la síncrexis audiovisual, síntesis que se conforma en algunos puntos específicos del devenir audiovisual como resultado de una coincidencia temporal de sonidos e imágenes, es decir sincrónica.

En palabras de Chion, esta estrecha relación "[...] consiste en percibir, como único y mismo fenómeno que se manifiesta a la vez visual y acústicamente, la concomitancia de un acontecimiento sonoro y de un acontecimiento visual puntuales, en el instante en que ambos se producen simultáneamente, y con esta única condición necesaria y suficiente". (Chion, 1993: 281).

Desde Gertrudix, por otra parte, podemos pensar el lenguaje sonoro en la narrativa digital "[...] como un componente singular y singularizado que contribuye a articular, desde sus posibilidades y funcionalidades narrativas, los modos de participación y de lectura del relato interactivo [...] Con las posibilidades de ir más allá de las funciones narrativas tradicionales con el fin de generar en el usuario mayor credibilidad a la sensación de inmersión y a la invitación de vivenciar y participar de la historia (Gertrúdx, Gertrúdx, & García, 2017: 166).

El sonido, así, es una herramienta narrativa que, si es bien aprovechada, puede tener una enorme potencia relatora, afectiva y contextualizadora. Esta herramienta podemos deconstruirla al mismo tiempo en varios elementos: la voz, los ambientes sonoros, la música, los efectos y el silencio. Cada uno de ellos puede estar al servicio de narrar y hacer sentir (y agregaría a modo de subcapa, interpelar al usuario) para caracterizar escenarios, situaciones, conflictividades, resoluciones, encuentro y desencuentros; recrear vivencias que susciten tensión y expectativa, alegría, tristeza, y todo aquello que permita impregnar de sentido y sentimientos a los interactores de la narración.

La utilización de herramientas y recursos sonoros en narrativas digitales interactivas forma un sentido expresivo en sí mismo, que baña o recubre a todo el relato propuesto de una identidad particular, de un desplazamiento sonoro único que recubre en forma pregnante al usuario-interactor, quien a su vez tendrá su propios modos - únicos - de

vivenciarlo y transformarlo para sí mismo. Asimismo, contribuye a profundizar y tender hilos de empatía que permiten, al mismo tiempo, añadir texturas que propician distintos modos de participación y de lectura del relato interactivo.

Luego de compartir los procesos finales de post-producción, como los de corrección de color y sonido, la bitácora enlaza múltiples enlaces que dan cuenta del impacto de Hollow: notas periodísticas, análisis, presentaciones del equipo en eventos destacados, premiaciones, y hasta talleres de storytelling en los que cuentan cómo fue su práctica narrativa a partir de la experiencia de Hollow.

Así, también, encontramos el tráiler oficial del documental, alojado en Vimeo, que sintetiza no sólo lo abordado en Hollow, sino también, las reseñas proporcionadas por distintos medios de comunicación, a propósito de la propuesta documental.

Para finalizar, la bitácora contiene una serie de audios alojados en la plataforma SoundCloud, que reúnen una mini-serie titulada “One year later” (Un año después), que recorre distintos relatos de los residentes a un año de haber sido lanzado el documental.

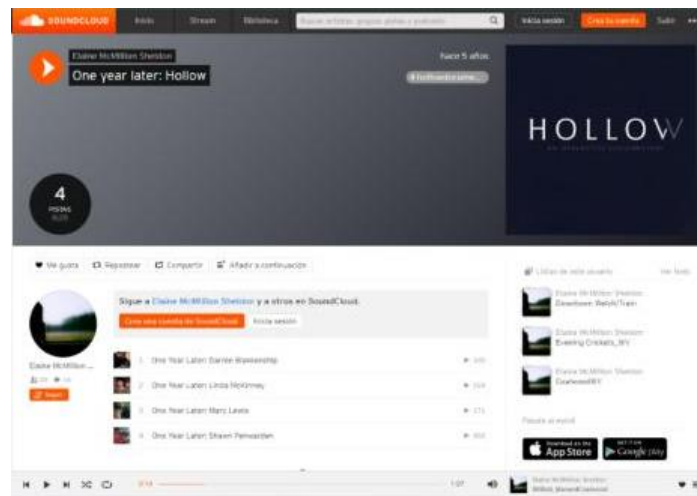


Gráfico 65. OneYear later, una propuesta a un año de Hollow, a través del canal personal de McMillion Sheldon

Esta propuesta, que cuenta con cuatro micro-historias acompañadas de una foto de la persona que ofrece su relato, permite mantener vigente el contenido de la pieza documental, al tiempo que sirve de puerta de entrada al universo narrativo de Hollow

que, como hemos visto en el análisis de sus plataformas, es variado, extenso, y se soporta a través de distintos canales y espacios digitales, proporcionando una experiencia en la que cada una de sus piezas compone un gran tejido que permite conectar con la narrativa total.

A continuación, dos cuadros permiten sintetizar la utilización de plataformas y extensiones en relación a la propuesta documental Hollow, sus aspectos narrativos, las audiencias contempladas para cada una de ellas, así como también su papel en función de ellas. Seguidamente, se grafica una línea de tiempo que resume la evolución creativa del universo narrativo a partir del lanzamiento de cada una de ellas.

PLATAFORMAS Y EXTENSIONES DE HOLLOW

- Breve resumen de su utilización y síntesis de sus aspectos narrativos -



HOLLOWDOCUMENTARY.COM

Aquí se concentra la macrohistoria, el documental en línea, distribuido en 6 capítulos/nodos temáticos. Se trata de una experiencia en capas basada en scrolling down, que puede ser navegada en múltiples sentidos, a discreción de los interactores.

Tiene instancias participativas que inciden en el universo narrativo, permitiendo expandirlo.

VIMEO: HOLLOW INTERACTIVE

Colección de piezas audiovisuales cortas (fragmentos de entrevistas, teasers y tráilers) que se encuentran en la narrativa documental, pero que pueden ser experimentadas aisladamente en el canal de Vimeo. Las piezas admiten reacciones (me gusta, no me gusta) pueden ser comentadas, compartidas o guardadas dentro de una colección personal (ésta última requiere tener un usuario en la plataforma)



FACEBOOK: FAN PAGE HOLLOW

Plataforma que activa el vínculo cercano con los residentes de McDowell, al tiempo que con interactores-fans de la propuesta en línea. Busca generar una comunidad a través de propuestas participativas, actualizaciones sobre problemáticas abordadas en el documental, contenido adicional, imágenes del detrás de escena, entre otros, que permite expandir la narrativa documental.

INSTAGRAM: #HOLLERHOME

Plataforma que permitió reunir más de 1.100 fotografías proporcionadas por los residentes del estado de Virginia Occidental. Se trata de una colección colaborativa que permitió la creación de las múltiples capas con las que cuenta el documental en línea. Paisajes, personas, edificios, eventos y elementos de las cotidianidad de McDowell son las piezas fotográficas que alberga esta instancia participativa.



WORDPRESS: BITÁCORA DE PRODUCCIÓN

Bajo la dirección hollowdocumentary.wordpress.com, el sitio permitió establecerse como un diario de producción, al tiempo que como conector de distintas piezas, actualizaciones y propuestas participativas. Con mucho material del detrás de escena (fotografías inéditas, aclaraciones sobre los procesos de arquitectura, edición y post-producción), el sitio mantuvo un contacto cercano con los residentes de McDowell, y el público general.

TWITTER: @HOLLOWTHEFILM

Funciona como brazo articulador que conecta al propio sitio del documental, y a otros contenidos y actualizaciones en otras plataformas, como YouTube, Vimeo, Facebook e Instagram vinculados a la propuesta documental. Puente de conexión, que permite que los interactores familiarizados con esta red social, accedan, tanto a la propuesta global, como a sus distintos fragmentos y actualizaciones diseminadas en las distintas plataformas.





Gráfico 66. Plataformas y extensiones de Hollow

AUDIENCIAS A LAS QUE SE DIRIGEN CADA UNA DE LAS PLATAFORMAS Y EXTENSIONES

- Tipos de audiencia por medio. Tipos de usuario en función de su papel -



HOLLOWDOCUMENTARY.COM

- Tipo de audiencia:

- Residentes del condado de McDowell y de otros condados del cinturón rural estadounidense.
- Residentes estadounidenses en general
- Población de otros países del mundo

- Usuarios en función de su papel: Puede presentar usuarios observadores, difusores, discursivos, y creadores al mismo tiempo

VIMEO: HOLLOW INTERACTIVE

- Tipo de audiencia:

- Residentes del condado de McDowell y de otros condados del cinturón rural estadounidense, y EE.UU en general.
- Usuarios que han experimentado otras piezas asociadas a Hollow, y profundizan su experiencia allí.
- Usuarios en general, registrados en Vimeo, que pudieron haber experimentado o no la pieza documental.

- Usuarios en función de su papel: Presenta usuarios observadores, difusores y discursivos, pero no creadores



FACEBOOK: FAN PAGE HOLLOW

Tipo de audiencia:

- Residentes del condado de McDowell y de otros condados del cinturón rural estadounidense, y EE.UU en general.
- Usuarios que han experimentado otras piezas asociadas a Hollow, y profundizan su experiencia allí.
- Usuarios en general, registrados en la plataforma, que pudieron haber experimentado o no la pieza documental.

- Usuarios en función de su papel: Presenta usuarios observadores, difusores, discursivos, y creadores.

INSTAGRAM: #HOLLERHOME

- Tipo de audiencia:

- Residentes del condado de McDowell que han accedido a participar de la propuesta #HollerHome
- Usuarios de Instagram, que reconocen esa expresión como algo que identifica a Virginia Occidental, y que pudieron haber experimentado o no el documental u otras plataformas, y que utilizan el hashtag para vincular contenido asociado a dicha porción geográfica

- Usuarios en función de su papel: Presenta los cuatro posibles tipos de usuario: observador, difusor, discursivo y creador.



WORDPRESS: BITÁCORA DE PRODUCCIÓN

- Tipo de audiencia:

- Residentes del condado de McDowell vinculados a los procesos de producción del documental
- Usuarios que han accedido a distintas instancias participativas (Kickstarter, #HollerHome).
- Usuarios que han consumido otras piezas, luego del isionado del documental (esta última posibilidad se da en usuarios "perforadores")

- Usuarios en función de su papel: Presenta tres posibles tipos de usuario: observador, difusor, y discursivo.

TWITTER: @HOLLOWTHEFILM

- Tipo de audiencia:

- Residentes del condado de McDowell con usuario en Twitter
- Usuarios y seguidores de Hollow en Twitter
- Usuarios que ocasionalmente se han encontrado con el perfil de Hollow en sus timeline

- Usuarios en función de su papel: Presenta fundamentalmente usuarios observadores y difusores, pero también se presentan discursivos, y creadores (p. e., a través del hashtag #HollerHome, en donde se comparten fotos linkeando Instagram).





Gráfico 67 Audiencias a las que se cada una de las plataformas y extensiones del ecosistema Hollow.

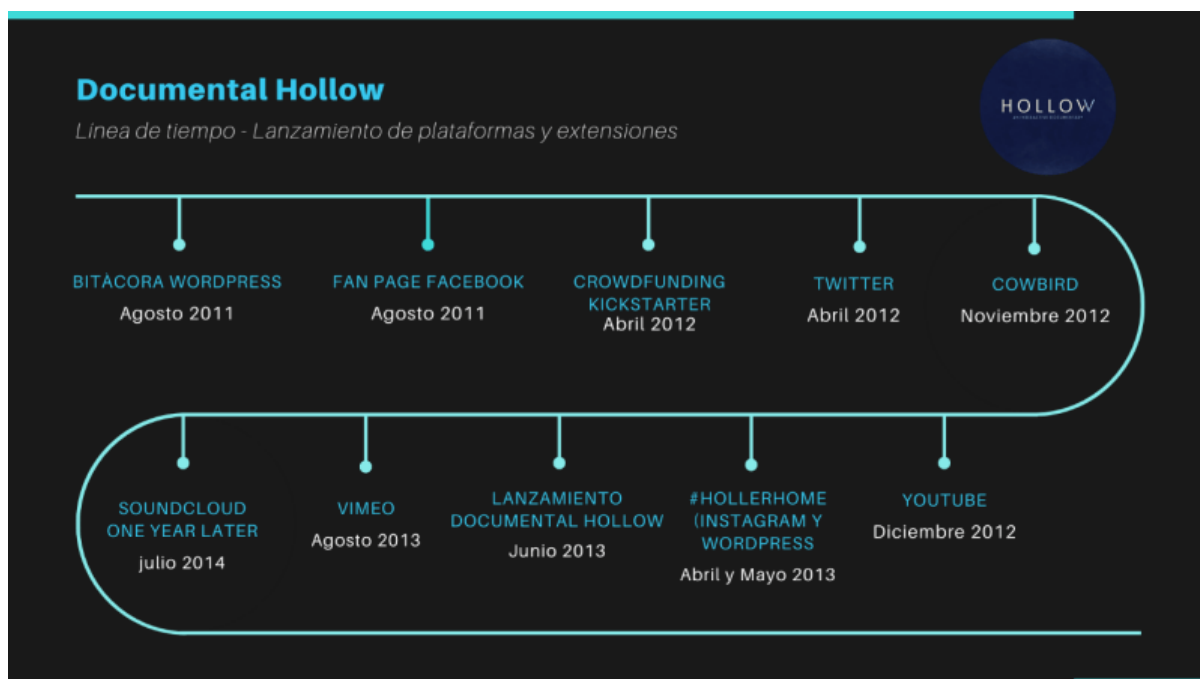


Gráfico 68. Línea de tiempo – Lanzamiento de plataformas y extensiones del ecosistema Hollow

Asimismo, y para esbozar una comprensión que permita distinguir la función de las extensiones en relación al núcleo narrativo o la macrohistoria, se sintetiza el siguiente cuadro en el que se discriminan los aportes de cada una de las plataformas/extensiones, en relación a su aporte/contribución respecto del documental. Las funciones que se proponen, corresponden a los siguientes ítems:

- Expandir Universo: Se trata de acciones dentro de la plataforma/extensión, que permiten expandir el universo abordado por Hollow, o adicionar elementos que generen un engrosamiento del núcleo narrativo. En este sentido, puede tratarse de material extra que aporte otras significancias al universo, como la inclusión de fotografías mediante la iniciativa #HollerHome, que devela otras facetas de Virginia Occidental no necesariamente incluidas en la pieza documental, pero que aportan subjetividades y miradas que ofrecen pistas para la comprensión de porciones de la cotidianidad de los residentes de Virginia Occidental. Estas conexiones hacia afuera y hacia dentro de la narrativa, engrosan el conocimiento que tenemos respecto del canon, permitiendo ampliar los horizontes significativos. Estas acciones, asimismo, fomentan la ambición enciclopédica en los usuarios, instándolos a conectar todas las

piezas, aún si pueden ser consumidas individualmente sin poner en jaque una brecha narrativa.

- Profundizar problemáticas abordadas: Aquí se destaca la capacidad de la plataforma/extensión de ofrecer piezas, enlaces, actualizaciones y documentos que añadan capas de profundidad sobre las problemáticas abordadas en el documental. Esto es cabalmente visible en plataformas como Facebook, la bitácora de Wordpress, YouTube y Twitter, donde el espacio permite dar continuidad y profundidad a aquellas temáticas contempladas en el documental. De esta manera, en las extensiones de Hollow, pueden destacarse estadísticas, análisis, noticias y material de diverso tipo, vinculados al abuso de drogas, embarazo adolescente, desempleo, caída de la actividad económica, falta de oportunidades para las nuevas generaciones, desidia estatal en materia de infraestructura y políticas públicas, suicidio, falta de seguridad social, entre otras posibles. En este sentido, la profundidad aportada, permite actualizar los tópicos presentes en el documental, admitiendo nuevas capas textuales que retroalimentan la propuesta global, manteniendo vigentes sus conversaciones.
- Promover la generación de nuevo textos/discursos: Enlazadas a las anteriores, se trata de nichos o espacios posibles en donde los cuales se generan nuevos discursos y miradas en torno a las problemáticas abordadas por el documental, o a temáticas asociadas que permiten generar nuevas instancias discursivas y/o generación de nuevos textos en torno a ellas. Se destacan aportes realizados por los residentes, quienes ofrecen iniciativas o vías para metabolizar algunas de las problemáticas presentes en el condado, o aportaciones que introduzcan nuevos discursos respecto a alguna de ellas. Por ejemplo, campañas para juntar fondos que permitan restaurar patrimonio histórico de la comunidad, y la generación de nuevas fuentes de empleo a partir de ello.
- Permitir participación/colaboración: Se trata, esencialmente, de plataformas que admiten espacios para la participación de los usuarios-interactores. Esta posibilidad se da tanto en la plataforma que contiene el núcleo narrativo (pieza

documental, con distintas propuestas, instancias y grados de colaboración), así como también en las distintas plataformas que extienden la narrativa central. Esta posibilidad permite la adición de nuevas capas de información respecto a lo presentado, enriqueciéndola en sus aspectos narrativos e informativos.

- Completar gaps narrativos: Se trata de piezas o adiciones que permiten completar porciones narrativas, o dar un sentido más cabal a las historias intersticiales presentes en el documental. Ejemplos como las historias de fotografía y audio en Cowbird, o las microsodios sonoros denominados “One Year Later” en SoundCloud, son pruebas de extensiones que buscan completar los posibles baches narrativos, o generar una actualización particular de alguna línea narrativa que amerite una extensión.

Para sintetizar estos puntos, se ofrece el siguiente cuadro que permite distinguir las actuaciones de cada plataforma en los sentidos expresados anteriormente:



Gráfico 69. Análisis de la función de las extensiones en relación a la macrohistoria. Parte1.



Gráfico 70. Análisis de la función de las extensiones en relación a la macrohistoria. Parte 2.

4.2.5 Tipologías, permisos, y estrategias participativas: intercambios conversacionales acerca de Hollow en relación a la colaboración

Para continuar con el análisis, se propone estudiar, primeramente, la propuesta documental a la luz de las tipologías documentales colaborativas defendidas por Mandy Rose. De las cuatro categorías defendidas por Rose (Rose, 2011), la que mejor cabe a Hollow, y sintetiza mejor su desenvolvimiento en materia colaborativa, es la última, denominada "La Comunidad de Propósito", aunque verdaderamente la propuesta de McMillion condensa las cuatro tipologías, en tanto que:

Si nos guíamos por la primera tipología, ésta posibilita que múltiples participantes contribuyan con fragmentos a “un conjunto altamente templado”, en donde las unidades de contenido pueden no tener mucho sentido por sí mismas, “[...] pero el valor y el significado se acumulan a medida que se unen produciendo una estética distintiva que se trata de energía y repetición”.

Bajo esta tipología pueden entenderse los fragmentos o unidades provistas por los residentes de McDowell. Cada fotografía o material provisto podría no implicar mucho

de manera aislada, pero en su conjunto, teje una red intertextual que admite pensar en Hollow como un gran supersistema conectivo (similar al que describía Kinder en 1991) que teje instancias de reconocimiento al interior y hacia afuera del relato.

En el segundo modelo, de observación participante, se describe que son los participantes quienes deciden cuándo y qué filman, y qué historia quieren contar, pero su papel en la contextualización final de ese contenido “puede variar drásticamente”, de acuerdo a la variabilidad en cuanto a cesión de control y permisos otorgados por los autores. En relación a Hollow, esto se da en la medida en que el equipo de McMillion Sheldon, proporciona las herramientas de registro de imágenes, para que sean los propios residentes quienes decidan qué quieren reflejar de su localidad, qué quieren destacar, con la posibilidad añadida de explicar un porqué.

En este mismo sentido, Rose puntualiza que en esta tipología “lo que aportan es el potencial para el “conocimiento” documental basado en la experiencia: situado, encarnado, afectivo” (Rose, Mandy, 2011).

En cuanto a la tercera, “La comunidad de propósito”, la investigadora refiere que puede evidenciarse cuando un grupo de participantes toma parte en una producción con un objetivo compartido en torno al cambio social. En el caso de Hollow, tanto los autores como los participantes, colaboran en conjunto con el fin de alcanzar distintos objetivos que permitan impactar en la realidad del condado. Los propósitos pueden sintetizarse bajo los siguientes puntos, y permitieron:

- a) Desmontar los relatos introducidos por los medios masivos de comunicación en relación a la idiosincracia e identidad del cinturón rural de los Estados Unidos, en particular del condado de McDowell, golpeados por el declive de la economía, el desempleo, las problemáticas de abuso de drogas, y la falta de implementación de políticas públicas tendientes a resolver dichas problemáticas
- b) Al desmontar dichos relatos, ofrecer los propios, a través de la provisión de materiales, la recopilación de videos, imágenes y documentos que permitan reconstruir su historia, desde la propia subjetividad y en conjunto con el colectivo de actores presentes en el territorio, y otorgar sentido a la narrativa global.

- c) Al reconstruir su historia, la oportunidad de impregnar los relatos de visiones acerca de su historia, su pasado reciente, sus apreciaciones sobre las falencias sociales, al tiempo que una mirada esperanzadora para las próximas generaciones
- d) Poder identificar y plasmar, con el otro/con los otros, visiones a futuro que permitan la emergencia de oportunidades a corto y mediano plazo, que permitan transmutar las limitantes evidenciadas
- e) Impactar en la población total, de modo que eso se traduzca en un llamado a las autoridades, que permita la implementación de políticas públicas favorables para el condado con el objetivo de invertir las condiciones que impiden las oportunidades de desarrollo para la comunidad.

En esta modalidad, los participantes pueden estar involucrados en la creación de contenido, al tiempo que pueden tener otro papel en el proceso. En el caso de Hollow, esta doble función es compartida por muchos de los residentes: puede que algunos de ellos brinden su relato, al tiempo que participan del proceso creativo a través de la captura de video o fotografía, o mediante la provisión de algún material de archivo que colabore en la contextualización de la historia del condado de McDowell. Puede que también, su participación esté implicada en otros procesos (como ocurre con la iniciativa de mapeo con globos, y la grabación de material con microcámaras adosadas al cuerpo, entre otras).

En sus extensiones, también se evidencia cómo los participantes ofician de guías en la sugerencia de cobertura de determinados lugares, personas y espacios del condado a través de los espacios habilitados por las plataformas y extensiones en los que se despliega la narrativa. En este sentido, la modalidad propuesta por Rose, se encuentra cabalmente cumplimentada en el documental, en donde los roles y acciones por parte de los residentes de McDowell en función de los procesos de producción, resulta clave para su construcción.

La última tipología señalada por la investigadora, a la que denomina “Los rastros de la multitud”, responde a proyectos que “introducen un nuevo aspecto a la colaboración

al recurrir al contenido de las redes sociales, vinculando a una multitud de contribuyentes potencialmente anónimos” (Rose, 2011). Ésta categoría, se encuentra presente en las posibilidades participativas habilitadas dentro del documental Hollow, como por ejemplo, en la construcción de mapas de visualización de datos alimentados a través de las interacciones en línea, en donde los usuarios son invitados a responder consignas en base a sus experiencias, lo que se traduce en el armado de estadísticas que reflejan (anónimamente) distintas realidades vinculadas a aquellas presentes en el condado de McDowell.

Para las consideraciones establecidas por Antonia Roig, por otra parte, vale desglosar el análisis, por un lado, desde las consideraciones dadas por el tipo de acceso (quién puede participar, cómo se lleva a cabo la convocatoria y en qué momento se abre el acceso), y los mecanismos de distribución del control, en base a distintos grados de cesión del control y las decisiones sobre la narrativa: sobre qué se decide, cómo se decide o cómo se estructuran las relaciones jerárquicas entre los participantes) (Roig, 2017:17). Para ello, se propone el siguiente cuadro, basado en la experiencia documental Hollow, que permite resumir las actuaciones de los participantes en dichos sentidos defendidos por Roig:

ACCESO	Quién/es puede participar	• Todos los residentes de las distintas localidades que conforman el condado de McDowell. • Todos aquellos que, siendo del área, han asistido a los talleres de storytelling y producción audiovisual, llevados adelante por McMillion Sheldon y equipo. • Todos quienes deseen proveer de materiales de archivo (video, fotografías, datos, documentos), y no necesariamente se encuentran actualmente en el condado. • Todos los residentes que quieran aportar desde la creación de material (fotografías, grabación de videos, captura de imágenes vía globos). • Todas aquellas personas habilitadas para contribuir a través de la plataforma Kickstarter, Facebook, Instagram, Twitter y el blog en Wordpress.
	Cómo es la convocatoria	• A través de las plataformas vinculadas al proyecto (Kickstarter, Facebook, Twitter, Instagram, Bitácora de Wordpress, sitio #HollerHome, entre otras). • De manera física, a través de talleres, charlas y encuentros personales del equipo con personas, y grupos de personas en los distintos puntos del condado de McDowell. • A través de afiches diseminados en distintos lugares, negocios y espacios públicos de McDowell. • A través de notas periodísticas, que invitan a los residentes a participar.

DISTRIBUCIÓN DEL CONTROL		A través de eventos creados y publicados en las plataformas habilitadas.
	Momento en el que se abre el acceso	El acceso a la participación comienza un año antes del lanzamiento de la pieza documental, y se extiende hasta después de su difusión en línea, permitiendo expandir su narrativa en cada intervención.
	Sobre qué se decide	- Contribuyentes A (recaudación de fondos): Deciden sobre el monto a destinar para apoyar el proyecto. - Contribuyentes B (provisión de material de archivo, fotografías, documentos y datos contextuales): deciden qué material proporcionar para la construcción del relato. - Residentes A: Deciden qué aspecto de McDowell contar, qué conexiones establecer entre sus vivencias en el condado y la historia (social, económica, laboral, cultural) del lugar. - Residentes B (colaboradores en captura de imágenes): Deciden qué fragmento o unidad narrativa abarcar en sus filmaciones. Deciden temáticas, cuestiones estilísticas (qué filmar, con qué planos, duración, encuadre, entre otras), y qué voces sumar a sus piezas (si es solamente la suya, o si incluyen a un tercero). - Interactores A (sitio web que aloja al documental): Deciden qué datos y experiencias compartir dentro del sitio web que contiene al documental. Deciden si contribuyen o no con las consignas propuestas. - Interactores B (Plataformas/Extensiones): Deciden si contribuir/interactuar o no con las piezas compartidas en las extensiones (compartir, dar me gusta/no me gusta dejar un comentario, vincular o etiquetar a alguien, sugerir cambios, proporcionar información, entre otras posibilidades, como retwitear, enviar mensajes privados, añadir videos a una colección personal).
	Cómo se articulan los procesos de toma de decisiones	Los participantes tienen cierto grado de autonomía para decidir sobre sus materiales (tanto en la provisión de sus relatos, como en los archivos compartidos), y de qué manera proveerlos, aunque la decisión final está centralizada en los autores de la pieza, quienes eligen cómo disponer de los mismos, y cómo estructurarlos en torno a la narrativa propuesta.
	Jerarquización de participantes	- Contribuyentes A (recaudación de fondos): Son aquellos que se vincularon con la narrativa a través de la convocatoria de recaudación de fondos. - Contribuyentes B (provisión de material de archivo, fotografías, documentos y datos contextuales): residentes que han participado a través de la provisión de distintos materiales, de los que luego se valió la narrativa para construirse en capas. - Residentes A: Residentes de McDowell que han prestado un fragmento de la historia del lugar y de sus vidas, a través de entrevistas y relatos. - Residentes B (colaboradores en captura de imágenes): Colaboradores/construtores/co-creadores narrativos. Son aquellos que han generado piezas que luego se incluyeron en la propuesta documental. - Interactores A (sitio web que aloja al documental) : Interactores que han experimentado la narrativa desde la navegación del documental en sitio web www.hollowdocumentary.com. Pudieron haber interactuado o no con las plataformas y extensiones propuestas externas al documental. - Interactores B (Plataformas/Extensiones): Interactores que navegan e interactúan con las propuestas que brindan las plataformas y extensiones vinculadas al documental Hollow. No necesariamente han experimentado la pieza documental en el sitio web.

Gráfico 71 Análisis de las actuaciones de los participantes Fuente: Elaboración propia a partir de la propuesta establecida por Antoni Roig Telo (Roig, 2017).

Para completar el análisis, se propone desglosar las categorías analíticas defendidas por Roig (Roig, Antoni, 2017), en materia de estrategias colaborativas en narrativas audiovisuales:

CROWDSOURCING	• La iniciativa de crowdsourcing se da en todas las instancias de producción del documental, aunque su dinámica se fortalece a través de los talleres de storytelling y producción audiovisual impartidos por McMillion Sheldon y equipo, donde se insta a los participantes a asistir con material de archivo (fotografías, videos, documentos, datos) que permita re-construir la historia del condado. • El material recopilado es el que permite dar vida a las múltiples capas de las cuales se vale el documental a través de su modalidad de navegación en scrolling down. • La búsqueda de fuentes, y la transparencia en cuanto las características de la propuesta documental permite una narrativa sustentada en lo archivístico - documental, logrado gracias a las instancias colaborativas y llamadas a la participación.
CROWDFUNDING	• Se sustenta principalmente a través de la plataforma Kickstarter, aunque el llamado también recorre instancias de apoyo/financiamiento a través de las distintas plataformas y extensiones de las que se vale la narrativa. Esta instancia será crucial para solventar todos los gastos que implicó el armado de Hollow: cámaras para los residentes, traslado, programación, compra de materiales y equipos, entre otros.
CO- CREACIÓN	• La iniciativa propuesta por Hollow permitió crear una comunidad basada en el compromiso mutuo. La afiliación voluntaria por parte de los residentes, permitió nutrir una relación de co-creación en conjunto con los autores del documental, lo que se evidencia en el resultado final de la pieza: una narrativa multidimensional que se vale de distintas voces, miradas y experiencias que permiten reflejar lo que ocurre en el condado de McDowell, y sus perspectivas a futuro. • Las huellas de la co-creación se evidencian en todo el recorrido documental, así como también en sus plataformas: todas las instancias de pre-producción, producción, post-producción, lanzamiento y expansión de Hollow están atravesadas por una comunidad que se fortalece en sus intervenciones con el universo narrativo total.

Gráfico 72. Estrategias colaborativas implementadas. Fuente: Elaboración propia a partir de la propuesta establecida por Antoni Roig Telo (Roig, Antoni, 2017).

4.3. Lecciones (narrativas) aprendidas a través del documental Hollow

A continuación, se sintetizan las claves que se desprenden de la experiencia con el documental transmedia Hollow:

- a) La historia es reina, y gobierna sobre todas las cosas: una historia sólida, capaz de sostener múltiples visiones, enfoques y aristas, es clave para el desarrollo de una narrativa que interpele e invite a los interactores a emprender un viaje hacia el interior del universo. El diseño de la historia, y sus componentes, debe ser capaz de despertar en los usuarios la necesidad exploratoria de conocer más acerca del mundo narrativo que se les presenta; debe llamar a perforar y cavar profundo, en términos de Jenkins, en cada uno de sus rincones. El diseño, asimismo, no debe perder de vista la experiencia de los interactores, sus posibilidades participativas, e instancias de engagement que permita sostener el desenvolvimiento (y expansión) del mundo de la historia en el transcurso del tiempo.
- b) La tecnología utilizada, debe ser funcional a la historia: como lo demuestra Hollow, resulta necesario pensar el diseño de la tecnología como un soporte que efectivamente pueda alojar todos los elementos del universo narrativo, en función de la historia que se quiere contar, y cómo los interactores accederán a la misma. En este punto, vale resaltar que debe pensarse en tecnología en tanto posibilidad de acceso, navegación, interacción y participación. Si se piensa en ejemplos como Proyecto Quipu, en donde el soporte tecnológico vital/funcional descansa sobre una línea telefónica, podemos evidenciar que la funcionalidad no recae en tener la última tecnología disponible para satisfacer o sostener un universo narrativo, sino más bien aquella que sea funcionalmente capaz de darle vida y permitirle continuidad en el tiempo, y que sea intuitiva y funcional a la comprensión y navegación de los usuarios. En cuanto a Hollow, el lenguaje HTML 5 utilizado, posibilita albergar las distintas instancias archivísticas, participativas y de llamadas a la colaboración, logrando la disposición de capas que permiten dar vida y continuidad a la narrativa.

- c) La forma sigue a la función: tal como se mencionó en el punto anterior, la utilización del lenguaje HTML5 en el Proyecto Hollow, brindó determinadas herramientas y características que permitieron construir la narrativa en modalidad multicapas. En este sentido, cabe señalar que la selección de las tecnologías a utilizar en un proyecto transmedia, deben ir acompañadas del diseño de su disposición, y funcionalidad en relación al relato: la manera en la que hacemos uso de las posibilidades tecnológicas, definirá la forma y las modalidades posibles de navegación, interacción e inmersión por parte de las audiencias.
- d) Capacidad para capitalizar la colaboración: el documental Hollow demuestra que el lenguaje transmedia no trata simplemente de contar una historia a través de distintos medios, plataformas y soportes, sino que el ingrediente clave recae en diseñar instancias que promuevan y capitalicen la integración de modalidades de participación y colaboración que den cuerpo a la historia, y permitan sostener su evolución en el tiempo. Esto implica pensar desde el inicio, cómo serán aquellos senderos que lleven a nuestra audiencia a un viaje emocional en el que sus participaciones sean contribuciones significativas que permitan construir el universo de manera conjunta.
- e) Ofrecer instancias de participación dentro de la narrativa: anudado al punto anterior, es clave el diseño de instancias que permitan a los interactores participar y contribuir, a través de distintas modalidades, entornos, y en los distintos puntos del universo narrativo. Para este punto, es vital considerar cómo será la experiencia para los interactores, cómo queremos que la audiencia participe y juegue, a través de qué grados o niveles de involucramiento, qué contenido buscamos generar a través de sus contribuciones, y qué obtendrán a cambio a partir de ello. Para este punto, es importante desarrollar un mapa que establezca cuáles serán y cómo estarán distribuidos aquellos espacios o gaps destinados a la participación y contribución de los usuarios, de modo de poder contemplarlos con anterioridad, para anticiparse a posibles escenarios que se desprendan a partir de la interacción de nuestra audiencia objetivo. Se trata, en definitiva, de comprender cabalmente qué, cómo y cuál será la experiencia de los usuarios, y cómo construiremos su diseño. En el caso de Hollow, se trata de un diseño que combina participación y recompensas, armado de mapas de visualización de datos

a través de la contribución de los usuarios, y contenido exclusivo desbloqueable a través de la navegación.

- f) Instancias lúdicas: ofrecer instancias que permitan a las audiencias interactuar con los contenidos desde posibilidades vinculadas a lo lúdico (poder pulsar botones, probar distintas modalidades de visualización de datos, realizar desplazamientos con comandos de teclado o cursor del mouse, entre otros), genera grados de inmersión que logran envolver a los usuarios desde lo lúdico-experimental, otorgando a quien recorre la narrativa, maneras de divertirse y hacerse del universo de una manera más personal, experimentando de manera particular las posibilidades de juego. En el caso de Hollow, éstas instancias se mixan con la multiplicidad de capas ofrecidas, a través de los distintos nodos temáticos presentados, e invitan a explorar, descubrir, complementar y expandir mayor información respecto de las problemáticas vinculadas al condado de McDowell.
- g) La exploración debe sentirse abierta y flexible, aunque justificada: como se mencionó en apartados anteriores, una de las características fundamentales a la hora de describir relatos que se valen del lenguaje transmedia, es la distribución de contenido a través de distintos medios y plataformas, en donde cada una de ellas hace una contribución independiente, aunque valiosa, a la totalidad del universo. Pensar los relatos bajo esta lógica, nos lleva necesariamente a admitir que un universo narrativo puede ser explorado independientemente de un inicio o un final establecido, o siquiera de un consumo total de todas las partes que lo componen: un usuario puede recorrer y consumir sólo un fragmento, o puede decidir ir por más para descubrir todas sus unidades narrativas. En este sentido, una de las potencialidades de los relatos concebidos bajo el lenguaje transmedia, es la capacidad de presentarse de manera abierta y flexible frente a las posibilidades de consumo. En cualquiera de las posibilidades de exploración que los usuarios-interactores mantengan con la narrativa, la navegación debe sentirse, asimismo, justificada: completa o no, debe poder brindar al usuario algo más que justifique su inversión de tiempo en el relato; debe poder extraer algo para sí que le haga sentir lo valioso en su recorrido.

- h) Informar al usuario de su presencia y relación con el contenido: en un ambiente hiper-saturado de opciones de consumo - una suerte de feedlot mediático - el usuario-interactor invierte tiempo y selecciona – de entre todas las posibilidades – qué consumir. Es importante hacerle saber que su elección no ha sido en vano, que, de entre todas, la narrativa elegida le aportará algo significativo, que supera a todas aquellas opciones que dejó de lado. En tal sentido, debe sentir que recorrido allí, tiene sentido, que su presencia es visible en relato, que su condición de interactor puede imprimir huellas al interior de la narrativa. Para ello, es deseable generar instancias que indiquen al usuario que su presencia allí es tenida en cuenta, y que hay algo de sí que puede ser relacionado con el contenido propuesto. En el caso de Hollow, esto se cumple y se evidencia en el interior de la plataforma, en aquellos espacios abiertos a la participación, en donde los usuarios pueden brindar sus datos, que luego se verán plasmados en mapas de visualización generados a partir de la interacción de otros usuarios, que, como él, han interactuado con la propuesta. Esta posibilidad otorga una suerte de personalización del relato, y acompaña al interactor a sentir su presencia al interior de la narrativa, a sentir que allí, su navegación, es valiosa y adquiere un sentido más allá de una simple navegación.
- i) Permitir actualizaciones y contribución continua de contenido: relacionado al punto anterior, pensar en narrativas transmedia, admite concebirlas como obras abiertas, plausibles de ser actualizables a partir de la interacción y contribución de los usuarios. Se trata de generar espacios que habiliten la participación de los interactores, y permitan añadir nuevas capas al interior de la propuesta, y que en definitiva, se traduzcan en un cuerpo narrativo más profundo y robusto, alimentado por la co-creación y la colaboración de los interactores. En Hollow, esto se evidencia tanto en la plataforma que contiene al documental, como así también, en sus extensiones y redes sociales, de las cuales se nutre para mantener vigente la propuesta documental. Este tendido de fibras por parte de la comunidad de McDowell, y público general, hacen de la propuesta documental un organismo vivo que diversifica su abordaje en cada intervención, logrando una pieza única sustentada por actores de diversa procedencia, lo que enriquece aún más su universo total.

- j) Significativo, pero también entretenido y divertido: abordar narrativas desde el lenguaje transmedia, habilita el diseño de la complejidad en distintos niveles, satisfaciendo el desarrollo de uno o varios relatos a través del armado de distintas piezas que se despliegan en distintos medios, soportes y lenguajes, y que integran al usuario en toda la cadena narrativa. Elaborar historias significativas, y abordar narrativas complejas que ganen el corazón de los interactores, no equivale a pensar que no puedan integrarse componentes de entretenimiento y diversión dentro de las mismas: por el contrario, es deseable lograr un balance que pueda contener grados de profundidad de la historia, con dosis que permitan que el viaje del usuario dentro del universo narrativo, sea placentero, agradable, y recordable, sin perder el ingrediente significativo de la historia. Para ello, pueden generarse instancias que inviten a los usuarios a experimentar un momento grato, en el que se sientan comprometidos, enganchados, pero también, entretenidos. Para este punto es preciso un balance: no debemos perder lo significativo de la historia, pero tampoco acartonarla y ofrecer un universo rígido en el que los interactores sientan tensos los márgenes narrativos. En el caso de Hollow, el balance está creado entre el peso narrativo de cada una de las historias presentadas, y las instancias que nos permiten experimentar esas dosis de entretenimiento vinculadas con los relatos de los residentes de McDowell: desde desbloquear contenidos extra, desplazar las capas a antojo, obtener información en tiempo real, jugar con indicadores, y hasta poder interactuar con los mapas de visualización de datos. De esta forma, el documental nos habilita un viaje interno que gana nuestro corazón, al tiempo que nos permite “jugar” con su arquitectura.
- k) Crear un sistema orgánico, intertextual y sostenible en el tiempo: como se ha señalado párrafos anteriores, una de las grandes ventajas del género documental en su faceta digital, es la capacidad de generar sistemas orgánicos intertextuales, nutridos a través de la interacción de los usuarios, quienes alimentan el cuerpo documental en cada lectura/navegación, lo que permite enriquecer el texto en su totalidad, como así también, en cada una de sus unidades narrativas, conectando fragmentos entre sí, y proporcionando un sistema de vínculos textuales mucho más amplio que se vale de las discusiones y ampliaciones de sus interactores para establecer miradas hacia dentro y hacia afuera del universo narrativo propuesto.

A modo de síntesis, puede decirse que el lenguaje transmedia habilita la creación de sistemas vivos, plausibles de sostenerse y expandirse en el tiempo gracias a la participación y la colaboración de los usuarios. Es importante señalar que al pensar en narrativas transmedia, la centralidad de los procesos recae, amén de en una buena historia y un delicado balance entre plataformas medios y lenguajes, en los usuarios como motorizadores del sistema vivo de la historia, capaz de respirar en cada instancia en la que es interactuada por las audiencias. En el caso de Hollow, esto puede evidenciarse tanto en la plataforma que aloja el documental, en donde las prácticas posibles por parte de los interactores lograr dar vida a su complejo narrativo, como así también en sus extensiones, en donde se plasma una continuidad que mantiene vigente y vibrante a todo su universo, admitiendo actualizaciones que expanden y sostienen en el tiempo las problemáticas abordadas por el documental.

Capítulo 5: Coordenadas hacia la producción de narrativas transmedia: pistas para la construcción y diseño de experiencias multiplataforma

“[...] Crear una trama significa navegar por las peligrosas aguas de un relato, y al enfrentarnos a una docena de direcciones diferentes, elegir la ruta correcta. La trama será la elección que haga el guionista de los acontecimientos y del diseño temporal en que los enmarque”.
(Robert McKee, 2011: 38)

Nacemos narrados. Nuestra introducción al mundo se sustenta en ellas: somos aquella suma de todos los relatos que confeccionamos acerca de nosotros mismos, de lo que somos, de aquello que otros cuentan sobre nosotros, y que se integran a toda la capilaridad de aquello que sentimos que nos conforma y nos contiene. Somos la suma de los relatos de quienes nos preceden, quienes vienen a relatarnos el/al mundo, para luego tejer nosotros los relatos sobre aquello que somos, elegimos, percibimos y experimentamos. Somos el relato en conjunto con los otros, con quienes compartimos y construimos nuestras narrativas, y ante quienes mostramos cada una de sus unidades y significancias, cargadas de conexiones que tejemos hacia afuera y hacia adentro del cuerpo de textos que habitamos, transitamos y enriquecemos a través de la interacción con los otros.

Es, a través de ellos, desde donde concentramos nuestra mirada sobre nosotros mismos, sobre el mundo y los sujetos que nos rodean. Son los relatos de los que estamos constituidos los que tejen nuestras formas, nuestros desplazamientos, elecciones y pensamientos. Los relatos son, en sí, la vida misma, y es, a través de ellos, donde tomamos forma y sentido como especie. Como bien lo señala Roland Barthes en su “Introducción al análisis estructural del relato”:

“[...] Innumerables son los relatos existentes. Hay, en primer lugar, una variedad prodigiosa de géneros, ellos mismos distribuidos entre sustancias diferentes como si toda materia le fuera buena al hombre para confiarle sus relatos: el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (piénsese en la Santa Úrsula de Carpaccio), el vitral, el cine,

las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación. Además, en estas formas casi infinitas, el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta: el relato se burla de la buena y de la mala literatura: internacional, transhistórico, transcultural, el relato está allí, como la vida” (BARTHES, 1977:2-3).

Los relatos, las historias, también nos dan forma como audiencias interactoras, navegadoras, lectoras, consumidoras de los relatos de los otros, con quienes adquirimos habilidades para adentrarnos en otras narrativas, emocionarnos, inmergirnos, expandirnos, escucharnos, seguirnos, compartirnos. Las historias nos interpelan y nos humanizan: nos envuelven, nos permitimos empaparnos en ellas, porque nos devuelven algo que nos conecta con nosotros mismos.

Somos narrativas en desplazamiento. Utilizamos distintos sistemas de significación (verbal, gestual, simbólica) para contar y dejarnos contar a través de distintos medios (cine, televisión, radio, internet). Nos sentimos en ellas. Contamos las mejores historias, y esperamos que las mejores historias nos sean contadas, y nos cuenten. En un contexto hipersaturado de historias, ¿cómo lograr que la nuestra llegue a contar con todos los medios a quienes queremos contarlas? ¿cómo activar experiencias y emociones en un mar de opciones de consumo solapadas entre sí? ¿cómo contar esas mejores historias, y dejar que seamos contados, valiéndonos del lenguaje transmedia?

Ciertamente, las transformaciones en el actual ecosistema mediático han logrado impactar en la manera en la que son pensadas y abordadas las historias, complejizando las metodologías de construcción de las mismas, que requieren acompañarse a los intrincados consumos de audiencias cada vez más conectadas, al tiempo que fragmentadas, en distintas pantallas y posibilidades mediáticas.

Retomando lo expuesto por Henry Jenkins, una historia transmediática, es aquella que:

“[...] Se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor [...]. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo. El recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula el consumo. La redundancia destruye el interés de los fans y provoca el fracaso de las franquicias. La oferta de nuevos niveles de conocimiento y experiencia refresca la franquicia y mantiene la fidelidad del consumidor” (Jenkins, 2008:101).

Desde lo explicitado por Jenkins, no cabe dudas que los formatos basados en el lenguaje transmedia consiguen expandir el universo narrativo de una historia a través de distintas plataformas, medios y sistemas de significación, en donde cada uno de ellos configura una aportación valiosa y singular a la totalidad narrativa. En este sentido, cada medio es llamado a hacer lo que sabe hacer mejor, actuando en cada caso como una puerta de entrada a la narrativa que los interactores pueden elegir libremente para consumir el universo propuesto. Aquí, también queda claro que los usuarios se ven habilitados a asumir un rol activo frente a las historias, quienes consiguen expandir la trama presentada a través de sus interacciones con la misma.

Jenkins explica, en este sentido que, si los viejos consumidores se suponían pasivos, invisibles, aislados y predecibles; los nuevos consumidores son activos, migratorios, ruidosos y muestran una dudosa lealtad a las cadenas, las redes y los medios (Jenkins, 2008: 29).

Desde la visión proporcionada por Robert Pratten (2011), la expresión alude además a una necesaria implicación de la audiencia, de manera que el compromiso con cada nuevo medio o plataforma, es decir con cada nueva pieza del relato, mantiene el entendimiento y el afecto de la audiencia hacia la historia.

Un señalamiento por parte del investigador inglés, recae en la visión tradicional de las narrativas transmedia, enfocada en el cómo de las narrativas transmedia, y no en el por qué, es decir, en la producción y no en el consumo:

“[...] El problema con la definición tradicional es que se centra en el cómo de la narración transmedia y no en el por qué: describe la producción y no el consumo. Si en cambio colocamos a la audiencia en el centro de la definición, entonces obtenemos un enfoque mucho mejor para nuestro trabajo. Ahora bien, la narración transmedia podría describirse como: llevar a la audiencia a un viaje emocional que va de un momento a otro” (Pratten, 2015:2).

Bajo esta perspectiva, Pratten refuerza la necesidad de colocar a la audiencia en el centro, para quienes las narrativas transmedia deben sentirse como un viaje emocional que los lleva de un momento a otro, de manera significativa y memorable. Para el especialista inglés, para quien la narrativa transmedia es una filosofía de diseño en la que debe intentar crearse una sinergia entre el contenido y focalizarse en una experiencia emocional y participativa para la audiencia, el todo es más que la suma de las partes: el contenido ya no es el rey, es la experiencia del contenido, la emoción es la que lleva a la inmersión, y el error es seguir pensando en retener al público cuando lo que hay que pensar en cómo comprometerlo.

Para Max Giovagnoli, escritor, profesor universitario y productor transmedia, este tipo de narrativas, revelan nuestra forma de imaginar nuestras emociones e interpretar la realidad. Usando las historias que amamos, los lugares que poseemos, los productos que compramos, los dispositivos que guardamos en nuestros bolsillos, las tendencias que compartimos y todos los demás estados de presencia e identidad que usamos, día a día. Para el especialista, hacer transmedia involucra la creación de:

“[...] universos imaginativos complejos para historias distribuidas en diferentes plataformas de medios, difundiendo tramas multifacéticas y gestionando personajes complejos para entretenimiento, información y comunicación, para marcas e instituciones públicas, para el patrimonio cultural y las artes, para la educación y para los bienes [...] Transmedia está en todas partes, incluso si no lo percibimos, la mayor parte del tiempo. Los cuentos digitales están disponibles las 24 horas del día listos para ser contados, cruzados o

emparejados por autores intangibles ocultos en el mundo real y digital” (GIOVAGNOLI, 2017:1).

En cuanto a la utilización de medios y plataformas, el lenguaje transmedia no demanda pensar los relatos bajo modalidades exclusivamente online: en la forma ideal, una narrativa transmedia habilita la combinación de elementos en los planos online y offline, lo que admite pensar en la utilización de medios digitales, así como también, estrategias que integren aquellos medios tradicionales/analógicos, e instancias físicas que reúnan a los seguidores en el plano de lo “real” para lograr hacer del relato, algo tangible, material, experimentable más allá de los márgenes de una pantalla. En este punto, pueden seguirse las coordenadas propuestas por el investigador argentino Fernando Irigaray, quien defiende la extensión de los relatos hacia las tramas posibles brindadas por el espacio público, “empoderando a la ciudad como plataforma narrativa transversal” (Irigaray, 2015:117).

La triple combinación de plataformas digitales, medios tradicionales, y componentes narrativos físicos en la trama procura, además, borrar las barreras entre mundo real y ficticio, lo que posibilita la compenetración emocional, física, lúdica, exploratoria y afectiva de los usuarios-interactores, quienes mantienen una relación mucho más profunda con la historia que se les presenta, permitiéndoles hacerla propia, transitarla, vivirla, experimentarla y compartirla en distintos planos, con diferentes grados de implicación hacia la narrativa.

Siguiendo este punto, es esencial que cada una de las plataformas pertenecientes a un universo transmedia, cuente con una correcta remisión que conecte los distintos gaps narrativos, la sincronización de las tramas o líneas que se distribuirán en las plataformas elegidas, así como también, la definición sobre las experiencias posibles para los interactores, y el grado de participación que se habilitarán dentro de cada plataforma.

Para poder comenzar con la construcción de un proyecto transmedia, sea que pertenezca al género ficción, como al de no ficción, entonces, la clave inicial será la definición de ese universo narrativo: pensar cuál será la historia que se desea contar

y cuáles son los elementos que permitirán darle cuerpo, atendiendo a su definición, sus atributos y sus características esenciales. Dentro de este primer paso, resulta vital poder establecer cuáles son los personajes que contendrá la narrativa, en que escenarios tendrá lugar el relato, cuáles son los conflictos o limitaciones que se presentan en la historia, tramas principales y sub-tramas, acciones y cómo estarán estructurados para conseguir construir una buena historia.

La investigadora y guionista transmedia de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario, Argentina, Anahí Lovato, destaca que los elementos de la historia y sus implicancias son el primer paso que un productor transmedia debe resolver: “en un orden lógico-temporal, esta primera tarea debe ejecutarse mucho antes de pensar, imaginar y diseñar los medios, las tecnologías y las experiencias de usuario que podemos aprovechar para contar dicha historia” (Lovato, 2016: 27).

En su “Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas”, Fernando Acuña y Alejandro Caloguerea, resaltan que la condición fundamental para desarrollar un contenido transmedia es la implementación del mundo, entendido como “una estructura que soporta la creación de diversas historias en su interior. Este universo narrativo, que comprende la totalidad del espacio y del tiempo, así como de todas las formas de materia, energía, leyes y constantes físicas que lo gobiernan, debe tener alcance, escalabilidad y profundidad. Una de las razones por las cuales la narrativa transmedia es tan poderosa y resulta tan atractiva tiene que ver con el hecho de que permite crear múltiples universos de forma profunda y envolvente” (Acuña, F. y Caloguerea, A, 2012:70).

Un paso posterior, estará compuesto por todos aquellos atributos que se consideren para la experiencia del usuario, entre lo que será importante definir qué plataformas serán las adecuadas para contar nuestra historia, teniendo en cuenta el armado del viaje del usuario a través de ellas. En este sentido, cabe mencionar también su disposición dentro del relato, su sincronización, las posibilidades interactivas y participativas para los interactores, y un cronograma que defina la conexión de ellas a través del tiempo.

Para acompañar los procesos de producción, y fruto del crecimiento de experiencias surgidas principalmente en el campo de la ficción, existen modelos o guías de buenas prácticas para la escritura de proyectos multiplataforma, que procuran deconstruir la experiencia de armado de narrativas transmedia para ofrecer secuencias que colaboren en la materialización de un proyecto desde sus inicios.

Las propuestas ofrecidas por Gary P. Hayes, y Robert Pratten, sumado a los aportes de otros investigadores del campo de la producción transmedia, permitirán arrojar luz sobre los pasos a considerar para la construcción de experiencias multiplataforma. Tales modelos resultarán útiles a la hora de pensar en el armado de la maqueta de la presente tesis, que abordará la creación de una propuesta sumida en el campo de la no-ficción interactiva.

5.1. Robert Pratten y el Sistema Activo de la Historia

“Great stories win hearts and minds”
(PRATTEN, 2015: 4)

Como se ha señalado en apartados anteriores, Pratten defiende siete principios a partir de las propuestas elaboradas por Henry Jenkins y Jeff Gómez para las narrativas transmedia: los mundos narrativos son penetrantes (la historia se construye alrededor de la audiencia, conectándose con ellos a través de distintos dispositivos), persistentes (las historias evolucionan, aún si las audiencias no están enganchadas a ella).

Las aportaciones de la audiencia y el ambiente del mundo exterior, consiguen dar forma y desarrollo a la historia en tiempo real. Las narrativas transmedia, de acuerdo a lo defendido por Pratten, son participativas (permiten la participación de la audiencia, que se ven habilitados a interactuar con los personajes, y con otros miembros de la audiencia), personalizadas (las historias recuerdan las decisiones y conversaciones de la audiencia, y se adapta a la medida de cada interactor en base a sus elecciones pasadas), conectadas (el recorrido de la audiencia a través de los puntos de contacto se gestiona de forma inteligente para crear una experiencia integrada y fluida), inclusivas: las historias se adaptan a una variedad de dispositivos y estilos de participación de la audiencia, de modo que no sean sólo los usuarios de teléfonos inteligentes y tabletas caras quienes disfruten de la narrativa), y basadas en la nube (una inteligencia de red controla toda la historia y la experiencia desde un núcleo central, capaz de ver todo el contenido y toda la audiencia).

A esta propuesta, Pratten sugiere sumarle un enfoque que integra la participación del público a través de lo que él denomina las “tres C’s”, por sus iniciales en inglés: Personajes (Characters), Conveniencia (Convenience), y Comunidad (Community). A partir de esta tríada, el consultor inglés describe tres intersecciones en las que pueden evidenciarse acciones y funciones que se deben apoyar a la hora de pensar en el abordaje de narrativas transmedia: la personalización de la experiencia de la historia, la capacidad de compartir contenido y poder diseminarlo por el mundo, y las

contribuciones de los fans, incluyendo la interacción con los personajes y otras posibilidades similares.

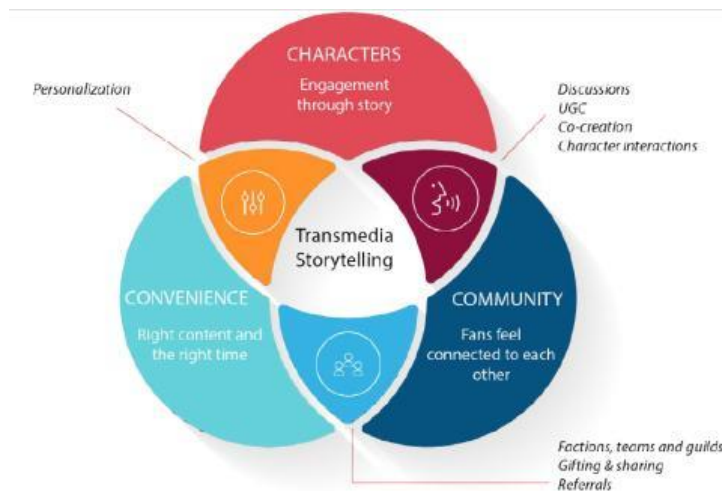


Gráfico 73. La 3C's de Robert Pratten, con sus respectivas intersecciones. Fuente: Pratten, 2015:12.

Para Pratten, la clave para comenzar con nuestro proyecto, se basa en responder cinco preguntas que permiten identificar las bases en las cuales estará apoyada la historia:

- ¿Cuál es la historia que se quiere contar?
- ¿Cómo se distribuirá la historia?
- ¿Qué tipo de participación de la audiencia se requiere?
- ¿Cómo afectará la participación de la audiencia a la historia a través del tiempo?
- ¿Cuánto se basa en el mundo real y cuánto en el mundo ficticio?

También, sugiere dejar de lado, primeramente, los detalles de las plataformas a utilizar en el proyecto, para centrar la mirada sobre la experiencia en términos de:

- Los espacios narrativos que desea cubrir (ubicación, personajes, tiempo)
- El número y el tiempo relativo de las plataformas (secuencial, paralelo, simultáneo, no lineal)
- El alcance y el tipo de participación del público (pasivo, activo, interactivo, colaborativo).

En este contexto, el consultor inglés sugiere abordar el proceso de desarrollo de las historias en dos etapas o pasos:

- Primero: decidir sobre el espacio narrativo, el número de plataformas y su sincronización
- Luego: decidir sobre el alcance de la participación del público.

Seguidamente, Pratten propone un diagrama al que denomina “Radar Transmedia”, en el que sugiere cuatro ejes que representan los lineamientos básicos a tener en cuenta a la hora de abordar la construcción de una narrativa. Estos puntos en el radar, se sintetizan de la siguiente manera:

- La importancia de la narrativa: ¿cuán importante es la historia para la experiencia? ¿Qué grado de control de autor hay?
- La importancia de la co-creación: ¿cuán importante es que el público contribuya a la experiencia de la historia? Este es un espectro de participación desde hacer clic en un enlace, hasta crear contenido.
- La importancia del mundo real: ¿cuán importante es que la experiencia de la historia impregne ubicaciones, lugares, eventos y personas reales?
- La importancia del componente lúdico: ¿cuán importante es que el público tenga un objetivo o deba lograr o recolectar algo?

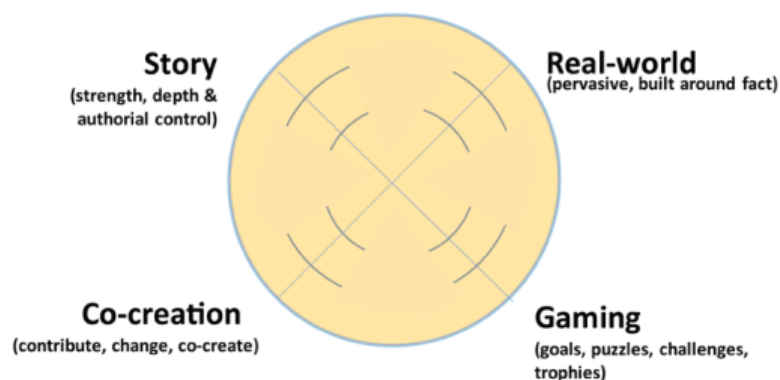


Gráfico 74. Radar Transmedia de Pratten. Fuente: Pratten, 2015:19

Seguidamente, el consultor inglés propone reflexionar sobre los caminos iniciales para crear un proyecto transmedia, en donde refuerza que, para transitar esta tarea de construcción, la historia y la experiencia de la historia deben estar en armonía.

De esta manera, Pratten propone dos puntos de partida, haciendo una distinción entre las tareas de los productores y los escritores de una narrativa dada.

Como productor, el abordaje del proyecto debe contemplar:

- Decisiones sobre el formato
- Desarrollo del mundo de la historia (por ejemplo, los personajes, ubicaciones, períodos de tiempo y otros atributos)
- Establecer las historias que existen dentro del universo narrativo, y cómo cada una juega dentro del formato elegido.

Como escritor, el abordaje del proyecto puede darse en un orden diferente:

- Desarrollo de historia
- Desarrollo del universo narrativo que respalde la historia y sus elementos (por ejemplo, que expanda los personajes, ubicaciones, períodos de tiempo y otros atributos)
- Decisión sobre los formatos que podrían comunicar las historias y el mundo de la historia.

Pratten también hace un llamado sobre otro aspecto que resulta vital para el comienzo de un proyecto transmedia: el proceso de escritura para diferentes plataformas. En dicho apartado, el especialista inglés recomienda comenzar a escribir nuestro universo para la plataforma con la que uno se sienta más cómodo. De este modo asegura que, “después de escribir la historia para la primera plataforma, tendrá material de origen que se puede utilizar para identificar capas adicionales, ya sea contenido de exploración más pequeños o conceptos completamente nuevos” (Pratten, 2015: 25).

Por otra parte, declara que, para el desarrollo de un proyecto transmedia, es necesario un buen equipo de trabajo que contenga las habilidades necesarias para la ejecución de una historia en tres áreas claves: gestión, diseño creativo y tecnología.

Desde esta perspectiva, el equipo debe ser capaz de desarrollar un flujo de trabajo que integre:

- La definición de los objetivos de la experiencia
- El desarrollo de las ideas
- El diseño minucioso de la experiencia, y cómo se implementará cada aspecto
- Cómo se distribuirá la experiencia a su audiencia

Contar con estas habilidades, permite que los elementos del universo narrativos sean identificados, a fin de poder diseñar, crear, ejecutar y distribuir correctamente la experiencia del usuario, atendiendo a la concreción de los objetivos de la historia, sus elementos, ritmos, y la participación de las audiencias, para quienes debemos seleccionar la mejor forma de inmergirlos en un viaje que los guíe de un momento a otro.

5.1.1 La documentación transmedia

Para poder desentrañar los lineamientos principales del proyecto, Pratten propone una serie de elementos de documentación como clave para guiarnos hacia la especificación de los objetivos y, por consiguiente, al desarrollo y ejecución de la historia que se desea contar. Para esto, el inglés propone crear:

- La propuesta, que incluye un resumen de lo que propone hacer. Este documento, argumenta Pratten, es importante para poder presentar el proyecto de forma rápida y sencilla. Teniendo claro este resumen, se evita que los proyectos se vuelvan difíciles de manejar, e innecesariamente complejos, al permitir trabajar en él las ideas principales y conceptos claves, estableciendo

márgenes necesarios para la concreción de los objetivos del universo a crear. Los márgenes se establecen a partir de lo que Pratten denomina “los encabezados/lineamientos” de la historia-experiencia. Además del resumen, el apartado incluye la descripción de los antecedentes (¿por qué es necesario este proyecto? ¿Qué problema soluciona?), el cuerpo de la propuesta (¿qué, cuándo y dónde?); especifica, además, el equipo que se encuentra afectado al desarrollo del proyecto (quién está trabajando en esto y por qué), los precios y costos: ¿cuánto y cómo se paga?.

En cuanto a los encabezados/lineamientos, Pratten sugiere responder a los siguientes puntos: escribir una breve sinopsis (¿qué es lo que sucede?), objetivo de los interactores (¿qué se espera que haga el público?); diseñar un concepto elevado (¿cómo se reproduce la historia en las plataformas?, una premisa (¿qué se intenta decir?, qué conforma el punto de vista de la historia), sintetizar un tema (¿cuál es el motivo recurrente o la idea unificadora que mantiene todo unido?), y finalmente, un género (¿a qué público le va a gustar este proyecto?).

- Una sola hoja/la hoja única: se trata de un documento de una hoja en el que estén sintetizados todos los aspectos centrales y claves del proyecto, de modo de poder comunicarlo rápidamente, y así poder venderlo fácilmente.
- La Biblia de la historia: se trata de un documento que condensa toda la información acerca del universo narrativo. Es la referencia principal que asegura que todos los elementos vitales que hacen a la existencia de ese mundo, estén "en el canon". La palabra “canon” hace referencia a un conjunto de reglas, creencias, principios, personajes, eventos, etc. que son fieles al mundo de la historia. En tal sentido, todo el mundo de la historia debe estar comprendido dentro del canon. De lo contrario, las inconsistencias crearán insatisfacción para las audiencias, porque las historias no se sentirán reales. En síntesis, la biblia es la fuente sagrada a la que todos deberían referirse y adherirse.

- La Biblia de participación: Pratten concibe a los mundos narrativos como un cuerpo orgánico que respira, y con el cual la audiencia puede interactuar y, posiblemente, contribuir. En este sentido, reconoce explícitamente que la participación del público debe ser alentada y apoyada, y que esto se da a en forma de políticas, procedimientos (diseño y operacionales) y tecnología que necesita ser documentada y reunida de manera cohesiva.
- Un gráfico de plataformas: indica qué parte de la historia es narrada, por qué medio, y la temporalidad (el momento) de cada elemento. También, la experiencia de la audiencia al atravesar los distintos medios: los llamados a la acción, lo que la audiencia ve y hace, los posibles recorridos no lineales a través de la historia, la continuidad y coherencia en el trabajo de los desarrolladores.
- Un cuadro de las escenas: las historias participativas requieren que la audiencia haga algo para desbloquear la historia. El "cuadro de escena" es una vista de alto nivel de cómo las acciones tomadas por la audiencia hacen avanzar la historia, con el enfoque predominantemente en la historia.
- Diagrama de viaje del usuario: se trata de un documento necesario para diseñar cómo las audiencias cruzan y se desenvuelven entre las plataformas propuestas dentro del universo narrativo. El diagrama permite evidenciar cómo se conectarán los medios con las acciones de los usuarios en la narrativa. En este punto, Pratten subraya que además de las consideraciones creativas del viaje de la audiencia, también se deben contemplar aquellas prácticas vinculadas con la operación y la gestión dentro de la experiencia narrativa.

Para ello, propone cinco fases para la documentación del viaje de la audiencia, que incluyen:

- Configuración: Abarca todas las acciones que tienen lugar antes de que la audiencia pueda registrarse. Eso incluiría, por ejemplo, las acciones

necesarias para restablecer la experiencia al estado inicial, en caso de ser una experiencia repetible.

- Registro: Comprende las acciones necesarias para dar a conocer la experiencia a la audiencia. Por ejemplo, a través del envío de un formulario de registro, o de un mensaje de texto a un número que le permite introducirse en la historia. Es el primer contacto de la experiencia con el público.
- Activación: Aquí es donde la experiencia llama a la audiencia a la acción. En muchos casos, el retraso de tiempo entre el registro y la activación puede ser insignificante, pero otras veces la audiencia podría registrarse durante un período de semanas o meses antes de que el proyecto entre en un período de campaña, que luego comenzaría con la activación.
- Jugar: El juego se corona como el cuerpo principal de la experiencia
- Ajuste: Condensa las acciones necesarias para finalizar la experiencia.

Asimismo, la documentación para una experiencia interactiva debe identificar estas cinco etapas y detalles:

- Personas involucradas
- Ubicaciones, parámetros, tiempos necesarios para cada fase.
- Cualquier diferencia entre el primer recorrido y los siguientes, si es que se trata de una experiencia repetible
- Mediciones y métricas requeridas

Frente a esta documentación, el diseño de la experiencia participativas de los usuarios, a los ojos de Pratten, precisa:

- Escribir una sinopsis para la ejecución / proyecto
- Descomponer la sinopsis en escenas (y ritmos)
- Diseñar el compromiso: por qué y cómo se involucrarán las personas con esta experiencia
- Diseñar la interacción: dónde y cómo
- Diseñar las operaciones: comprender cómo se apoyará el proyecto una vez que se inicie

Por otra parte, la metodología de Pratten concerniente al diseño de la participación de la audiencia en la experiencia, proporciona un marco para considerar cuatro tipos diferentes de actividades:

- Observación: ¿qué información o preguntas se le puede dar a la audiencia para que piense y reflexione sobre la premisa?
- Exploración: ¿qué información adicional (en el mundo y fuera del mundo) puede explorar la audiencia?
- Juegos: ¿qué opciones se le pueden dar a la audiencia para que sientan la premisa?
- Juego de roles: ¿cómo permitirá que la audiencia juegue roles y cree su propio entretenimiento?

Una cuestión clave - advierte el especialista inglés - es que todas las experiencias deben ilustrar la premisa. Por ejemplo, si la premisa versa sobre "la lucha por la libertad", entonces las experiencias que se diseñen deben atraer al público a la misma conclusión.

Por otra parte, Pratten subraya otra dimensión en la participación del público más allá del papel que desempeñan: su relación y dependencia para con los demás. En tal sentido, el especialista piensa en esta relación de la audiencia audiencia mediante cinco tipologías:

- Solitarios: usuarios que realizan acciones en solitario, y en privado.
- Equipos: grupos de jugadores que trabajan juntos por un objetivo compartido.
- Comunidad: acciones que se toman por parte de un solo jugador, y que luego se hacen públicas y son compartidas o discutidas con la comunidad.
- Competitivas: acciones tomadas en competencia con otros o con un personaje ficticio.
- Colaboración se realizan en colaboración con otros o con un personaje ficticio.

Queda claro, bajo esta óptica, que los usuarios-interactores de las narrativas transmedia pueden comportarse de manera distinta, entre aquellas acciones que pueden realizarse en privado (como navegar, cliquear, descargar, jugar de manera solitaria), y/o de manera pública (como compartir, comentar, editar, subir contenido, competir con otros interactores, entre otras posibles), de modo que la narrativa se adapta para diversos tipos de usuarios.

En cuanto al engagement, Pratten lo define como "estar en el momento". El especialista inglés refiere que se trata de enfocarse en algo con exclusión de todo lo demás, y que esto puede aplicarse de igual manera tanto a la hora de leer un libro o mirar una pintura, como al momento de hacer clic y navegar dentro de una página web.

Al preguntarse “¿cómo crea un narrador transmedia ese compromiso?”, Pratten se vale de la propuesta de Jackie Turnure (The Rules of Engagement¹⁷) para definir un proceso que abraza 5 puntos, a saber:

- Participar: crear curiosidad y suspenso
- Involucrar: crear personajes atractivos
- Extender: llevar a la audiencia dentro y a través de los medios
- Sorprender: mantener a la audiencia en movimiento
- Recompensar: hacer que la participación de las audiencias valga la pena.

En este sentido, Pratten sostiene que las motivaciones de las personas para participar, o continuar participando en el tiempo, se puede considerar en términos de motivaciones extrínsecas, e intrínsecas. La primera, se relaciona con aquella en la que se ofrecen recompensas a las personas, como insignias, puntos y premios; es decir, por factores externos. La motivación intrínseca, por otro lado, es aquella que nace cuando alguien decide participar en una actividad porque es personalmente gratificante para ella.

¹⁷ Jackie Turnure, The Rules of Engagement. Disponible aquí: https://es.slideshare.net/LAMP_AFTRS/rules-of-engagement-jackie-turnure-presentation . Consultado el 18/2/2020.

Para poder motivar e incentivar a las audiencias a participar, el especialista inglés propone cuatro pilares básicos de diseño:

- Permitir a la audiencia autonomía para explorar la historia a su manera.
- Proporcionar oportunidades para que la audiencia se conecte entre sí y con los personajes.
- Brindar oportunidades para que la audiencia obtenga un sentido de logro
- Permitir que la audiencia se sienta especial o gane importancia.

Asimismo, y para definir la ejecución de un proyecto transmedia, Pratten refiere a cuatro consideraciones claves:

- Tiempo: ¿qué contenido y experiencias estarán disponibles y cuándo?
- Eventos: ¿cuáles son los eventos o fechas destacadas en su calendario, y cómo funciona y encaja el mundo de la historia con ellos?
- Plataformas: definir las plataformas en la primera fase, pero también considerar cómo se ajustan entre sí
- Ritmo: ¿cuál es el plan de lanzamiento? ¿Cómo se conectarán el contenido y las experiencias disponibles?

5.2. La Biblia Transmedia de Gary P. Hayes

En Julio de 2011, Gary P. Hayes publicó una guía pensada para el desarrollo de narrativas multiplataforma, a la que denominó “How to write a Transmedia production bible” (Cómo escribir una biblia para la producción transmedia). El documento, luego traducido al español por Eduardo Prádanos en el año 2012, es una plantilla que, a través de cinco secciones, permite trazar los elementos narrativos y de diseño claves, las reglas de engagement, las funcionalidades y diferentes técnicas a través de múltiples plataformas, y una visión general del plan de negocio/marketing.

De acuerdo con la descripción del propio Hayes, se trata de una guía para implementar las “mejores prácticas para el pensamiento, la planificación, la documentación y los materiales de apoyo necesarios en el desarrollo de una propiedad a través de múltiples plataformas de medios” dirigida “a los productores de este tipo de proyectos, que tienen la responsabilidad de la dirección general de todas las áreas clave”, alcanzando asimismo a los distintos miembros del equipo multidisciplinar a cargo del desarrollo de dichas propuestas narrativas (Hayes, 2011:2).

El CEO de StoryLabs.us sugiere, además, que la biblia puede extenderse a un documento de referencia de producción completo a medida que las secciones que contiene se vuelven más detalladas: “[...] algunas secciones de cada "capítulo" pueden parecer repetitivas, pero deben reflejar una perspectiva diferente y especialización en áreas comunes del proyecto” (Hayes, 2011:3).

La primera sección de la biblia de Hayes presenta el mundo de la historia que impulsa el servicio multiplataforma. Es una descripción centrada en la historia, y la encargada de revelar las claves narrativas y / o los arcos de servicio en un lenguaje simple. La atención, sostiene, debe centrarse en describir una historia o experiencia atractiva. Aquí no debe introducirse ningún diseño explícito, elementos funcionales o técnicos, pero sí debe presentar una variedad de escenarios de usuario, como rutas o viajes a través del mundo de la historia, haciendo simples referencias a las plataformas.

En esta primera sección, a la que Hayes denomina “Tratamiento”, están comprendidas la elaboración de un lema para la propuesta, la descripción de la historia de fondo y su contexto, la elaboración de una sinopsis, plot points o eventos principales de la historia; comprende, asimismo, una caracterización de los atributos de los personajes, los guiones de las piezas que componen el universo, y una descripción de los potenciales usuarios del proyecto, y cuáles serán las puertas de entrada hacia el universo narrativo.

En la segunda sección, el australiano propone centrarse en las especificaciones funcionales, compuestas por aquellas descripciones detalladas de la experiencia de uso y los elementos de la interfaz, y que construyen una estructura más rígida alrededor de la historia o el servicio. Este apartado, sostiene Hayes, es escrito

conjuntamente entre el productor y el diseñador de la experiencia. Se trata del tramo del puente que une la historia y el diseño/los elementos técnicos y, por lo tanto, es la pieza central de la biblia, la que une todos los demás capítulos.

En este punto, se necesitan detallar los formularios multiplataforma, las normas de engagement, las plataformas y canales que se utilizarán; proporcionar una visión general del servicio, detallar el viaje del usuario, planificar cuáles serán los eventos clave, y los cronogramas de lanzamiento de las distintas piezas, entre otras consideraciones posibles.

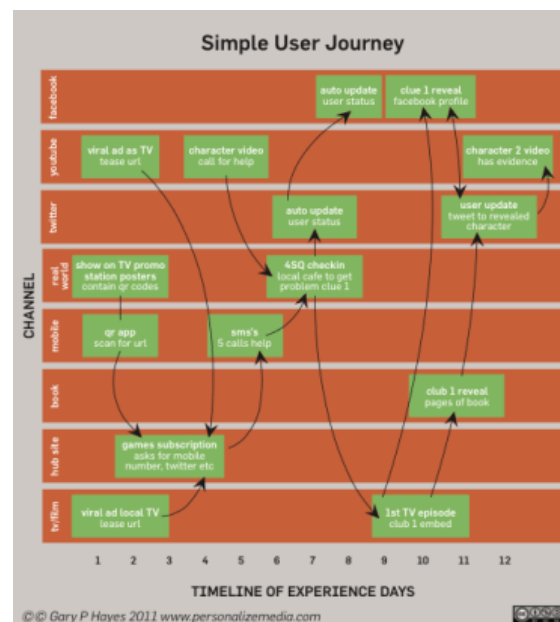


Gráfico 75. Planificación del viaje del usuario, las plataformas, y el timing de lanzamiento. Fuente: Gary P. Hayes (Hayes, 2011).

Luego, la tercer indicación de Hayes, compete a la determinación de las especificaciones de diseño, en donde el australiano propone centrarse en la visión general del *look & feel* de los elementos visuales y de audio, componentes de diseño detallados, storyboards, directrices de branding, wireframes, guías de estilo, interfaces simuladas, paletas de colores, fuentes, y los componentes funcionales. Se trata, en la medida de lo posible, de contar con los diseños finalizados para cada plataforma y canal.

La cuarta sección, en tanto, se dirige a las especificaciones tecnológicas. Dentro de este campo, corresponde detallar la visión de plataforma tecnológica, la arquitectura del sistema, la infraestructura de construcción de servicios, metodología del dispositivo, la gestión de los usuarios y los contenidos, la codificación y compilaciones, y las pruebas de control de calidad.

De acuerdo con Hayes, se trata de punto clave, puesto que:

“[...] La propia naturaleza de los servicios multiplataforma hace que la tecnología sea dispersa y cambiante, así que una buena planificación técnica es el elemento más crítico de cualquier servicio. Esta parte del documento combina la funcionalidad con las especificaciones de diseño, manteniendo un ojo en la historia y los requerimientos del negocio” (Hayes, 2011: 13).

Por último, el quinto apartado procura centrarse sobre cuestiones relativas al modelo de negocios y los objetivos de proyecto en el transcurso del tiempo. Para completar este punto, Hayes propone establecer objetivos, indicadores de éxito, necesidades de los usuarios, target de las audiencias y marketing. Asimismo, propone detallar los modelos de negocio, las proyecciones, presupuestos y cronogramas, indicar cuál será el equipo de producción a cargo, el estado actual del proyecto y próximos pasos. También, precisar los alcances de los derechos de autor, propiedad intelectual y licencias, resumen y llamadas a la acción.

A pesar de ser el último apartado, Hayes considera que podría ser el primero antes de generar la Biblia, lo que luego permitiría descomponer cada una de sus instancias:

“[...] Este capítulo podría posicionarse primero como "placa de caldera" para toda la Biblia, dependiendo de la naturaleza general del servicio, con la historia transmedia en un extremo, hasta la utilidad multiplataforma en el otro” (Hayes, 2011: 16).

Sin duda, las coordenadas presentadas por Robert Pratten, Gary P. Hayes, y las sugerencias provistas por Max Giovagnoli, Renira Gambarato, y Acuña y Caloguerea, sumadas a las reflexiones teóricas revisadas desde el inicio de la presente tesis, conforman el sustrato para delinear experiencias transmedia, que permitan atender, no sólo a la integración de medios y plataformas para distribuir las unidades narrativas en una propuesta coherente y cohesiva, sino, fundamentalmente, poner en el centro

de la escena al viaje interno y las prácticas que podrán realizar las audiencias a través de la interacción con los contenidos.

En tal sentido, una experiencia satisfactoria basada en el lenguaje transmedia, es más que una colección de elementos de una historia, o historias esparcidas en varios medios diferentes, y el proceso de crearlas involucra mucho más que una simple distribución entre soportes y medios: por un lado, las interacciones deben proporcionar sinergia entre las diversas formas en que los usuarios atraviesan múltiples medios; por el otro, se trata de proporcionar a los usuarios oportunidades cuidadosamente diseñadas que les permitan sentir, explorar, llevar a cabo acciones que lo inviten a descubrir y disfrutar. También, es importante que los interactores puedan sentir grados de implicación y relevancia sobre las acciones que llevan adelante: desde hacer click en un botón hasta compartir material propio, las audiencias deben sentir su presencia valiosa al interior del sistema, que los motiva a inmergirse en un universo que los rodea.

Capítulo 6: Maqueta: Dewi Sant Trelew

“El diseñador transmedia, más que el creador de cualquier tipo de narrativa tradicional, necesita convertirse en un activador cultural y un catalizador de diferentes narrativas, un arquitecto de historias, un corresponsal de fans y un guardián de historias y experiencias de usuario creadas por ambos autores y - como tanto como sea posible - por el público”.

(GIOVAGNOLI M. , 2017:10)

URL: trelewdevisant.org

6.1. Definición del Proyecto

De relevancia histórica para la Argentina, y para el país de Gales, el asentamiento galés en la Patagonia es único a nivel mundial en la preservación de su lengua, sus costumbres, tradiciones y prácticas culturales, incluyendo celebraciones particulares y manifestaciones sociales en el entramado territorial. Al mismo tiempo, mantiene un intercambio cultural muy fluido que vincula a la región patagónica con el país de Gales. Para reforzar esta idea, muchas entidades educativas y culturales, asociaciones y clubes de las localidades pertenecientes al Valle Inferior del Río Chubut¹⁸ y la Comarca Andina, al sur del país, cuentan con familiares de descendientes galeses, son bilingües y/o promueven su enseñanza, además de compartir y recrear hitos y eventos históricos que reúnen a una diversidad de actores en terreno y que, en muchos casos, explican los orígenes de la historia patagónica, los nombres de sus localidades, y su relación contextual en el tiempo.

El encuentro social en las capillas galesas es de gran importancia para las expresiones culturales y la identidad de la colectividad: desde su llegada, los galeses mantuvieron sus tradiciones y marcas identitarias, realizando sus cultos religiosos en lugares improvisados, que paulatinamente fueron reemplazando a través de la construcción de capillas. Dichos espacios, también funcionaron como escuelas y puntos de encuentro para conversar y tratar temas de interés comunitario, que

¹⁸ En adelante VIRCh, como es conocido a nivel de la provincia del Chubut, y la Patagonia Argentina.

permitieron, en definitiva y a través de más de 155 años, la preservación y difusión de su idioma, tradiciones y manifestaciones culturales en todo el entramado territorial, destacando su identidad cultural, lingüística y simbólica como atributos heredados para la zona.

El emplazamiento de diversas instituciones, como las Asociaciones galesas en el Valle Inferior del Chubut, y la Comarca Andina, establecimientos educativos, e iniciativas de preservación, promoción y difusión de las tradiciones galesas en la Patagonia, fueron conformando a lo largo de 155 años, una identidad particular, que puede reconocerse como una hibridación galesa-patagónica, y que puede evidenciarse en marcas, huellas y texturas territoriales, en los principales conglomerados poblados por los inmigrantes galeses (ciudades de Trelew, Gaiman, Puerto Madryn, Rawson, Dolavon, Trevelin y Esquel) desde el año 1865.

La presente maqueta se inscribe en dicho escenario, y explora su abordaje multiplataforma a la luz de su desarrollo bajo las coordenadas provistas en párrafos anteriores, proponiendo un espacio colaborativo para la recuperación de la memoria colectiva y la herencia identitaria, y las estrategias implementadas para su readaptación en clave digital.

Para ello, se trabaja en la creación de un proyecto documental, que vincula a la Asociación San David de Trelew (asociación sin fines de lucro, cuya misión es la de preservar, difundir, y crear entornos para la promoción de la cultura galesa en la zona de influencia de Trelew, y el Valle Inferior del Río Chubut), cuyo objetivo estará centrado en rastrear y recuperar las marcas y huellas de la identidad galesa en la zona, en clave multiplataforma, a través de la aportación activa de diversos actores en terreno. No se trata en sí de un sitio institucional, sino de un proyecto colectivo, colaborativo, de recuperación de materiales, archivos y testimonios que permitan poner a disposición, a través del lenguaje transmedia, distintos aspectos relativos a la identidad galesa en el territorio.

6.2. Escenario contextual

“1865. Tiempos en que nuestro país invita a “todos los pueblos del mundo que quieran habitar el suelo argentino”. Tiempos en que los habitantes de Gales trazan rumbos por el mapa de las libertades, en la búsqueda de un lugar donde su idioma, sus costumbres y su religión puedan practicarse, lejos de la prohibida expresión impuesta por el dominante inglés. Y allí está el territorio ofrecido. Aislado, solitario y polvoriento de sed. Allí donde el continente americano comienza a extender su figura hacia el polo sur. Espacio que guarda huellas ancestrales del indio tehuelche, marcando temporadas en sus correrías de caza”.

(Lloyd de Lewis, A. 2018:5)

Hablar de las identidades galesas en la Patagonia, es adentrarse en un vasto tapiz intertextual de conexiones históricas, sociales, políticas, culturales, religiosas y lingüísticas, que se teje hace más de 155 años en diferentes localidades del VIRCh, y la Comarca Andina, al sur de la Argentina.

Re-conocer sus particularidades, es hacer visible distintos fragmentos que se diseminan en lo cotidiano, lo territorial, lo paisajístico y lo simbólico; en los intercambios y fugas del espacio urbano, y las conexiones que entrelazan de un lado a otro, las distintas dimensiones que conectan un pasado latente al cual se remiten sus raíces, y a un presente, que se resignifica a través de intervenciones en el espacio físico, y la codificación de su identidad en clave digital.

Comprender su existencia, preservación y permanencia en el tiempo, invita a sumergirse en una trama de complejidades, en las que diversas estrategias catapultaron un devenir histórico que tuvo – y tiene - como protagonista a distintas historias, marcas y huellas lingüístico-territoriales que evidencian la transmutación hacia una identidad dual argentino-galesa - *galesa-patagónica* - que se funde en cada instancia a lo largo del Valle Inferior del Río Chubut y la Comarca Andina, al sur del país.

Si el transmedia es un lenguaje que habilita la producción de una conversación enriquecida y contada a través de distintos medios, soportes y plataformas, la herencia identitaria galesa en la Patagonia desborda su concepto, y lo lleva de manera hiperbólica a recorrer distintas transectas de la esfera social y cultural, en

variados planos, texturas y escenarios complejos, que tejen un entramado narrativo-territorial decididamente rico en sus diversas dimensiones y alcances.

El 28 de Julio de 1865 es una fecha que marca, para la historia argentina y galesa, un hito que vincula a ambos países. En dicha ocasión, desembarcaron, en el sitio de la actual ciudad de Puerto Madryn, Chubut, al sur del país, 153 galeses que, escapando a la opresión inglesa, corrían detrás de un sueño: asentar una colonia en un sitio remoto que les permitiera conservar su idioma y su identidad cultural. Establecieron una destacable relación pacífica con la comunidad originaria tehuelche, logrando sobreponerse a escenarios de gran dificultad, y conformaron un entramado de preservación de su identidad, que fue evolucionando de generación en generación, hasta convertirse en una herencia cultural evidente, celebrada y manifestada, en diversos planos sociales a nivel del Valle Inferior del Río Chubut y la Comarca Andina, en la patagónica provincia del Chubut.

De acuerdo con Paul Birt, destacado investigador en literatura e identidad galesa en la Patagonia por la Universidad de Bangor, Gales: “[...] La historia de la comunidad galesa en el Chubut presenta, a lo largo de 150 años, una fascinante evolución en la construcción y deconstrucción de identidades, recortadas sobre el fondo de una variedad de fuerzas internas y externas. Los cambios políticos, económicos demográficos y culturales, que posiblemente los miembros del primer contingente de 1865 no hubieran esperado, han modificado radicalmente la identidad galesa-patagónica, desde la llegada de aquel valeroso grupo de pioneros” (Birt, 2015: 359).

En el apartado que se presenta a continuación, se propone rastrear las marcas de la identidad galesa en su evolución, desde la llegada a las costas patagónicas, hasta nuestros días, con el objetivo de cristalizar las características de una identidad dual galesa-patagónica que se manifiesta en la actualidad, y su relación contextual, preservación, y difusión a través del tiempo.

Por respeto a las distintas disciplinas que han estudiado el éxodo galés a la Patagonia en sus diversas dimensiones, es oportuno aclarar que la que sigue, es una (breve) síntesis acotada a los propósitos de la presente tesis, que busca resaltar los aspectos de la conformación identitaria en distintos momentos, en el seno de la migración galesa a la Patagonia. Como objeto de estudio, ha sido analizada desde distintos

abordajes y ópticas, que incluyen a la historia, la sociología, la economía, la arquitectura y el paisajismo; la ingeniería agronómica (en particular, los estudios sobre el surgimiento de la irrigación en el Valle Inferior del Río Chubut), los estudios teológicos, los fenómenos y procesos de construcción política en la zona, la recuperación del patrimonio material e inmaterial, el turismo, la lingüística, así como también, desde el periodismo, la literatura, la poesía, la danza, la música y las diversas expresiones artísticas desplegadas en el seno de su comunidad. También, desde las ciencias jurídicas, las ciencias médicas, la geografía, y mas recientemente, a través de análisis con perspectiva de género, alcanzando a investigaciones sobre el feminismo y el rol de la mujer en la conformación del asentamiento en los valles del Chubut.

La presente síntesis, entonces, no se presenta como completa ni total, sino que abarca algunos de los hitos fundamentales que resultan relevantes para comprender su actuación en el seno del territorio patagónico. Algunos sucesos históricos han sido omitidos por cuestiones de extensión de la presente tesis.

6.3. Una nueva Gales en Sudamérica

“[...] La gran mayoría de nuestro pueblo soporta las injusticias en silencio y sin inmutarse, sufre la opresión social sin posibilidad de librarse de ella [...] Y en estas circunstancias la vida nacional se ha aletargado, y el sentido de honor y rectitud está aplacado y moribundo. [...] [Sin embargo] los galeses como nación, tenemos un rayo de esperanza, sólo hay que seguirlo y nos sacará del lodo y el sucio estiércol en el que estamos y nos llevará a una tierra firme y estable. Ese plan es el de formar una Colonia galesa”

(Hughes, 1862: 3-8).

Hace 155 años, en 1865, se inició un proceso inmigratorio por parte de ciudadanos galeses al Valle Inferior del Río Chubut, en la patagónica provincia del Chubut, al sur de la Argentina. A bordo de un velero llamado Mimosa, 153 galeses partieron desde la ciudad de Liverpool el 25 de mayo de ese año, arribando al Golfo Nuevo (donde hoy se encuentra la ciudad de Puerto Madryn), 65 días después. Escapando del avance de la opresión inglesa sobre su identidad, cultura, economía y religión, la experiencia de insertarse en territorio patagónico no fue fácil: debieron sobrellevar una difícil empresa en un medio hostil y solitario, ya que la población más cercana era Carmen de Patagones, ubicada al sur de lo que hoy conocemos geográficamente como Provincia de Buenos Aires.

Ante la necesidad de preservar su religión, idioma e identidad, amenazadas por el avance británico, que diluía, disminuía y erosionaba sus expresiones, un conjunto de promotores galeses, formularon la idea de “[...] establecer una Gales políticamente independiente, fuera de Gales, como una solución a la necesidad de autonomía política” (Williams G., 1975: 369).

De acuerdo con el investigador patagónico Fernando Coronato, en el establecimiento de una colonia en la Patagonia, convergían los intereses de dos sectores: “[...] por un lado, al “gobernar es poblar”, que era la consigna en la Argentina recién organizada, se sumaba el interés geopolítico de Buenos Aires de sentar su dominio en el área, sobre todo al acercarse la expiración del Tratado de 1856, que congelaba la situación limítrofe con Chile, que llevaba la delantera en la ocupación de la región. Por otro

lado, convenía también a un grupo de nacionalistas galeses que buscaban un territorio “vacío” donde escapar de la opresión cultural y económica imperante en Gales, y donde hallar horizontes más vastos para su pueblo, material y espiritualmente hablando. La Patagonia en esa época era considerada un vastísimo espacio en blanco, donde era posible empezar a escribir una nueva historia” (Coronato, 2018:9).

Fue el marco de la Revolución Industrial el que “[...] acentuó en gran manera el dominio inglés sobre Gales a causa de los ricos yacimientos de carbón de este país (Hobsbawn, 2001, citado por Coronato). Como un engranaje más dentro de la gigantesca maquinaria del Imperio Británico, Gales se vio sometido económica, racial, lingüística y religiosamente” (Coronato, 2018:9).

Profundizando esta mirada, “[...] dicha opresión se manifestaba por el avance de los terratenientes ingleses sobre sus propiedades, la no participación de los galeses en los gobiernos locales, la persecución de la iglesia anglicana contra los cultos no conformistas practicados por los galeses, y un sistema educativo que prohibía -y hasta castigaba- el uso del idioma galés entre los niños”, tal como lo señalan los investigadores patagónicos Marcelo Gavirati, Nelcis Jones, y Fernando Coronato (Gavirati et al, 2006: 280).

Bajo ese sistema opresivo, que erosionaba expresiones esenciales para el pueblo galés, es a partir de donde se comienza a pensar en la empresa migratoria hacia la Patagonia Argentina:

“[...] estas cuestiones son las que llevaron a los ideólogos galeses a buscar un lugar en el que fuera posible desarrollar y sostener su idioma y sus tradiciones culturales y religiosas, lejos de la influencia inglesa. Esta clase dirigente buscó canalizar el flujo migratorio, imprimiéndole a la vez un sentido patriótico de liberación y de preservación de valores culturales. El impulso de este proyecto, a la vez liberador y conservador, apuntaba a la creación de un estado galés, “Una nueva Gales en Sudamérica”¹⁹. Es en este marco histórico que se contempla a la Patagonia, entre otros lugares posibles, como el más adecuado, dado que reunía las condiciones indispensables para el logro de sus objetivos: un espacio que podía considerarse técnicamente libre de ocupación

¹⁹ Nombre que Lewis Jones, principal promotor de la empresa migratoria dio a la idea del asentamiento galés en la Patagonia, descrita por el propio Jones en su “Historia de la Colonia Galesa”, en el año 1898.

por una nación soberana, escasamente poblado y cuyos vecinos inmediatos no hablaban el inglés” (Gavirati et al, 2006: 280).



Gráfico 76. Ubicación del Valle de Chubut en la Patagonia. Fuente: Fernando Williams (WILLIAMS F., 2014: 95).

La escritora patagónica Arié Lloyd de Lewis, expresa en este sentido que uno de los objetivos de la emigración galesa fue la de preservar su fe, su idioma y su cultura: “[...] en el Chubut, desde el aislamiento, la soledad y las innumerables dificultades, fue grande el esfuerzo para lograrlo” (Lloyd de Lewis, 2018: 153).

Como expresan los investigadores patagónicos Marcelo Gavirati, Nelcis Jones, y Fernando Coronato “[...] mientras en Gales el idioma galés era denigrado y combatido, y las pautas culturales quedaban postergadas a un segundo plano, la Patagonia brindaba la oportunidad de afianzar la identidad sin las presiones impuestas por el dominio imperial y sin el peligro de verse asimilados por la cultura dominante de la población mayoritaria en la que se insertaban, como les había ocurrido a los galeses que habían ido a los Estados Unidos. Junto con la lengua, otro factor fundamental era la religión no conformista practicada mayoritariamente por el grupo emigrante, elemento éste que le proporcionaba un nítido perfil de resistencia y oposición a los avances de la dominación inglesa” (Gavirati et al, 2006: 294).

En su historia migratoria, los galeses ya habían intentado fundar varios asentamientos alejados del Imperio Británico. Lo habían hecho en los Estados Unidos, bajo la promesa del éxito económico y material, además de poder ser libres y contar con su

propia tierra. Y pese a haberlo logrado, un factor importante hacía que su prosperidad se pagara con un alto precio: insertos en comunidades agloparlantes, los galeses perdían su idioma – para pasar nuevamente al inglés - y con él, parte de su identidad.

Caracterizado por ideales religiosos, lingüísticos, políticos, culturales, y también materiales, combinados con la conciencia de la propia identidad galesa como sustrato esencial para una Nueva Gales en Sudamérica, el sueño de una vida mejor en las vastas tierras de la Patagonia, comenzó a tomar forma por ser percibida como una región inexplorada lejana de toda influencia inglesa.

De acuerdo con Birt: “[...] Como comunidad de habla galesa, la condición sine qua non para la mayoría, era la asociación estrecha entre idioma y vida religiosa. De hecho, al igual que la religión, la enseñanza del idioma era percibida como una obligación moral” (Birt, 2015: 360).

En esta relación profunda, de un fuerte deseo de mantener la identidad nacional y la religión, y la enorme posibilidad que representaba expresarla de manera libre y lejos del sometimiento inglés, se concentraba una de las preocupaciones primordiales de los galeses, la de sostener la religión: “[...] preocupación que se manifestó en la construcción de una importante cantidad de capillas, en las que también funcionaban las escuelas dominicales, donde los niños galeses hacían sus primeras letras y aprendían a leer con la Biblia. Allí también los adultos realizaban sus estudios bíblicos, en los que discutían cuestiones cotidianas y de su realidad social a la luz de las Sagradas Escrituras” (Gavirati, 2006: 294).

Lloyd de Lewis mapea cómo el idioma galés, y las distintas manifestaciones culturales, fueron enclaves necesarios no sólo para llevar adelante la empresa migratoria, sino, además, para estimular el sentido de pertenencia para con el lugar, promover la conservación de las tradiciones, y crear valiosos motivos de superación frente a las adversidades a las que tuvieron que hacer frente durante los primeros años, en un territorio vasto, complejo y distinto al que venían acostumbrados. En tal sentido, la construcción de las capillas galesas en los distintos puntos del VIRCh fueron la clave para lograrlo, y para constituir una historia inicial común basada sobre el sustrato no-conformista y de habla galesa, lo que conformó las bases de una identidad galesa-patagónica:

“[...] Donde se levantaba una capilla, no solo se dedicaba a la celebración religiosa (escuela dominical, estudio bíblico, reuniones de oración, culto dominical, reuniones de templanza y otras actividades relacionadas con la fe). En su edificio había lugar para la escuela, para la expresión artística y para la interrelación fraternal y cultural. Asimismo, era el centro de reuniones de decisión de la comunidad” (Lloyd de Lewis, 2018: 153).

Como bien destacan Gavirati, Jones y Coronato: “[...] La capilla se constituía en el centro de reunión y de participación por excelencia de los colonos. En ellas se realizaban las asambleas que organizaban la vida del pueblo, y se dirimían los conflictos” (Gavirati, 2006:294).

Gerallt Nash, destacado investigador del Museo Nacional de Gales, asegura que entre 1865 y 1925, “[...] unos treinta y nueve lugares fueron erigidos por los colonos galeses en Chubut. La mayoría de ellos eran capillas no conformistas, y sirvieron tanto para fines religiosos como las necesidades educacionales de la comunidad galesa en el Valle del Chubut y en las áreas colonizadas al pie de los Andes” (Nash,G., 2015:259).

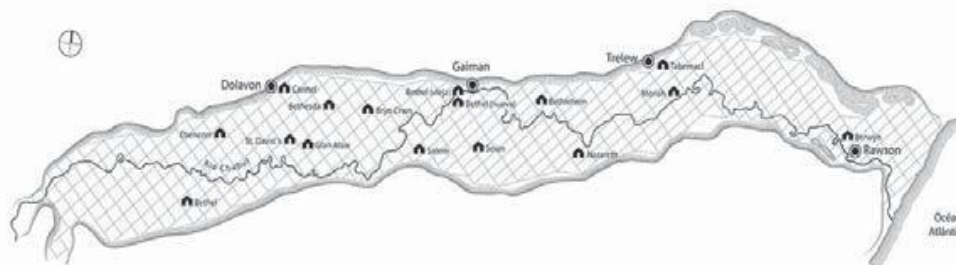


Gráfico 77. Despliegue actual de las capillas galesas en el Valle Inferior del Río Chubut. Fuente: Fernando Williams (WILLIAMS F. , 2014: 106).

Un punto de anclaje, necesariamente anudado al anterior, se vincula con la preservación del idioma. Como pueblo, se veían unidos a través de su práctica, preocupación que se deja entrever en su himno nacional “[...] que perviva por siempre el viejo idioma”²⁰, y esto es lo que les permite definirse y definir los límites y

²⁰ Fragmento que corresponde al estribillo del Himno Nacional Galés, titulado “Mae hen wlad fy nhadau” (La Tierra de mis padres, en castellano): “[...] Gwlad, Gwlad, pleidiol wyf i'm gwlad / Tra môr yn fur i'r

características de su identidad. Tanto es así, que el deseo de una Nueva Gales en Sudamérica, permitiría su preservación, a diferencia de las experiencias de aquellos que migraron a Norteamérica:

“[...] uno de los principales promotores del movimiento para establecer una colonia en la Patagonia fue el Reverendo Michael D. Jones (1822-1898), originario de Bala, en el norte de Gales, quien en 1848 emigró a los Estados Unidos luego de capacitarse como ministro de la religión en Caermarthen y Londres. Durante su estancia en Norteamérica, advirtió lo rápido que se asimilaban los galeses al modo de vida americano, perdiendo así su idioma. Jones retornó a luego Gales donde fue designado director del Colegio Congregacionalista de Bala, y fue allí donde maduró su idea de establecer una colonia donde el idioma galés, la religión y la cultura pudieran ser preservados, lejos de la influencia angloparlante propia de Inglaterra o Estados Unidos” (Nash, G., 2015: 263).

Dichos valores, “[...] serían promovidos a través de las instituciones religiosas, las que apuntaron a convertir las Escrituras en la base de la interacción social. Este aspecto no puede ser ignorado si se busca comprender la fuerte cohesión de los galeses como grupo cultural” (Williams, 1975: 38, citado por Nash).

Las iniciativas de los que gestaron y propiciaron la inmigración a la Patagonia, liderada por el reverendo Michael Daniel Jones, tenían ideas manifiestas de preservar la lengua y la nacionalidad galesa. Así, el idioma nacional estaba inextricablemente ligado a la identidad, y perderlo equivalía a perder las costumbres, los valores y la religión; para el reverendo Michael D. Jones, más que una mera unidad cultural, la nación era una comunidad política responsable de resguardar también sus particularidades en dicho aspecto. El idioma galés, entonces, constituiría la piedra angular de la “Nueva Gales en Sudamérica”, de acuerdo con los deseos expresados por el reverendo.

Gavirati, Jones y Coronato expresan que los galeses “[...] comenzaron a verse como el pueblo elegido para preservarla en un nuevo tiempo y en un nuevo espacio geográfico. La Patagonia, y más precisamente la región elegida, sería la tierra

bur hoff bau / O bydded i'r heniaith barhau...”. En castellano: “[...] ¡Tierra! ¡Tierra! ¡Soy fiel a mi tierra! / Mientras el mar sirva de muro para esta tierra pura y querida/ Que perviva por siempre el viejo idioma...”

prometida que deberían habitar y trabajar arduamente, pero que les daría la posibilidad de concretar el sueño de la nueva nación” (Gavirati et al, 2006:293).

En relación a los primeros tiempos, la vida para los galeses no fue fácil. Una serie de infortunios, un territorio con marcadas diferencias a las de su país de origen, y la marcada inexperiencia agrícola, comenzarían a moldear una identidad basada en las experiencias particulares con el territorio. Esto se trasladaría a las conversaciones, concepciones y narrativas compartidas durante la convivencia en comunidad. En el seno de las instituciones iniciales, forjadas por los recientes pobladores, la discusión y los intercambios acerca de las tragedias, las dificultades y los decontentos generalizados, comenzarían a formar caracteres especiales que darían los primeros contornos a la identidad de los galeses en la Patagonia.

En relación a esto, Gavirati Jones y Coronato sostienen que:

“[...] Los primeros años en la Patagonia fueron sumamente duros para los colonos galeses, al punto de plantearse en 1867 la posibilidad de abandonar el valle del Chubut en el que se habían instalado apenas dos años antes. El desconocimiento del medio ambiente y la inexperiencia agrícola de la mayoría de los colonos, sumados al hecho de que llegaron tarde para sembrar en 1865 y 1867, hicieron que las cosechas de los tres primeros años fueran un fracaso. La cantidad de ganado, en lugar de aumentar, disminuía. Además del robo sufrido al primer arreo realizado desde Patagones, los colonos no estaban habituados al manejo de un tipo de ganado mucho más arisco que el de Gales, por lo que una buena parte se terminó extraviando en el campo patagónico y otra fue consumida por los colonos, escasos de víveres” (Gavirati et al, 2006: 286).

En un contexto de adversidad, donde las condiciones de vida estuvieron marcadas por la escasez de recursos, y una situación habitacional y de vida precarias, gravitaron discusiones acerca de si la empresa en la Patagonia sería conveniente para desarrollar el sueño de una vida próspera y galesa. Estas consideraciones quedan manifiestas en las Memorias del Ministerio del Interior, correspondientes a los años 1866 y 1867, cuando uno de los enviados por dicha dependencia estatal envía a un representante para relevar las condiciones en las que se encontraba el asentamiento:

“[...] Ya al primer año algunos colonos hacen oír sus quejas ante la extrema escasez que ponía en riesgo su vida. Si bien estas estimaciones son consideradas por lo menos exageradas, un funcionario del Ministerio del Interior, Antonio Alvarez de

Arenales, se embarca en la nave de guerra británica Tritón, la que visita la colonia para verificar el estado de sus habitantes²¹. De su informe surge que, si bien no había riesgo inminente de vida para los colonos, la situación de la Colonia no dejaba de ser preocupante. La población había descendido de 153 a 133 personas, las que se distribuían en cuarenta casas en general de mala calidad entre las que predominaban las de barro y paja” (Gavirati et al, 2006:286).

Un aspecto que despertó mucho temor frente a los galeses, fue el del encuentro con el otro, con el nativo originario, del que se conocía poco verdaderamente, a pesar de que durante los años de convocatoria a la empresa migratoria, la prensa opositora a la consolidación de Y Wladfa²² formulara sugerencias que señalaban a los pueblos originarios - al otro - como seres capaces de violentarlos, matarlos, y ¡hasta comerlos!. Este imaginario propuesto desde la prensa opositora en Gales y Norteamérica, fundió un sustrato de angustia que perduró hasta el momento del verdadero encuentro en lo territorial, y cuya resultante fue no solamente pacífica, sino que, además, permitió la supervivencia de los galeses en el sur, abrió puertas a los primeros intercambios comerciales entre ellos, y supuso un puente de contacto que permitió que los galeses fueran conociendo el terreno, a partir de campañas de exploración conjuntas.

Sobre este encuentro, Gavirati, Jones y Coronato describen que:

“[...]Durante los primeros diez meses los colonos vivieron sobresaltados, esperando ponerse en contacto con los indígenas patagónicos, hasta que en abril de 1866 visitó la colonia la tribu del cacique tehuelche Francisco. Poco tiempo después de partir la nave Triton, arribaron otras dos tribus: los Pampas del cacique Chiquichan, que habitaban al norte del río Chubut, y otro grupo de Tehuelches del cacique Galats - hermano de Francisco- que ocupaba los territorios al sur de dicho río. Si bien los indígenas patagónicos estaban acostumbrados a comerciar con los establecimientos de Punta Arenas, Isla Pavón y Carmen de Patagones, con los indígenas manzaneros del Neuquén, e incluso con los barcos ingleses y de otras nacionalidades que tocaban

²¹ Memorias del Ministerio del Interior, correspondientes a los años 1866 y 1867, presentadas al Congreso de la Nación en 1868, citadas en “Hecho en Patagonia: la historia en perspectiva regional. Los galeses en la Patagonia: una experiencia singular” (Gavirati et al, 2006:286)

²² Se conoce como “Y Wladfa”, al asentamiento galés en la Patagonia. “[...] Si bien “*gwladfa*” significa originalmente colonia, en galés, la denominación Y Wladfa, ha quedado tan indisolublemente asociada con el asentamiento, que otras palabras como “*gwladychfa*” o *trefedigaeth* han tenido que usarse para remitir a una definición más genérica de “colonia”” (Lublin, 2009: 15-16). Otros nombres utilizados para caracterizar la inmigración galesa se conocen como Y Wladfa Gymreig, Y Wladychfa e Y Wladychfa Gymreig.

las costas patagónicas, la colonia galesa les abría un nuevo mercado más cercano a su circuito de migración estacional y a su vez la posibilidad de evitar ciertos puntos conflictivos. Estas circunstancias los impulsaron a sostener a la colonia en sus primeros duros momentos” (Gavirati et al, 2006: 287).

Además de ayudarlos con la provisión de carnes de caza, para un contingente de hombres y mujeres que en ese momento no contaba con recursos suficientes siquiera para la alimentación, los tehuelches les enseñaron a los colonos cómo sobrevivir en el “desierto” a través del uso de boleadoras y el lazo, y métodos de caza, adecuados a la zona y al tipo de animales. Los tehuelches, además, les proporcionaron caballos y perros, y les mostraron cómo manejar los animales patagónicos:

“[...] el modo de manejar caballos y de cazar, como también les ofreció una oportunidad de obtener artículos indispensables como aparejos, lazos, etc., cosas de las cuales carecían completamente, pudiendo al mismo tiempo aprender a usarlas, siéndoles esto último hasta entonces desconocido” (Gavirati et al, 2006: 287)²³

Este hecho cobra relevancia, en la medida en que ambas comunidades cooperaron mutuamente en un contexto poco favorable, en la que ambas eran desconocidas entre sí y las únicas presentes en el territorio. Galeses y tehuelches, de esta forma, sellaron una relación pacífica y de confianza que acompañaría todo el proceso evolutivo de la identidad galesa-patagónica. El investigador del Centro Nacional Patagónico del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CENPAT-CONICET), Fernando Coronato, señala sobre este encuentro que:

“[...] A pesar del miedo que el tema indígenas despertaba en los galeses debido a los antecedentes que sobre los mismos habían recogido en Río Negro, el primer encuentro abriría una excepcional historia de convivencia pacífica entre galeses y tehuelches. El contacto inicial entre los dos pueblos tuvo lugar en Rawson en abril de 1866, y fue tan receloso como curioso para ambas partes. El diálogo fue por señas y por las pocas palabras que los colonos sabían del castellano. La comida, el pan, fue el elemento que selló la confianza [...] En todas hubo respeto, intercambio y aceptación de las diferencias, quizás no siempre por altruismo, sino por temor o conveniencia. Lo cierto es que sólo el intercambio con los nativos permitió que los galeses sobrevivieran a las penurias de los primeros años. Con el tiempo, el trueque

²³ “Documentos Relativos a la Colonia Galesa”, Revista Argentina Austral Nº 405 (1965:24). El elemento es citado por el autor.

de pan por carne de guanaco se convirtió en un símbolo del encuentro de dos culturas muy distintas que –por unas décadas– compartieron la aventura de ser las únicas de la Patagonia central (Coronato, 2014: 245).

Birt, quien traza una evolución de la identidad galesa en la Patagonia, enfatiza la correspondencia de un proceso de hibridación en la identidad galesa, con la cultura autóctona a partir de la relación y convivencia con las comunidades tehuelches originarias:

“[...] Los encuentros con los nativos fueron relativamente pacíficos hasta mediados de 1880 y puede decirse que aquello que los jóvenes galeses aprendieron de los tehuelches en términos de cabalgar, cazar y conocer la región, significó que esos mismos galeses heredaran de la Patagonia algo que los transformó” (Birt, 2015: 363).

De acuerdo a esta convivencia, es que Birt describe la hibridación galesa-argentina como:

“[...] consecuencia de la vinculación estrecha con un medio ambiente – natural y humano – novedoso, durante las primeras cuatro décadas de la vida de la Colonia. La adopción de nuevos comportamientos sociales, el cambio de hábitos del lenguaje y la adopción de nuevos valores asociados al nuevo “otro”, condujeron a una redefinición de la identidad en algunos sectores de la población de la Colonia” (Birt, 2015: 371).

Esta hibridación se pone de manifiesto en la rápida adopción por parte de los galeses, de técnicas de caza - la utilización de boleadoras para atrapar guanacos o avestruces, por ejemplo - impartidas por los tehuelches, quienes residían en la zona y establecieron junto a los colonos una relación de cooperación mutua que benefició a ambas comunidades en la supervivencia en un territorio tan vasto, y muchas veces, hostil.

Otras manifestaciones se evidencian en el uso de vestimentas gauchas (como la utilización de botas de montar y el uso de ponchos), y en la adopción del mate como bebida entre los galeses. De acuerdo con Birt, “[...] Antes que expresar una nueva realidad exótica, tales imágenes sugieren una identidad recientemente asumida en la que los europeos, en una región poco poblada de la Patagonia, expresan algo nuevo: están en la vanguardia del frente pionero y eso los hace diferentes a sus primos en Gales o, incluso, a los del Valle Inferior del Río Chubut” (Birt, 2015: 372).



Gráfico 78. John Murray Thomas (con mate en la mano) junto a otros compatriotas. Fuente: Universidad de Bangor, Gales (Bangor University Archives and Special Collections, 1890).

Por otra parte, y durante un buen tiempo, el asentamiento galés en la Patagonia contó con prácticas autonómicas que le permitieron definir, crear y basar su vida al sur del país bajo una identidad compartida, caracterizada por la práctica religiosa, la preservación y práctica del idioma galés, y una modalidad de gobierno que contaba con su propia Constitución²⁴.

Tras años de fracasos en las cosechas, y de un período caracterizado por la escasez de recursos y el pequeño comercio e intercambio de provisiones con la comunidad tehuelche, a principios de 1873, casi ocho años después de su llegada a la Patagonia, los galeses pudieron obtener una buena cosecha en territorio del VIRCh, y efectuar la primera colocación de trigo en Buenos Aires. Bajo este escenario, el comercio con los nativos del territorio, lejos de disminuir, se vio favorecido por disponer los galeses de mayor cantidad de excedentes para el intercambio.

²⁴ Durante los primeros años, la colonia se manejó con relativa autonomía y estableció su propia Constitución - llamada Reglamento de la Colonia - que contemplaba la figura de un Gobernador de la colonia con un Consejo de doce miembros, conocido como "Consejo de los Doce" con funciones legislativas; y un novedoso poder judicial que contemplaba el juicio por jurados, de carácter oral y público. Reglamento de la Colonia Galesa del Chubut, 1865.

En el análisis que el historiador patagónico Marcelo Gavirati propone sobre esta relación de intercambio entre galeses y tehuelches, profundiza que bajo ésta dinámica:

“[...] se fue consolidando un modelo de complementariedad económica, basada en la producción agrícola del Valle del Río Chubut por parte de los galeses, la que se complementó perfectamente con el modelo tehuelche de ocupación del espacio, el que más allá de la movilidad estacional estaba referido principalmente a la meseta, hábitat del guanaco y el choique, sus principales fuentes de abastecimiento de comida, vestimenta, vivienda y bienes para el intercambio” (Gvirati, 2015: 20).

Seguidamente, y producto del desarrollo económico señalado, el aumento poblacional en el territorio fue notable. Sobre esto, Gavirati, Jones y Coronato apuntan que:

“[...] para 1881 más del 65% son galeses; casi el 30% son argentinos, pero hijos de galeses; el 4% corresponde a otras nacionalidades y sólo el 1% a argentinos no descendientes de galeses. Para 1883 la colonia había alcanzado los 1.350 pobladores, se proyectaba su expansión económica y poblacional, y las miradas se dirigían cada vez más hacia el oeste. Pero el exitoso modelo de complementariedad económica y convivencia pacífica construido laboriosamente por galeses y nativos patagónicos veía próximo su fin ante la presencia de las tropas de la denominada “Conquista del Desierto”, que abriría el territorio a nuevas corrientes inmigratorias. Finalizaba un modelo y comenzaba otro, con nuevos desafíos por delante” (Gvirati et al, 2006: 290).

La (mal) llamada "Conquista del Desierto" representó un cambio contextual y significativo en la provincia del Chubut: mientras los grupos originarios fueron perseguidos, sometidos y violentados por el avance del Ejército Argentino, el asentamiento galés estaba pasando por un período de profundo desarrollo y consolidación, del que los tehuelches tenían mucho que ver, gracias a ese modelo de complementariedad económica que ambas comunidades forjaron. Cabe remarcar que el comercio por parte de los galeses para con los pueblos originarios no sólo se mantuvo durante este período, sino que aumentó considerablemente; la creciente producción agrícola en el Valle posibilitó la venta de sus excedentes, al tiempo que los tehuelches se veían impedidos de acceder hasta Carmen de Patagones por la

presencia militar. Esta situación modificó la balanza comercial del asentamiento, en su favor.

A partir de la militarización del territorio indígena, las autoridades del Estado Nacional vieron la necesidad de organizar política y jurídicamente el vasto espacio de la Patagonia. Bajo este sentido, en 1884 la región patagónica fue dividida en cuatro territorios nacionales. Al frente del Territorio Nacional del Chubut, se designó al coronel Luis Jorge Fontana como primer gobernador.

La promulgación de esta ley, que subdividió a la región en unidades administrativas menores, se desplegó como un sistema de ordenamiento y control sobre las áreas extensas del país, modificando los ideales autonomistas del asentamiento galés en la Patagonia, que ahora se verían regidos por autoridades nacionales. Señalan al respecto los investigadores patagónicos que:

“[...] Durante los primeros nueve años la colonia fue prácticamente autónoma. Recién en 1874 se le asignó un "comisario nacional" y funcionarios de puertos y aduanas. Esta cohabitación con autoridades nacionales mal definidas -y a menudo mal escogidas-, presentó diversos puntos de roce y se prolongó hasta 1884. Ese año se promulgó la Ley de Territorios Nacionales, que en Chubut representó la instalación del gobernador Fontana y la elección de autoridades municipales en 1885. Aunque, a partir de este momento el viejo reglamento de 1865 dejó de tener vigencia, los colonos vieron en todo esto una mejora de su situación, quizás también porque la ley mantenía abierta la puerta a una provincia autónoma, la "Provincia Galesa" soñada desde los inicios de la colonia. Este sueño de una provincia galesa dentro de la República Argentina tuvo su versión iconográfica en la bandera de la colonia galesa de la Patagonia, que era básicamente una bandera argentina con el dragón rojo en el centro. La bandera fue izada en 1865 en las costas de Puerto Madryn a la llegada del Mimoso, que al parecer también la portaba. Luego de varios años, en 1885, vuelve a aparecer como membrete en la correspondencia de los principales líderes galeses” (Gavirati et al, 2006: 284)



Gráfico 79. Bandera argentina con el dragón rojo, correspondiente a la bandera galesa. Fuente: Archivo del Museo del Desembarco, Puerto Madryn, Chubut.

La utilización de la bandera argentina con el dragón rojo, perteneciente a la bandera galesa (y de gran carga histórica y emotiva en la construcción mitológica de la nación de Gales), nos ofrece unas pistas acerca de la dualidad galesa-patagónica. La bandera, según diversas crónicas, acompaña el viaje en el Velero Mimosa, que trae al primer contingente galés a las costas patagónicas. Este anclaje temprano entre lo galés y lo argentino, se pone de manifiesto en su izamiento al momento del arribo. Si bien dista de la versión original, esta bandera es utilizada en la actualidad como símbolo de la empresa galesa en la Patagonia, su evolución, convivencia y anclaje con la cultura argentino-patagónica.

Y aunque el territorio al sur del Paralelo 42 ofreció primeramente un escenario vasto e ideal para la preservación y difusión del idioma, y la expresión cultural e identitaria, durante los primeros años de vida de la Colonia, la implementación de políticas educativas en la Argentina, tendientes a normalizar la enseñanza en todo el territorio nacional, transformaron su práctica, preservación y difusión, en particular a partir de la sanción de la Ley de Educación Común, en el año 1884. La Ley, estableció la instrucción primaria obligatoria, gratuita y gradual. Esta obligatoriedad suponía la existencia de la Escuela Pública al alcance de todos los niños y niñas, y medio para el acceso a un conjunto mínimo de conocimientos nacionales – patrióticos-, también estipulados por Ley:

“[...] Durante los primeros cuatro lustros, a partir de la instalación de la colonia en 1865, la educación estuvo en manos de maestros galeses. Uno de éstos escribió en 1880 la primera historia argentina en galés para que los alumnos conocieran la historia de la tierra que los albergó. Aunque ya en 1877 se había creado la Junta de Educación y el Consejo Nacional de Educación, hasta el año 1885 fue poco el interés manifestado por el Gobierno en la enseñanza en la colonia del Chubut. Pero, hacia 1890, la tendencia se revirtió y el gobierno empezó a ocuparse de la situación, de modo que a partir de este momento los maestros galeses fueron reemplazados por maestros designados por el Estado argentino, y se inició un proceso de afirmación de ideales y sentimientos que fueron “argentinizando” paulatinamente a los niños que asistían a las escuelas. En el año 1900, quizás como una consecuencia de la visita del Presidente de la Nación, Julio A. Roca, desaparecieron las escuelas bilingües galesas en la colonia, que fueron definitivamente transformadas en escuelas oficiales, integradas al sistema nacional de educación, a cargo de maestros de habla castellana” (Gavirati et al, 2006:295).

En este sentido, remarca Jones, la Patagonia y sus habitantes “[...] tenían que ser incorporados al seno de la República, y los galeses y sus descendientes, tenían que convertirse en fieles ciudadanos argentinos. El galés era considerado un obstáculo y el desconocimiento del castellano un impedimento para el crecimiento de una conciencia nacional argentina” (Jones, 2015: 307).

En sintonía con esto, Brooks subraya en su análisis sobre las políticas educativas, lengua e identidad en la Colonia Galesa de la Patagonia, que los pioneros galeses que emigraron al sur de la Argentina, se enfrentaron con un desafío considerable al momento de preservar su lengua y su identidad con el paso del tiempo, puesto que:

“[...] Tuvieron que lidiar con el rechazo del gobierno argentino a la existencia de comunidades extranjeras dentro del territorio argentino que no se incorporasen a la nueva nación y una presión para asimilarse cultural y lingüísticamente, así como una serie de cambios socioeconómicos perjudiciales y una falta de comunicación fluida con Gales durante muchos años. A pesar de ello, la colonia del Chubut floreció en muchos aspectos y se transformó en un hito fundamental en la historia del desarrollo de la Patagonia” (Brooks, 2017: 24).

Para el sociolingüista galés, Robert Owen Jones, quien dedicó sus investigaciones al desarrollo de esta lengua en la Patagonia argentina, la realidad sufrida por los galeses en Gales, con respecto a lengua materna, en la nueva tierra era diametralmente distinta:

“[...] el galés era la única lengua que los padres transmitían a sus hijos, era la lengua madre y la principal de los niños. No había necesidad de hablar otra lengua. Dado que no necesitaban preocuparse por la influencia erosiva del inglés y las actitudes negativas que habían generado una sensación de inferioridad entre los hablantes de galés en Gales, los colonos demostraron que su lengua era apropiada y adecuada para vivir en el mundo “moderno” y que era un medio efectivo para discutir todos los aspectos de la vida social. El problema que enfrentaba el galés era que el sistema político, administrativo y educativo hacía caso omiso de esa lengua por completo” (Jones, 2015: 292).

Además, en la Patagonia, se había aprovechado “[...]la oportunidad de desarrollar y adaptar el galés para satisfacer las necesidades de la sociedad. No hacía falta un planeamiento lingüístico deliberado ni “normalizar” la lengua de los hablantes. Su uso se expandió de manera natural. Pasó a ser la lengua de la topografía, la agricultura, el comercio, y la contabilidad” (Jones, 2015: 298).

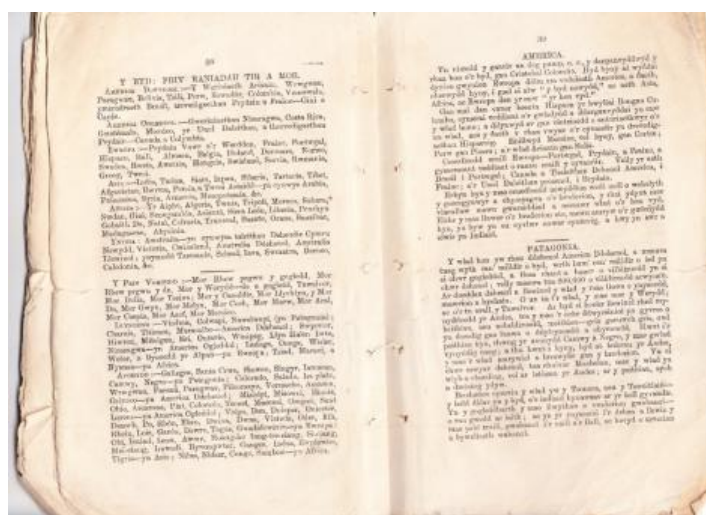


Gráfico 80. Libro de texto en galés para las escuelas de la Patagonia, elaborado por Richard Jones Berwyn, 1881. Fuente: Museo Histórico Regional Gaiman.

En el asentamiento de los galeses en la Patagonia, por otra parte, se creó una red de escuelas primarias de lengua galesa, junto con las escuelas dominicales que funcionaban dentro de las capillas. De acuerdo con Jones:

“[...] Durante el último cuarto del siglo XIX, los niños de la Colonia crecieron como hablantes monolingües de galés. El galés era la lengua del hogar, de la vida social, de la agricultura, el comercio, el gobierno local, la cultura y las actividades recreativas.

El galés era también la lengua del ámbito religioso y de las discusiones teológicas y morales, y era el medio de la alfabetización y el aprendizaje y la enseñanza en las escuelas primarias [...] Las escuelas primarias de lengua galesa existieron en la Colonia al menos setenta años antes que un sistema similar apareciera en Gales” (Jones, 2015: 306).

En este sentido, es destacable mencionar cómo, a pesar de las tensiones y transformaciones en la relación de los inmigrantes galeses y el Estado Argentino, en dónde éste último dictaminó la necesidad de “argentinizar” el país a través de normalización de la enseñanza del castellano como idioma oficial, la identidad galesa siguió consolidándose a través de los años, mediante un sinnúmero de eventos memorables que fueron importantes para la formación de una relación con la geografía y la historia de la región, su expresión en el seno de las capillas, la familia y las instituciones, sumado a un marco de expresiones particulares como la celebración de las fechas tradicionales de la comunidad (La Fiesta del Desembarco el 28 de Julio, y el 1º de Marzo, Día de San David, principalmente), y mediante la práctica del Eisteddfod, que amalgamó el idioma galés, su cultura, y las prácticas literarias y artísticas. Es en este sentido que se entiende que la lengua, y especialmente la lengua escrita, en múltiples manifestaciones y estilos, permitía la reproducción cultural, la preservación de las tradiciones y la continuidad de los ideales. La preservación de estos componentes era un atributo esencial.

En el año 1885, y ya con Luis Jorge Fontana a cargo del territorio chubutense, los galeses reavivaron la idea de convertirse en una provincia galesa. Aún, entre ellos, resonaba el proyecto original: “[...] nuestro objetivo es tener una provincia galesa que será un adorno entre las otras provincias de esta República”²⁵. Para alcanzar el status de provincia, la población debía llegar a una población de 20.000 habitantes para que el Territorio adquiriera dicho rango. En el imaginario de los galeses, esta situación les devolvería la autonomía perdida a partir de la organización del Estado nacional. Esta idea, asimismo, motivó la búsqueda de atraer más galeses a la Patagonia.

²⁵ Citado por Fernando Coronato en *La colonización galesa del Chubut y la necesidad de un puerto*. Bangor, Manuscrito n° 78629, p. 91; 05/03/1866. (Coronato, 2014:247)

En plena época de expansión y desarrollo económico, y con estas ideas autonomistas de consolidación de un territorio galés, un grupo de pobladores convenció al reciente gobernador Fontana para que se pusiera al frente de una expedición que se proponían emprender hacia la zona cordillerana de la provincia. Desde el año 1871, los galeses venían realizando expediciones hacia el sur, el norte y el oeste de Chubut, y parte de Santa Cruz.

Esta exploración, representaba al mismo tiempo, la prolongación de los sueños e ideales ya existentes en la primera etapa de del asentamiento desarrollada en el VIRCh, conjugada con un período de progreso económico, y la posibilidad de reproducción de sus prácticas religiosas y culturales, para refugiarlas del avance del aparato estatal de la época; por el otro, respondía a la curiosidad de los galeses de “ver más allá” de los límites del Valle Inferior del Río Chubut. Entusiasmados por los relatos de los tehuelches, que habían descrito una zona montañosa exuberante, los galeses imaginaron el oeste del Chubut como el paraíso, “como un paso más en su marcha hacia la tierra prometida, imagen bíblica que los había alentado desde sus comienzos” (Jones, 2015: 128).

En tal sentido, el Gobierno Argentino tendría otros motivos para llevar a cabo la expedición. En ese momento, los conflictos de delimitación territorial entre Argentina y Chile eran evidentes: mientras Chile defendía que la divisoria de aguas debía ser tomada como referencia para la delimitación, Argentina sostenía el principio de las altas cumbres. Este conflicto ponía en juego 94.000 kilómetros cuadrados de territorio, e incluía 50 leguas del valle que deseaban explorar los galeses. El Estado Argentino, que ya había reclamado legalmente para sí toda una extensión de tierra patagónica, veía beneficiosa la expedición, y la consecuente extensión de los galeses hacia el Oeste, para defender su soberanía territorial sobre la Patagonia:

“[...] Aunque el limite oriental, el Océano Atlántico, no tiene discusión, no ocurre lo mismo con el Oeste, con la Cordillera de los Andes. Chile hacía reclamos, al mismo tiempo que establecía pioneros en el sur y podía extenderse hacia el Este [...] La ocupación galesa, patrocinada por el Gobierno Argentino, certificará la posesión argentina del territorio, haciendo de los galeses un “elemento civilizador” del desierto al mismo tiempo que se constituirán en defensores de la soberanía territorial del Estado en esta región” (Jones, 2015: 129).

La expedición condujo a los galeses y al gobernador Fontana hasta el pie de los Andes, a unos 600 km al oeste de Rawson, donde formarían, a partir de 1888, un nuevo asentamiento al que denominaron “Cwm Hyfryd” (Valle Encantador). Ciertamente, la zona era un área mucho más rica y vegetada que el austero valle del Río Chubut, y similar a las extensiones al norte de Gales. El nombre oficial del nuevo asentamiento, perdería el sentido poético que originalmente habían dado los galeses, al nombrarse oficialmente como “Valle 16 de octubre”, en recuerdo del día que fue promulgada la ley de creación de los Territorios Nacionales, en 1884.

Luego, las expediciones continuarían, y la expansión galesa se traduciría en la ocupación de nuevos territorios en el seno de la provincia del Chubut:

“[...] Otras exploraciones en búsqueda de tierras agrícolas, y también de minerales, desembocaron en la ocupación, en 1897, de la llanura del departamento Sarmiento, en la margen sur de los lagos Musters y Colhue Huapi, y a 400 km. al suroeste de Rawson. La necesidad de comunicación de esta zona llevaría a la instalación de un fondeadero en la costa del Golfo San Jorge, del que surgiría en 1901 el pueblo de Comodoro Rivadavia. También se realizaron exploraciones en los valles de los ríos Deseado y Santa Cruz, pero no se concretaron en nuevas poblaciones. En general, podría decirse que desde su primer establecimiento en el valle inferior del Chubut, los colonos galeses desencadenaron la colonización de toda la Patagonia Central” (CORONATO, 2014:247).

Ya a partir de 1889, los primeros pobladores galeses - en su mayoría solteros - comenzaron a instalarse en el Valle 16 de Octubre, y para 1891, se trasladaron allí las primeras familias. Es en este momento en el que, como ya lo habían hecho en el Valle Inferior del Río Chubut al este de la provincia, los galeses comenzaron a contornear su identidad, y a emplazar sus instituciones al oeste del Chubut:

“[...] Con su llegada, comenzó la construcción de la capilla, de paredes de barro y techo de paja, que también serviría como escuela primaria y escuela dominical. La nueva colonia se dedicó a la explotación ganadera ovina, vacuna y caballar, y también a la agricultura. Ante la necesidad de moler el excelente trigo cosechado, John D. Evans instaló un pequeño molino que utilizaba la fuerza motriz del río Percy, el que irá agrandando luego con nuevas maquinarias. Más tarde, este molino le daría el nombre al pueblo que surgiría a su alrededor, Trevelin, (en galés, “el pueblo del molino”) (Gavirati et al, 2006:291).

En 1901, Argentina y Chile llevaron a cabo acciones que encrudecieron los conflictos en la delimitación territorial, por lo que para resolverlo, se solicitó el laudo de la Corona Británica, que envió una comisión que contaba entre sus integrantes a Thomas Holdich, y recorrió por varios días la zona de conflicto. El 30 de abril de 1902, la comisión se trasladó a una pequeña escuela del Valle 16 de Octubre, donde esperaban los pobladores galeses, que tras la recepción, manifestaron su decisión de pertenecer a territorio argentino:

“[...] En 1902, Sir Thomas Holldich, designado. para dilucidar la cuestión de límites entre la Argentina y Chile, visitó la colonia y recogió -en lo que se conoce como el “plebiscito de la Escuela Nro. 18”- la voluntad casi unánime de los pobladores del Valle 16 de Octubre de que fuera la bandera argentina la que los cobijara, opinión que sin duda pesó en la decisión del árbitro de otorgar dicho valle a la Argentina” (Gavirati et al, 2006:292)



Gráfico 81. Escuela N° 18 de Río Corinto, en las afueras de Trevelin, escenario del Plebiscito de 1902, en el que lo galeses decidieron por Argentina. Fuente: Museo Histórico regional de Gaiman.

La decisión tomada por los galeses durante el Plebiscito de 1902, pasó a la historia como un acto patriótico trascendental por parte de la comunidad, a la que se describe como mayoritariamente responsable por legitimar los derechos de Soberanía sobre la pertenencia de las tierras cordilleranas en favor de nuestro país. Actualmente, el 30 de abril, en recuerdo de este momento, se lo reconoce como día no laborable en la Provincia del Chubut (Ley 4841: Día no laborable el 30 de abril, 2 de abril de 2002 (parte de la actual Ley I – N° 85: Ley de feriados provinciales, Provincia de Chubut).

Quedaría demostrado, a partir de este suceso histórico, la conformación de una identidad dual galesa-patagónica, marcada por la nación de origen de los pobladores galeses, enriquecida y aumentada a partir del encuentro, intercambio y diálogo sostenido con los pueblos originarios. A esto, se agregan las nuevas generaciones, nacidas en Argentina, marcadas por una fuerte herencia galesa, al tiempo que argentina.

La identidad galesa en la Patagonia tuvo la oportunidad de quedar cristalizada y demarcada, como se mencionó, a partir de sucesos que marcarían al asentamiento en su experiencia de bautismo en el Valle Inferior del Río Chubut, y en su expansión hacia el Oeste, así como también en el seno de sus instituciones. Una de las manifestaciones más cabales del anclaje identitario, en este sentido, lo conforma la celebración de la tradicional competencia cultural del Eisteddfod en el territorio provincial. El investigador Paul Birt, analiza sobre esto que:

“[...]La competencia literaria y música conocida como Eisteddfod era una extensión de la vida de las capillas. Podría decirse que el Eisteddfod, como la institución secular que conocemos hoy, fue el resultado de un proceso gradual a lo largo del S. XIX. Por cierto, los recién llegados al Valle del Chubut entre 1882 y 1900 traerían consigo ideas que reflejarían sus experiencias en Gales, donde los Eisteddfods locales y el nacional estaban adquiriendo gran importancia entre la población de habla galesa (...) En el siglo XIX el Eisteddfod llegó a ser parte integral de la cultura galesa “oficial”. De hecho, se convirtió en – y continúa siendo – una parte importante de la vida galesa y como tal es una manifestación exterior del sentido individual de la galesidad²⁶ (...) Este evento no parece haber sido un componente esencial de la vida de los galeses-patagónicos hasta agosto de 1891 cuando fue celebrado el primer “Eisteddfod General” de la Patagonia (Eisteddfod Gyffredinol y Wladfa, en galés). Su desarrollo contribuyó a aumentar el sentido de una identidad compartida” (Birt, 2015: 370).

Señala Birt también que, hacia el año 1900, los ideales y romanticismos entorno a la identidad nacional estaban cambiando, presentando una identidad oscilante entre lo argentino y lo galés:

“[...] en la mente de la mayoría de los colonos galeses, la identidad cultural y étnica definida con los Patrones del Gales victoriano, no parecía contraponerse a la identidad

²⁶ Se utiliza el término “galesidad” (Cymreictod, en galés), para describir aquello que hace a “lo gales”, equivalente a lo que localmente podríamos describir y sintetizar en el seno de la palabra “argentinidad”.

cívica vinculada con el Reino Unido o Argentina. De hecho, ambas identidades se combinaban sin contradicción alguna” (BIRT, 2015: 377).

Fue, quizás, la experiencia posterior a la Primer Guerra Mundial, en donde se observa un gran salto de diferencia identitaria entre los galeses que arribaron a las costas patagónicas en el Mimosa en el 1865, y aquellos ya nacidos en el seno del territorio nacional: la introducción del castellano en la escolarización y el sentido de una sociedad civil, propiciaron que los nacidos en territorio chubutense asumieran una identidad basada en las experiencias en el país, diferente a aquella vivida por los primeros galeses en pisar suelo argentino.

Para las décadas de 1920 y 1930, la identidad de los galeses se vio diluida ante el crecimiento de la ciudadanía argentina, y como producto del impacto de las políticas que propiciaron una identidad nacional generalizada, que se mencionó en apartados previos. Para la década del '30, el galés se volvió una lengua minoritaria: sus campos de utilización se vieron severamente reducidos y restringidos, donde “[...] se hizo evidente que la identidad étnica que todavía podía reconocerse luego de la Primera Guerra Mundial, estaba cambiando hacia una definida identidad argentina, matizada en distintos grados por una identidad basada en la herencia galesa” (Birt, 2015: 378), de acuerdo a lo analizado por Paul Birt.

De esta manera, la identidad cultural pública de la comunidad galesa, quedó sujeta a las actividades realizadas en las capillas, las celebraciones de la Fiesta del Desembarco, el Día de San David, y los Eisteddfod celebrados localmente (asociados, asimismo, a las distintas capillas diseminadas en el VIRCh). En este punto de la evolución de la identidad galesa en la Patagonia, la mayor dificultad respecto del idioma, era que la tercera generación de galeses prefería hablar o escribir el castellano, que hacerlo en galés. Esto suponía espacios delimitados para la expresión identitaria, como lo refleja Birt:

“[...]El único refugio del galés fuera de la casa era la Escuela Dominical, mientras que, en el deporte, el colegio y la conversación en general se había impuesto el uso del castellano” (Birt, 2015: 378)

El año 1965, se lo suele citar como un momento de reflorecimiento galés, que se extiende a toda la Patagonia y al país de Gales, al celebrarse el centenario del arribo del primer contingente de galeses a la Patagonia. Para dicho acontecimiento: “[...] la comisión organizadora de los festejos se empeñó en que las celebraciones tuvieran una importante participación popular en el Valle Inferior y en la Cordillera. Ayudó mucho el hecho que vinieran muchos visitantes de Gales para que ese año fuera un espladarazo moral y renovara el sentido de pertenencia a Gales y a la cultura galesa [...] Las autoridades locales cooperaron y el evento dejó una serie de placas conmemorativas por toda la Provincia (Birt, 2015: 381)

La ocasión, además, permitió recuperar el patrimonio material e inmaterial heredados por aquellos que vinieron en 1865. El Eisteddfod, en este sentido, renació a partir del Centenario, y volvió a poner en el centro de la escena en todo el territorio provincial a las instituciones heredadas por los galeses:

“[...] El centenario de la colonización galesa en 1965 representó un evento central en el desarrollo de eventos y producciones culturales en la provincia. Las festividades ocuparon varias jornadas, e incluyó un contingente de representantes del gobierno británico y de la sociedad galesa, así como del presidente Arturo Illia. El Eistedfodd, tradicional evento anual de competencias artísticas de Gales, establecido en la colonia desde sus inicios pero que lentamente fue desapareciendo, fue revitalizado y mantenido ininterrumpidamente hasta la actualidad desde 1965. En esta ocasión, la dirección de Cultura inició además un proceso de publicación y reedición de obras clásicas referidas a la temática, escritas por algunos de los “padres fundadores” de la colonia galesa” (Williams, 2020:64).



Gráfico 82. Acto por el centenario del desembarco - Capilla Moriah, Trelew – 1965. Fuente: Asociación San David, Trelew.

El Centenario, también permitió renovar el contacto fluido con el país de Gales, lo que años posteriores se tradujo en la implementación de un programa de preservación y recuperación del idioma. Uno de los medios fue el viaje de jóvenes interesados en aprender la lengua para realizar cursos anuales en dicho país. Asimismo, profesores galeses viajarían a la Patagonia anualmente para reforzar la enseñanza. En ocasión de los 100 años de la comunidad, el interés desde el país de Gales también se manifestó en la llegada de investigadores que arribaron al territorio para estudiar el grado de correlación en la preservación del idioma y la cultura:

“[...] Los resultados de estas investigaciones -que coincidieron en constatar el alto grado de conservación logrado a pesar del siglo transcurrido- fueron difundidos en Gales, concitando el interés de grupos nativos. El hecho mencionado fue determinante para que las vinculaciones -hasta entonces esporádicas y reducidas por lo general a contactos de tipo familiar- adquirieran un carácter más fluido y una proyección comunitaria (Virkel, 1999: 128).

La celebración, por otra parte, dejó huellas en el territorio a través de la monumentalización: en la ciudad de Puerto Madryn, se inauguraron el “Monumento a la Mujer Galesa” y el “Monumento al Indio Tehuelche”, en el sitio en el que los galeses desembarcaron en el año 1865. En la ciudad de Trelew, por otra parte, se emplazó un obelisco de granito rojo frente al Museo Pueblo de Luis, que rinde homenaje a Lewis Jones, promotor del éxodo galés a la Patagonia, y antigua Estación Trelew del Ferrocarril Central del Chubut, también construida en el seno del asentamiento galés en la Patagonia.

La identidad de los galeses patagónicos tomaría otro impulso mayor en 1997, con la decisión de iniciar un proyecto regular de enseñanza del galés. De esta manera, el Proyecto de Lengua Galesa, iniciativa que gestiona el Gobierno de Gales, el British Council Wales y la Sociedad Galesa-Argentina (Cymdeithas Cymru-Ariannin, en galés), se crearía con el objetivo de fomentar el aprendizaje del mismo en las escuelas y en distintos espacios, como la Asociaciones galesas del Valle Inferior del Río Chubut y la Comarca Andina, al sur del país, además de centro especializados donde se enseña y practica. Este proyecto, además, permitió generar nuevos intercambios culturales entre el país de Gales y la Argentina.

Bajo este programa, cada año, tres docentes de desarrollo lingüístico de Gales viajan a la Patagonia, de marzo a diciembre, con el fin de promover y enseñar el idioma en la provincia. La iniciativa desarrolla el lenguaje en las comunidades de habla galesa a través de la enseñanza y de actividades sociales de gran importancia para la zona, como encuentros especiales de práctica conversacional, interacciones con maestros de Gales para intercambiar aspectos identitarios, y reuniones lúdicas que incluyen juegos en galés para distintos niveles de estudiantes. Actualmente, se dictan clases en Trelew, Gaiman, Dolavon y Puerto Madryn, y en los núcleos cordilleranos de Esquel y Trevelin.

Las personas que asisten a las clases de galés, lo hacen por varios motivos: algunos buscan recuperar su identidad familiar (poder dialogar con parientes de Argentina o de Gales), algunos otros, para poder participar de eventos ligados a la comunidad, principalmente en los Eisteddfod que tienen lugar en la provincia; otras personas lo hacen por interés de aprender un segundo idioma, que en lo territorial tiene el plus de seguir en circulación como segunda lengua hablada. Lo cierto es que el impulso que la identidad galesa ha tomado en los últimos años, contribuye a conformar un tejido multitrama y plural, en que la identidad patagónica también se ve enriquecida y expandida.

La creación escuelas bilingües, como la Ysgol Yr Hendre en Trelew, Ysgol Gymraeg y Gaiman, en la localidad de Gaiman, e Ysgol y Cwm en Trevelin, lograron potenciar aún más la enseñanza y difusión del idioma galés en la provincia, añadiendo también espacios para la práctica identitaria, como clases de cocina y danza galesa. De acuerdo con el reporte del Proyecto de Lengua Galesa, elaborado por el Consulado Británico, en el año 2019 se registraron 1411 nuevos estudiantes de galés en la provincia, superando ampliamente en cantidad a años anteriores²⁷. De esto se desprende, una nueva y potencial generación de hablantes de galés en el territorio, que, además, promueve un círculo mayor de interacción, al incluir padres, madres y

²⁷ Proyecto de Lengua Galesa: <https://wales.britishcouncil.org/en/programmes/education/welsh-language-project> . Consultado el 28/1/2020.

Reporte disponible en:
https://wales.britishcouncil.org/sites/default/files/welsh_language_project_annual_report_2019.pdf
Consultado el 28/1/2020.

familiares en distintos eventos que las escuelas llevan adelante (como, por ejemplo, los Mini-Eisteddfod) que invitan a que chicos y chicas desplieguen habilidades culturales a temprana edad, para promover, desde el aspecto lúdico, el encuentro con la recitación, la poesía, la escritura, la danza y la música.

A principios de la década de 2010, la comunidad galesa comenzó con los preparativos para la celebración del sesquicentenario de la llegada de los primeros colonos. Como resultado del impulso que tomó la colectividad a partir del centenario en 1965, y de la fluidez en el contacto desde aquel entonces con la nación de Gales, en el año 2011 se crearon comisiones especiales encargadas de la organización de los festejos, tanto en Chubut como en Gales. De esta iniciativa participaron conjuntamente el gobierno galés, el British Council y la Sociedad Galesa-Argentina . En cuanto a la utilización de texturas identitarias, ya el mismo el logotipo de la celebración logró reunir elementos galeses y argentinos:

“[...] En 2013 se seleccionó el logotipo para el sesquicentenario: la figura estilizada de un dragón, que representa a su vez el número 150, con colores de las banderas galesa y argentina, y la frase “Glaniasant yma i aros”, junto a la versión en castellano: “Los galeses desembarcaron en Chubut para quedarse”. El logotipo fue utilizado en toda la documentación oficial de la provincia durante el año del sesquicentenario” (Williams G., 2018: 316)



Gráfico 83. Logotipo del sesquicentenario galés

Esta celebración, que se extendió a toda la provincia, el país, y la Nación de Gales, revistió importantes e innumerables celebraciones que fueron desde la puesta de una obra teatral masiva, al descubrimiento de placas conmemorativas en distintos puntos de la provincia, edición de libros, actividades especiales en las capillas del Chubut, y actos multitudinarios para recordar la llegada de los galeses al territorio patagónico. El sesquicentenario del éxodo galés a la Patagonia, permitió reforzar todo el camino transcurrido desde el centenario, profundizando los lazos identitarios de la comunidad galesa en el territorio chubutense. En este sentido, destacan los investigadores Brígida Baeza y Guillermo Williams, que:

“[...]Los múltiples actos y eventos que formaron parte de los festejos del sesquicentenario, llevados a cabo a lo largo de lo que hoy compone “la colonia galesa” o Y Wladfa, reforzaron y actualizaron esta visión de lo galés como un elemento central en la historia y la identidad provincial chubutense. Nunca un acontecimiento histórico había sido conmemorado de tal manera, el único evento previo de tal envergadura fue, justamente, el centenario de la llegada de dichos colonos, en 1965” (Baeza & Williams, 2017:1).

Actualmente, tanto desde la comunidad galesa, como por parte del gobierno provincial, apuestan a establecer la narrativa galesa en la Patagonia en clave turística, convirtiéndola en uno de los principales atractivos que Chubut tiene para ofrecer, tanto para el consumo interno, como para el turismo internacional, deseoso de descubrir “la Patagonia galesa”. La revitalización de la cultura galesa en Chubut compuso, además, la puesta de casas de té galés, que ofrece otra porción de la herencia identitaria vinculada a la gastronomía preservada y difundida por los descendientes de galeses. Conjugadas con museos especializados, y senderos atractivos para descubrir el territorio en clave galesa, Chubut es hoy el resultado de la composición de una identidad dual galesa-patagónica única en el mundo.

Gran parte del bagaje histórico, cultural y paisajístico del Valle Inferior del Río Chubut, y zonas aledañas, cuenta una historia, en clave topográfica, arquitectónica o paisajística, que remite a hazañas, escenas, descubrimientos, adversidades y aprendizajes vividos por los primeros galeses que arribaron a las costas del Golfo Nuevo, al sur de nuestro país.

Presentes en lo urbano y lo territorial, sus marcas funden historia, tradición y cultura, dispuestas a ser (re)descubiertas, valoradas, significadas y compartidas por diversos actores en terreno. En este sentido, transitar las ciudades del VIRCh, y la Comarca Andina, implica toparse con una bandera galesa flameando en lo alto a la par de la bandera argentina, u observar carteles en castellano y galés que destacan sitios históricos; es encontrarse en la intersección de una calle cuyo que remite a alguna figura destacada del asentamiento galés, junto a otra que lleva el nombre de un prócer argentino (por ejemplo, la esquina de Michael D. Jones y Belgrano). También el idioma galés, y/o elementos de su identidad, aparecen en los nombres de sus localidades, escuelas, hoteles sitios geográficos, museos, espacios populares, y casas de té especializadas (como, por ejemplo, Ty Te Caerdydd en la localidad de Gaiman, que lleva el nombre de la capital de Gales, y que visitada por Lady Di en noviembre de 1995).



Gráfico 84. Hotel Plas Hedd (lugar de Paz) en Puerto Madryn, y Gráfico 85, escultura del dragón rampante, en Gaiman. Fuente: propia.

La bandera galesa aparece también en casas particulares, stickers de autos, y en comercios de cada localidad; en repasadores, recuerdos regionales, packaging de alfajores, y trípticos de información turística. Algunas chacras del VIRCh aún mantienen los nombres designados por los primeros pobladores galeses, y congregan hoy a un turismo rural especializado, interesado en conocer la versión patagónica de la identidad galesa. El himno nacional galés, y otros himnos procedentes de esa nación, son cantados con el mismo fervor que el argentino, y ambas narrativas se

cuelan en los tributos oficiales de las celebraciones provinciales. Tal como lo sintetizan los investigadores Baeza y Williams:

“[...] Al recorrer la región, el transeúnte también se puede encontrar con señales en el territorio que marcan la fuerte presencia de la colonización galesa. Entre las numerosas huellas que inscriben la identidad provincial en el paisaje regional resaltan, por su frecuencia, los carteles que señalan la referencia a los lugares en idioma galés. Por último, entre las marcas de una identidad provincial, uno también puede apreciar que, en la mayoría de los actos oficiales, sobre todo los que se llevan a cabo en fechas o acontecimientos que tienden a estar relacionados con las políticas pluriculturales de la región –restituciones de restos humanos, aniversarios, actos rememorativos, entre otros–, se entona el himno nacional argentino seguido por el himno galés” (Stella & Williams, 2018: 92-93)



Gráfico 86. Marcas territoriales cotidianas: Dwr da (agua buena). Fuente propia. Tomada el 18 de febrero de 2020.

Como se abordó en este apartado, la particularidad que envuelve a las identidades galesas en la Patagonia Argentina, es su capacidad para abordarse y empujarse a sí mismas a contarse, preservarse, sostenerse frente a todo embate histórico, cultural, social, político y lingüístico existente durante más de 150 años, y triunfar como narrativa viva, como identidad socialmente construida y circulante, como hipertexto orgánico que se respira en lo cotidiano, lo territorial y lo lingüístico en distintas

localidades del Valle Inferior del Río Chubut, y la Comarca Andina, en la provincia del Chubut, al sur del país.

En definitiva, su mayor ganancia ha sido - y lo sigue siendo - confiarse y confirmarse narrativamente como un tejido multitrama dispuesto a hacer frente a las complejidades del tiempo, y seguir narrándose, enriqueciéndose, en cada intervención del espacio urbano, en cada remisión que conecta de un lado a otro la historia de un país en proceso de sometimiento, y una tierra promisoría en la que la libertad de preservación identitaria y lingüística fueron los enclaves necesarios para decidir establecerse en la Patagonia.

La mixtura lograda, desde la planificación de la migración desde Gales a la Argentina, hasta nuestros días, es la historia de batallas culturales, tensiones políticas, bifurcaciones, erosiones, y resurgires lingüísticos y culturales; encuentros y desencuentros, para finalmente devenir en un cúmulo de hibridaciones plausibles de ser percibidas, experimentadas, compartidas y actualizadas en cada conexión con el espacio urbano, en cada intervención corpórea y digital en donde actores diversos recrean

6.4. La Asociación David

Como se mencionó en párrafos anteriores, para fines del siglo XIX, el asentamiento galés en la Patagonia ya se había afianzado dentro del territorio chubutense, y la comunidad inmigrante ya contaba con un progreso notorio. En 1884, se había inaugurado y puesto en marcha el ferrocarril, que permitía transportar productos desde Trelew hasta Puerto Madryn para ser embarcados, y la producción del trigo en el valle era muy exitosa, a tal punto que se habían obtenido premios internacionales en exposiciones internacionales, como las de Chicago y de París.

Ni bien se habilitó la vía ferroviaria de Trelew a Madryn para el circuito de productos, se estableció un centro cultural de manera espontánea, en una dependencia de la Estación del Ferrocarril Central del Chubut, en Trelew, considerado punta de rieles. A dicho lugar, llegaban los periódicos que se recibían de Europa, y desde allí también

se atendían pedidos para la compra de material literario. Se contaba, además, en ese lugar, con una cantidad reducida de material para la lectura por parte del público interesado. Este espacio, era de referencia para realizar encuentros para tratar diversas temáticas relacionadas al reciente pueblo de Trelew (que significa, por cierto, “Pueblo de Luis”, en honor a Lewis Jones, uno de los promotores de la empresa migratorio; “Tre”, es pueblo en galés, “Lew”, alude a Lewis). En este contexto, nació la Sociedad “Camwy Fydd” (“Chubut del futuro”, en castellano), en el año 1890, con el objetivo de fomentar la literatura galesa y el desarrollo de temas generales para la comunidad.

Stella Maris Dodd, encargada de recopilar la historia de los primeros cien años de la Asociación San David, resalta respecto del contexto de su surgimiento, que:

“[...] un entusiasta grupo de colonos, decidió aunar esfuerzos para llevar a cabo actividades culturales y deportivas, como así también todas las que fuesen de interés general para la pequeña comunidad de aquel entonces [...] A esta agrupación se la conocía como Camwy Fydd (Chubut del Futuro). Una de las importantes actividades fue la de organizar en Trelew, para el mismo día del Eisteddfod, la 1º Exposición Agrícola de la Colonia”. (Dodd, 1996:14).

La sociedad conocida como Camwy Fydd no duró mucho, y al poco tiempo se disolvió, por lo que otro grupo de entusiastas se unió a los pocos que quedaron de ella, y se formó una entidad conocida con el nombre de “Gŵyl Dewi” (Día de San David)”. Este pequeño grupo, que se reunió por primera vez el 28 de enero de 1898, decidió conformarse con el objetivo de organizar la VII Exposición Agrícola de la comunidad galesa, que tendría lugar el 1º de Marzo de ese mismo año, en homenaje a San David, patrono del país de Gales.

De acuerdo con Dodd, el objetivo de esta agrupación era crear una institución cultural, filantrópica y mutualista, dedicada a preservar y estimular las tradiciones galesas: “[...] Para poder concretar este objetivo, era indispensable contar con un edificio que albergara todas las actividades culturales de la colectividad, y además sería el mejor monumento que podrían erigir en homenaje a los primeros colonos llegados al Chubut en 1865” (DODD, 1996: 15).

Para lograr este objetivo, en ese mismo año 1898, se dio difusión a la idea y se acordó que todos los eventos que se realizaran en el futuro, serían para reunir fondos destinados a la edificación: “[...] además, se solicitó ayuda a la Compañía del Ferrocarril Central Chubut para que donara el terreno y la Compañía Mercantil Chubut para que colaborara con materiales” (Dodd, 1996:16).

En la idea de los promotores del proyecto, la necesidad del edificio incluía la de contar con un salón amplio que pudiera albergar a unas mil quinientas personas, destinado no sólo a celebrar Eisteddfods y/o exposiciones agrícolas, sino también conciertos, reuniones sociales, y eventos diversos de la comunidad, como encuentros celebratorios y festividades particulares.

La soledad, el aislamiento y las carencias que evidenciaban los ciudadanos galeses en la Patagonia en aquel momento, alimentaban el temor a la decadencia de su identidad y costumbres, por lo que la cultivación del espíritu era un aspecto central para la comunidad. Con el objetivo de resolver esa inquietud, Lewis Jones fundó el periódico “Y Drafod” (“El Mentor”), con una imprenta instalada por él mismo en la ciudad de Trelew. En un principio, era un semanario, cuyo objetivo era reforzar y extender la cultura galesa en el territorio. Contenía artículos de economía, política, sociedad y cultura, y recogía también noticias de Gales y Buenos Aires, así como del Valle del Chubut y del Valle 16 de Octubre. Era considerado el periódico oficial de la comunidad, y estaba vinculado a los sectores conservadores de la elite gobernante y religiosa. Dodd resalta que el periódico *Y Drafod*, único medio gráfico en Chubut para ese entonces, “[...] cumplía una gran labor de difusión de todas estas acciones, lo que estimulaba la participación de los pobladores en la misma” (Dodd, 1996: 17).

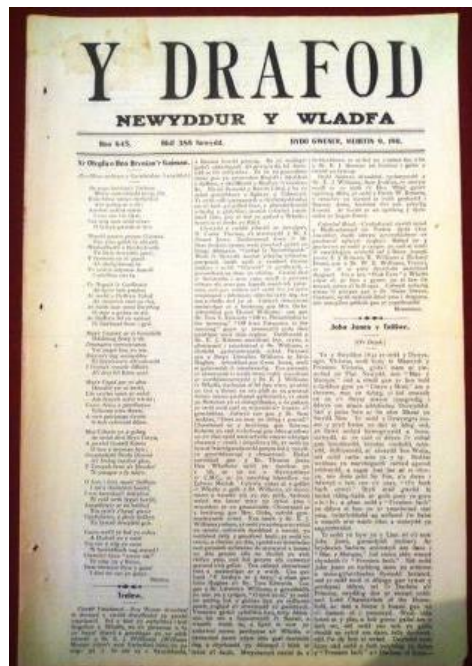


Gráfico 87. Ejemplar de Y Drafod. Junio de 1911. Fuente: Museo Histórico Regional de Gaiman

Finalmente, el trámite del pedido de terreno tuvo éxito, y la compañía les otorgó el terreno, ubicado en lo que es hoy es pleno centro de la ciudad de Trelew. Allí, se colocó la piedra fundamental el 1° de marzo de 1910. Para entonces, la Asociación decidió cambiar su nombre de “Gŵyl Dewi”, por el de San David, en honor al Santo Patrono galés. Como lo resume Dodd:

“[...] En 1910 decidieron cambiar el nombre de Gŵyl Dewi por el de “Dewi Sant” (San David), comenzar un nuevo libro de actas y redactar el reglamento definitivo de la institución [...] en el transcurso de ese mismo año, se recibió la comunicación de Londres, en las que se cedía el lote ubicado en la manzana nº 2 de Trelew, en la esquina de las calles que hoy se denominan San Martín y Belgrano (...) El 1° de Marzo de ese año, se organizó un gran evento, en el que se colocó la piedra fundamental del futuro salón, tallada por el Sr. David Evans” (DODD, 1996:18).

La elaboración de los planos del edificio fue encomendada al ingeniero Eduardo J. Williams, uno de los propulsores de la construcción del ferrocarril chubutense, que por entonces ya había retornado al país de Gales. El ingeniero se inspiró en la arquitectura de la Iglesia de San David, de Llanddewi, en Gales. Era un proyecto

ambicioso, ya que se trataba de un edificio de enormes proporciones para aquella época:

“[...] La futura construcción constaba de un salón con un gran escenario que abarcaba todo el ancho del mismo. Al frente se había dejado un espacio como hall de entrada, se construiría un primer piso, con un salón más pequeño para celebraciones menores. En su fachada lo decorarían tres arcos de medio punto y una torre con ventanas a cada lado. El techo era a dos aguas, y el gran salón también tenía ventanas en sus costados, que le darían una gran luminosidad. Se lo consideraba uno de los más grandes de la Patagonia” (Dodd, 1996: 21).

La Asociación San David, y la comunidad valletana, hicieron grandes esfuerzos económicos para poder afrontar los costos de la construcción. Ya desde 1898 se había decidido que todos los fondos de las exposiciones agrícolas tendrían ese destino. Para aquel entonces, se organizaban los Eisteddfodau, encuentros de teatro, conferencias y otras realizaciones para reunir fondos:

“[...] Con gran esfuerzo habían reunido buena parte del dinero y el resto se obtuvo mediante un importante préstamo otorgado por la Compañía Mercantil Chubut. Para 1913 estuvo prácticamente terminado y el primer evento que se realizó allí fue un Esiteddfod, en el que los concurrentes pudieron disfrutar de sus flamantes instalaciones” (Dodd, 1996: 21).



Gráfico 88. Eisteddfod de Trelew, 1913, con el edificio parcialmente terminado. Fuente: Archivo Museo Histórico y Regional de Gaiman.

El objetivo principal era poder inaugurar la sede como un monumento en homenaje a los primeros colonos galeses. Y ese sueño pudo concretarse dos años más tarde, en 1915, precisamente, para el cincuentenario del arribo del Mimosa a las costas chubutenses. El salón principal del edificio fue bautizado como “Salón conmemorativo a los primeros colonos llegados en 1865”. Resalta Dodd al respecto:

“[...] Fueron múltiples las actividades que se desarrollaron a partir de esa fecha. Al año siguiente para el 1º de marzo de 1916, se realizó un concierto, con un gran servicio de té en el salón en donde hubo rifas y entretenimientos, con lo que se logró reunir fondos para beneficencia” (Dodd, 1996: 21-22).

Para 1965, se decidió celebrar el Centenario del Desembarco del primer contingente de inmigrantes galeses: a tal efecto se constituyó una comisión central principal y varias comisiones menores en cada una de las localidades de la provincia, desde la costa hasta la Cordillera de los Andes. Apartir del 28 de Julio de 1965 y a lo largo de ese año, se fueron realizando diversos actos oficiales con autoridades provinciales, nacionales y contingentes de galeses, norteamericanos y canadienses que viajaron especialmente para estos festejos;

“[...] Entre los distintos eventos que se fueron llevando a cabo, se puede destacar como más importantes para esta Asociación: la entrega de medallas de oro a los hijos de los primeros colonos; se construyó una verja y una pared entre la Capilla Moriah y el cementerio que está junto a ella, donde descansan los restos de los primeros pobladores de Trelew, y también se reacondicionaron sus tumbas. Se confeccionaron cuarenta lápidas en las distintas localidades de la provincia en donde descansan los restos de los primeros colonos; se reacondicionó la Capilla Tabernacl de Trelew; se realizó un Eisteddfod extraordinario, pues hacía muchos años que se había abandonado la práctica de este evento cultural y esta vez se decidió premiar no sólo a la mejor poesía en idioma galés, sino también a la mejor poesía en español; un Cymanfa Ganu (reunión de canto congregacional) con la asistencia de miembros de todas las capillas del Valle; en el salón San David se celebró un Noson Llawen (Noche alegre) para dar bienvenida y agasajar a los visitantes extranjeros; la Dirección de Correos y Telégrafos emitió una serie de dos millones de estampillas alusivas con la imagen del Velero Mimosa, y como broche de oro, se logró inaugurar el tan ansiado monumento a los Primeros Colonos, consistente en una pirámide triangular de granito que tiene 7,70 metros de alto, por 5 metros de base y es de color habano-rosado. Se encuentra ubicada frente a la vieja estación del ferrocarril, hoy destinada al Museo Pueblo de Luis” (Dodd, 1996: 28-29).

En años más recientes, “[...] el salón más importante ha sido empleado para llevar a cabo los Eisteddfod; agasajos, reuniones sociales, como casamientos o cumpleaños de los asociados; la cena anual que se celebra cada 1º de Marzo en homenaje a San David, en la que se otorga un reconocimiento a alguna persona que se destaca por realizar tareas que preserven la cultura y las tradiciones galesas” (Dodd, 1996: 31).

La Asociación San David es la institución galesa-argentina de mayor envergadura de la Patagonia. Abarca distintos componentes sociales y culturales que tienen como objetivo conservar valores y tradiciones galesas, extendiéndolos a la comunidad de Trelew, y las localidades del Valle Inferior del Río Chubut.

La institución mantiene y promueve diversas actividades culturales, clases de idioma galés, tango, folklore, danzas galesas (grupo de danzas “Gwanwyn”, que significa primavera en galés), danzas afroguineanas, ensayos de coro (como el ensamble vocal femenino Raigue y el coro mixto Locus Amoneus). Asimismo, componen el coro familiar San David, organizan pequeños conciertos de música tradicional galesa, y funcionan como oficina de información para el turismo especializado, oficiando muchas veces como traductores en reuniones, actos y encuentros especiales con ciudadanos provenientes del país de Gales, como artistas, investigadores, funcionarios y docentes.

En su edificio, se preserva, además, una amplia colección de fotografías, documentos, objetos y archivos vinculados a la evolución de la comunidad galesa en la Patagonia.

Entre las actividades comunitarias que la Asociación San David realiza, se pueden destacar la asistencia económica a todas las escuelas que llevan el nombre de alguno de los primeros pobladores galeses. Entre ellas, apadrinan a la escuela provincial Nº 61 “Abraham Mathews”, ubicada en la zona de Bryn Gwyn (loma blanca, en galés), próxima a la localidad de Gaiman. También, colaboran con los pasajes de los jurados que desde Gales vienen a participar del Eisteddfod o de alguna persona invitada especialmente para participar de ese evento en Gales; realizan ediciones e impresiones de libros históricos, y donación de material a distintas bibliotecas. Colaboran, además, con obsequios a guarderías y asilos de ancianos para las fiestas navideñas.

En el edificio se han realizado algunas reformas desde entonces, pero manteniendo siempre su estructura básica. Sus puertas han estado permanentemente abiertas a todo tipo de actividades culturales, educativas, sociales y deportivas. Actualmente, allí también se emplaza la oficina del Eisteddfod del Chubut, organización que año a año organiza y desarrolla el tradicional festival de canto, música, danzas, recitación y poesía, que se celebra de manera estable de 1965 en el Salón de la Asociación San David.

6.2. Dewi Sant Trelew

La presente maqueta, denominada **Dewi Sant Trelew**²⁸, se conforma como un espacio de encuentro y re-construcción digital colaborativa, que permita recuperar la historia de los migrantes galeses a la Patagonia, su contextualización, difusión e hibridación con la cultura autóctona, las diversas expresiones y manifestaciones de las identidades galesas en el Valle Inferior el Río Chubut, al sur de la Patagonia Argentina, y su relación en el ahora, luego de más de un centenar y medio de su proyecto original al sur de nuestro país.

Orientado al rescate de porciones identitarias y culturales, desde la llegada de los primeros galeses en el año 1865, hasta la actualidad, el proyecto encuentra sus objetivos mayores en la vinculación de diversas identidades, entidades, actores y actividades desplegadas en la zona, para constituir un espacio abierto a la participación y colaboración, que reconstruya colectivamente cada una de las tramas que se desprenden de su herencia cultural.

Es intención del proyecto, que el espacio sea apropiado, enriquecido, y continuado en el tiempo: que su existencia sea la de la evolución en el campo popular, el de la participación y la colaboración; el de la adición, expansión, a la vez que compresión narrativa. Que despierte en los usuarios la acción colaborativa, e inste a despertar la ambición enciclopédica de que querer saber un poco más respecto del espacio cotidiano compartido con los otros, sus significancias y apropiaciones. Se trata de un proyecto documental, vinculado a la Asociación San David, capaz de conformarse como un recurso de consulta, y como espacio de expresión colectiva de las identidades galesas-patagónicas en el marco de la comunidad local.

El proyecto no es en sí un sitio institucional, como se mencionó al inicio de este capítulo, aunque sí comprende una propuesta documental en estrecha vinculación con la Asociación San David, y los actores diseminados en el territorio. En tal sentido, la propuesta se compone, por un lado, a través de la posibilidad de encontrar un

²⁸ En galés, Dewi Sant; en castellano, San David. La elección del nombre corresponde a la diferenciación entre la Asociación San David de Trelew, de la de Comodoro Rivadavia, que lleva el mismo nombre.

espacio para la condensación y preservación documental de archivos, documentos y material histórico que la Asociación San David posee; por el otro, a partir la densidad narrativa que suponen las identidades y prácticas culturales galesas en el territorio, su potencial colaborativo, y la posibilidad de documentarlas para esbozar un mosaico de recuperaciones colectivas.

La propuesta, asimismo, pretende tejer lazos que permitan la comprensión, difusión y preservación de sus marcas y huellas identitarias a nivel de toda la comunidad comprendida en la provincia del Chubut, el país, y la nación de Gales, con quienes existe un vínculo estrecho manifiesto desde el arribo del primer contingente a las costas chubutenses en Julio de 1865, y más recientemente, a partir del hermanamiento de las ciudades de Caernarfon y Trelew, en el año 2015. Programas de intercambios educativos, residencias para maestros galeses, para la enseñanza del idioma, son sólo algunos de los vínculos que se mantienen, promueven y preservan, de gran valor para la historia cultural de ambos países.

Si bien, como se ha mencionado en párrafos anteriores, diversos aspectos de la empresa galesa a la Patagonia han sido abordados desde distintas perspectivas, y se encuentran ampliamente difundidas y estudiadas a través de una variedad de disciplinas en ambos países, existe cierto vacío en cuanto su condensación narrativa en el campo de lo digital: pese a distintas iniciativas e intentos por recuperar la densidad de sus tramas, no hay un único espacio digital disponible capaz de contener, difundir y abrir el juego a la colaboración, co-creación y re-construcción respecto del vasto paraguas narrativo que envuelve tanto a su historia, su devenir histórico, como también a sus prácticas culturales actuales.

Los contenidos publicados dentro de la plataforma propuesta estarán organizados en las siguientes categorías:

- **Inicio/Hafan/Home:** Aquí se mostrarán las últimas actualizaciones y novedades de la página, que conectarán asimismo con los distintos espacios propuestos dentro de la plataforma. Aquí, se conectarán distintos posts y novedades que surjan tanto de la propuesta de contenido específicos de actualización del sitio, como de agenda, entrevistas destacadas y actividades que la Asociación San David despliega en lo cotidiano. El home también

permitirá conectar con las diversas plataformas propuestas dentro del ecosistema creado.

- **La historia /Yr Hanes/The history:** Sección dedicada a explorar la historia del asentamiento galés en la Patagonia a través del tiempo. Narra, a través de distintos lenguajes, una secuencia interpretativa de la historia del arribo de ciudadanos galeses a las costas chubutenses, hasta la actualidad. La sección, además, cuenta con espacios de colaboración que permiten nutrir progresivamente una línea de tiempo propuesta, instando a conectar distintos actores con su historia, y sus prácticas actuales. En algún sentido, esta sección oficia de repositorio de identidades, archivos, documentos y conexiones afuera y adentro de lo galés en el territorio. La idea central es reconstruir su evolución en el tiempo a partir de la aportación de relatos, documentos y elementos multimedia, que permitan advertir su evolución histórica en sus distintas dimensiones.
- **San David /Dewi Sant /Saint David:** Este apartado narra la historia de la Asociación San David y sus conexiones sociales, culturales, territoriales, y de difusión y preservación de la herencia identitaria galesa; su evolución en el tiempo, y sus actividades culturales actuales. Al igual que el nodo El viaje/Y taith/ The journey, compone una línea de tiempo que puede ser expandida a través de la colaboración de los usuarios.
- **Identities/Hunaniaethau/Identities:** Se trata de un mosaico de historias que conectan y mixan a personalidades destacadas, familiares de descendientes de galeses, argentinos-galeses, galeses que residen en la Patagonia, o que la visitan, y personas vinculadas a la comunidad galesa en el Valle Inferior del Río Chubut. Esta sección pretende ser a la vez, un diálogo que permita re(construir) escenas y vinculaciones de la historia de los galeses en Patagonia, a la vez que una colección de identidades nutridas en el tiempo.
- **Texturas/Gweadau/Textures:** en este espacio, se abordarán las marcas y huellas territoriales, presentes en lo urbano y lo rural, que conectan distintas porciones de la identidad galesa en el Valle Inferior del Río Chubut. Paisajes, arquitecturas y texturas urbanas que mixan historia, cultura y prácticas

actuales, serán examinadas a la luz del tiempo, y de su disseminación en lo cotidiano. Se pretende, en este espacio, abordar la herencia arquitectónica, paisajística, museística, cultural, y territorial. Se busca reunir, además, a las diversas entidades promotoras de la cultura galesa en el Valle Inferior del Río Chubut: Asociaciones Galesas, clubes, capillas, casas de té, escuelas, y espacios de interacción no formal, entre otras, que permiten dar contorno a las expresiones identitarias disseminadas en la zona. El objetivo es enlazar dichos espacios, para trazar tramas de relaciones que, aunque fortalecidas y vinculadas en el encuentro territorial, puedan adquirir nuevos sentidos posibles en lo digital.

- **Expresiones/Mynegiadau/Expressions:** Aquí se condensan todas las expresiones culturales principales de la identidad galesa en Patagonia: religión, gastronomía, festividades, danza, poesía, música y expresiones culturales diversas. Dentro de la sección, los usuarios podrán recorrer distintos encuentros culturales que vinculan y contextualizan las prácticas de la comunidad galesa en relación al tiempo, y en sus prácticas actuales. Este espacio es de vital importancia, ya que, durante el transcurso de un año, se dan diversos encuentros que celebran las expresiones galesas en Patagonia, lo que empuja periódicamente a actualizar lo que la comunidad percibe y entiende como expresión circunscripta la herencia identitaria galesa en la Patagonia.
- **Fonemas/Ffonemau/Phonemes:** Este espacio abordará el idioma galés, desde una perspectiva histórico-lúdica y contextual de su evolución, abarcando las prácticas actuales en su preservación, difusión, enseñanza, y usos sociales. La sección incluye recursos educativos para el aprendizaje diario, a través del a propuesta Gair y dydd (la palabra del día), y pequeñas piezas en formato podcast y cápsulas audiovisuales con miniclases de entre 3 y 5 minutos de duración, respectivamente.
- **Contribuciones/Cyfraniadau/Contributions:** Espacio para colaborar con material de archivo, documentos, fotografías, videos y/o materiales que aporten a las distintas secciones presentadas. La sección, admitirá además

visibilizar otras tramas vinculadas a la comunidad galesa en el Valle Inferior del Río Chubut.

El diseño de contenidos planteados dentro de la presente maqueta, considera especialmente el abordaje de las identidades galesas en la Patagonia desde múltiples sentidos y aristas: sin limitarse a su abordaje histórico, cada sección se descubrirá en sí misma y en relación con las otras, en un gran hipertexto orgánico que plantea su expansión constante, a través del involucramiento de los usuarios.

Es de relevancia para los objetivos del presente proyecto, asimismo, su disponibilidad, navegación y diseño de contenidos en los idiomas castellano, galés e inglés. Esta decisión corresponde, por un lado, a los anclajes identitarios que mantienen y promueven su convivencia en el territorio; por el otro, porque los idiomas galés y castellano se encuentran validados, en distintas porciones de la historia y la práctica cultural actual, como lenguas madre vivas que interactúan en lo cotidiano.

También, esta decisión corresponde a los fuertes lazos actuales entre el país de Gales y la Argentina, cuyas conexiones son evidentes en el plano educativo, pero también en el turístico, institucional, cultural, así como en las conexiones territoriales abordadas en párrafos anteriores.

Su disponibilidad en el idioma inglés, por su parte, abre puertas a la navegación hacia aquellos potenciales interactores que no necesariamente hablan, leen o comprenden los idiomas galés y castellano (como puede ocurrir, por ejemplo, con ciudadanos galeses no hablantes del idioma galés²⁹). También, se lo considera relevante a los efectos del turismo internacional que recibe la zona, teniendo en cuenta que el idioma inglés es hablado por gran cantidad de personas en el mundo.

Asimismo, y al tratarse de un complejo entramado narrativo, su abordaje precisa detenerse especialmente en las dimensiones que atraviesan la comunicación digital post-convergente, situada bajo un escenario en constante crisis. De esta forma, será

²⁹ Se estima que el idioma gales es hablado por el 19% de la población galesa, primando en la nación de Gales el idioma inglés.

pertinente pensar el producto bajo las coordenadas de los medios digitales; *hipertextualidad, multimedialidad e interactividad*.

La estructura, coincidente con la cualidad hipertextual del relato presente en el territorio, y todas sus manifestaciones, se plantea a través de dicha dimensión: se trata de una red de conexiones que ligará los distintos aspectos o dimensiones narrativas, a través de distintas piezas conectadas entre sí. Su morfología, en este sentido, se plantea como cambiante, y en constante expansión.

Pensando bajo la noción de hipertexto, entonces, no habrá un recorrido único que permita conectar las distintas secciones, sino que más bien cada navegación realizada por los usuarios, significará un modo de lectura posible, haciendo de ese atributo una de las premisas para el abordaje del presente proyecto. Serán los usuarios, en su navegación e interacción con el contenido, quienes atribuirán sentidos y conexiones posibles con las tramas dispuestas.

Plantear esta amplitud e interconexión hipertextual, al mismo tiempo, supone la actuación activa de los usuarios, para lo cual el proyecto planteará distintas instancias y modalidades de participación y colaboración, que permitan articular una experiencia en la que no sólo los contenidos se dispongan vinculados entre sí, sino también a partir de la impresión de capas aportadas por los usuarios.

Desde la visión de Pratten, la narración transmedia, es pensada en términos de llevar a las audiencias a experimentar un viaje emocional, que va de un momento a otro. El uso de múltiples capas – fotografías, videos, documentos y marcas - para la construcción de este proyecto, adicionado a la posibilidad de colaboración, propiciará la narración en clave multimedia, valiéndose de diversos recursos y elementos en la recuperación del entramado narrativo.

La mixtura de lenguajes, al mismo tiempo, facilitará la comprensión de las tramas presentadas, pudiendo abarcar distintos segmentos de audiencias (y con ellos, distintos modos de lectura), sin resignar profundidad a las temáticas y abordajes planteados. Cada lenguaje involucrado, aportará su propia gramática, extendiendo y vinculando nuevos sentidos posibles alrededor de las identidades galesas en el Valle

Inferior del Río Chubut, al tiempo que, conformando una textura distinta en su relación al interior del relato, y a nivel de la narración global.

La clave será basar la oferta narrativa, no sólo a partir de la integración de distintos lenguajes y variedad de recursos, sino también, en la modalidad de diseñar y disponer las plataformas adecuadas para narrar cada porción del relato. Cada lenguaje, aportará su unicidad y especificidad, interpelará de manera distinta a los usuarios, e implicará para cada caso, una gramática específica de participación y colaboración.

El diseño narrativo del proyecto, implicará diversas posibilidades y grados de interacción: desde la propia navegación libre del usuario por distintos segmentos de la plataforma que no impliquen caminos o recorridos estructurados, hasta la habilitación de espacios para comentar, compartir, y hasta intervenir y enriquecer el contenido propuesto. La disposición de diversos canales de participación y colaboración, asimismo, propiciará fomentar la interacción de los usuarios con la plataforma, y con la narrativa en sí misma.

En definitiva, los espacios de interacción, participación y colaboración, habilitarán la impresión de capas subjetivas, que permitan expandir la narrativa en distintos niveles, nutriéndose de elementos diversos que permitan componer un campo narrativo plural y democrático, que permita satisfacer la necesidad de distintos actores en terreno de compartir sus encuentros con la narrativa propuesta y con sus vivencias particulares.

A la tríada detallada en párrafos anteriores, el presente proyecto añade otras dimensiones esenciales, como la audiovisibilidad, “[...] característica creciente de contenidos que integran e interrelacionan plenamente lo auditivo y lo visual para producir un relato” (Irigaray, 2014: 116). Esta dimensión, establece una correlación entre la creciente tendencia de consumo de microproductos audiovisuales en línea, y la versatilidad del lenguaje para informar, entretener, y conseguir grados de profundidad e impacto en los usuarios.

Otra de las dimensiones contempladas, entiende a la documentalidad como atributo esencial para los objetivos del presente proyecto. La utilización de variados recursos documentales para la producción de las capas informativas, a través de la recuperación de archivos, documentos y fuentes, serán la base de la oferta narrativa

del producto. La contribución de esta dimensión es extremadamente rica para los propósitos de **Dewi Sant Trelew**.

La georeferenciabilidad aportará, necesariamente, densidad narrativa y texturas al relato, mediante la utilización de nodos que representarán cartográficamente distintos espacios relevantes, que se vinculan con la narrativa global. La posibilidad de conectar/etiquetar espacios, proveerá información a distintos usuarios potenciales, permitiendo unir tramas, espacios y significancias, con trayectos personales, colectivos e históricos.

La dimensión georreferencial para el presente proyecto, se corona como un atributo esencial, ya que permite conectar historias, herencias, fragmentos de lo territorial, con aquellas interacciones relacionadas con el espacio público a través de los usos personales y colectivos. Como resume Irigaray, el relato basado en lugares, convierten al espacio compartido en “[...] una plataforma narrativa transversal, capaz de reconstruir la dialógica con los ciudadanos desde una perspectiva más plural” (Irigaray F., 2016: 43)

En tal sentido, el diseño narrativo del presente proyecto, contempla esencialmente el espacio - urbano y rural - como una verdadera plataforma orgánica, contenedora de múltiples historias, sentidos y artefactos culturales, en donde sus interacciones juegan un rol clave en la preservación y difusión de la identidad.

Tal como lo resume Irigaray: “[...] una narración pensada a partir de espacios y lugares, opera como un dispositivo de reconstrucción social constante en donde la memoria es entendida como los significados que se comparten, desarrollándose como una práctica social más, a través de la cual se expresa y se forma la identidad” (Irigaray F., 2016:43).

De gran carga simbólica, la vinculación e interacción “de lo galés” dentro del espacio público, conforma un gran entramado en si mismo que permite evidenciar sus prácticas, intervenciones, expresiones y marcas en distintos niveles y dimensiones. Las acciones e interacciones que diferentes personas realizan sobre ese entramado de interconexiones en el espacio público, asignan significancias individuales y

sociales - cargadas simbólicamente - de extrema riqueza para el abordaje del presente proyecto.

Coincidiendo nuevamente con el investigador argentino, Fernando Irigaray, “[...] el espacio urbano no es solo un soporte físico o contenedor, es un lugar donde confluyen y articulan sujetos y prácticas sociales y formas de representación simbólica de la ciudad. Espacio transversal del relato (Irigaray, 2015a). Campo de disputa, pero también de desafío por el prevalecimiento y reconocimiento de determinadas formas de entender, ver, sentir, soñar, desear y vivir la ciudad. Una “extraña toponimia, desprendida de los lugares, que planea encima de la ciudad como una geografía de nubosidades de ‘sentidos’ a la espera, y que desde ahí conduce las deambulaciones físicas.” (de Certau, M. 2000: 117, citado en Irigaray F., 2016: 44).

Proporcionar un entorno basado en la interacciones territoriales, asimismo, representa una estrategia emergente que proporciona información a los usuarios móviles, adaptados a su ubicación geográfica, permitiendo así, ofrecer oportunidades y experiencias en desplazamiento. La versatilidad de su aplicación en narrativas con alcance territorial, permite pensar en escenarios y recorridos sugeridos y/o personalizables (por ejemplo, la localización de las distintas capillas galesas diseminadas por el Valle Inferior del Río Chubut, museos y sitios históricos de interés, casas especializadas con servicio de té galés, entre otras), al tiempo que desplazamientos individuales, personales, a medida de los usuarios.

Esta dimensión, posiciona al usuario como un sujeto móvil, para lo cual también resulta necesario pensar los contenidos desde la dimensión de la adaptabilidad, aquella que hace referencia a la capacidad de adecuación de los contenidos a diversos entornos. Teniendo en cuenta los atributos de la nueva movilidad, los contenidos deben necesariamente adaptarse a las posibilidades de acceso de los usuarios: distintas pantallas, dispositivos y puntos de acceso, contemplando a sí mismo, la variabilidad de extensión de los mismos en relación con los diversos lenguajes posibles.

Otra dimensión sobre la cual descansa el proyecto, estará decididamente vinculada con la anterior y los atributos de movilidad de los usuarios: la ubicuidad, como dimensión que otorga la posibilidad de estar “presentes” en diferentes lugares al

mismo tiempo, o de tener acceso a contenidos desde cualquier lugar, desde diversos dispositivos, a todas las horas del día. Aquí, necesariamente, debe pensarse en la posibilidad y calidad de la conectividad de la zona, que no es siempre del todo estable.

Finalmente, y priorizando la calidad estética, la dimensión de lo visual se considera un elemento de suma importancia para los objetivos del presente proyecto: crear un juego de balances entre imágenes, videos, textos, ilustraciones y documentos, en el que la información pueda ser dispuesta, disfrutada y comprendida por diversos tipos de usuarios.

6.2.1. Objetivos

Los objetivos que se desprenden del presente proyecto, incluyen alcanzar las siguientes metas:

- Establecerse como un espacio colaborativo capaz de nutrir – y nutrirse – de distintas expresiones que den cuenta del entramado narrativo, multidimensional, territorial, archivístico y cultural de las identidades galesas-argentinas – galesas-patagónicas- presentes en el Valle Inferior del Río Chubut, al sur de la Patagonia Argentina, más específicamente, en aquellas tramas territoriales desenvueltas en la ciudad de Trelew, donde se emplaza la Asociación San David. Este espacio, habilitado desde la institución como referente territorial, cultural y simbólico, permitirá conectar diversos actores, territorios y escenas, que permitan la reconstrucción de distintas capas que envuelve a “lo galés” en la zona de influencia, incluyendo actividades y eventos de los que participa un variado arco de actores.
- Proponer un espacio para el intercambio, la colaboración, la (re)construcción, preservación, y tejido de redes narrativas que permitan hacer visibles las tramas y sub-tramas latentes en los territorios, vinculadas a la relación histórico-cultural de las identidades argentinas y galesas.

- Caracterizar y poner en relieve las distintas aristas que conforman una identidad compartida – dual - para evidenciar y difundir las prácticas que permiten y promueven su preservación en el tiempo.
- Propiciar el sentido de comunidad y construcción comunitaria de las identidades, mediante la participación, colaboración, adición y expansión, que permita no sólo narrarlas desde las propias subjetividades, sino que además inviten a recrear las tramas en un sentido democrático, plural, multidimensional y multitrama.
- Construir un repositorio de identidades, tramas, documentos, archivos y saberes compartidos, que permita re-abrir la discusión en torno a las *galesidades*³⁰ presentes en la Patagonia, nutrir campos de interés concernientes a su historia, y trazar caminos hacia su preservación, para el abordaje, expresión y estudio de su evolución para las próximas generaciones.
- Habilitar la documentación individual y colectiva del proceso evolutivo de las expresiones, memorias e identidades galesas en Patagonia, con el objetivo de preservar porciones de la narrativa viva que se expresa en lo cotidiano-urbano, territorial, digital y simbólico, tanto en el Valle Inferior del Río Chubut y la Comarca Andina, al sur del país, así como también, de las contribuciones provistas por el país de Gales, con quienes existe un intercambio que va más allá de lo lingüístico, cultural y simbólico.
- Visibilizar, difundir, promover y enriquecer las prácticas que han permitido la preservación de las memorias e identidades galesas-criollas en la Patagonia Sur, con el objetivo de establecer un punto de encuentro entre su historia, su presente, y sus proyecciones a futuro en sus múltiples dimensiones.

³⁰ El término “galesidades” deriva de la expresión galesa *Cymreictod*, similar a la que pudiera utilizarse en nuestro país para describir aquellas dimensiones que hacen a la “argentinidad”. El término *Cymreictod* ha sido utilizado ampliamente durante los “Foros sobre los galeses en la Patagonia”, llevados adelante desde el año 2002 en la región por parte de diversos académicos de la Argentina y Gales, con el objetivo de abordar los estudios en distintas temáticas y problemáticas asociados a la historia del asentamiento galés en la Patagonia.

- Proponer un escenario para el aprendizaje, discusión e intercambio en los ámbitos educativos (en sus distintos niveles), y consolidar un escenario de consultas que sirva como referencia para el abordaje de su estudio.
- Construir un espacio de intercambio y relación que nucleee a las distintas instituciones presentes en el territorio (Asociaciones Galesas, Capillas, Escuelas de enseñanza bilingüe, Museos, Sitios de relevancia histórica) para promover la difusión de sus actividades, eventos, y vínculos con la comunidad, de modo de extender su accionar a diferentes estratos poblacionales interesados en las temáticas.
- Proponer un espacio que actúe de intermediario para todas aquellas personas deseosas de hacer turismo histórico-cultural en la región, para proveer herramientas de exploración, descubrimiento, y comprensión de su relevancia tanto para la historia local, como también a nivel nacional e internacional.
- Propiciar un medio actualizable, dinámico, y capaz de ser nutrido mediante distintas identidades presentes en el territorio, de modo de ser suplementado a través de la multiplicidad de voces, actores, miradas e iniciativas. El objetivo mayor es que la plataforma adquiera múltiples sentidos en torno a la aportación subjetiva de diversos actores en terreno.

6.2.2. Justificación

La relevancia del proyecto **Dewi Sant Trelew**, se fundamenta en diversos sentidos: por un lado, la carencia de la Asociación San David de un espacio y cuerpo digital propio que permita la articulación, difusión y preservación de sus prácticas, actividades, su historia y su conexión territorial, y que conecte asimismo la posibilidad de diversos actores involucrados de poder colaborar en la recuperación de las tramas identitarias diseminadas en lo territorial; por el otro, la necesidad de recuperar distintos materiales, documentos, y archivos que requieren de su digitalización para su preservación en el tiempo. Esto último, también, cobra relevancia en la medida en

la que permite contrastar prácticas vinculadas a las identidades galesas en su evolución en el tiempo en sus diversas dimensiones.

En este sentido, el proyecto encuentra la posibilidad de construir un nicho participativo capaz de interpelar e instar a distintas identidades, entidades, espacios, instituciones y actores, a compartir, crear, difundir y experimentar porciones sociales, culturales, y simbólicas relativas a la presencia galesa en el Valle Inferior del Río Chubut de la Patagonia argentina, más precisamente enfocado en la zona de influencia de la Asociación, en la ciudad de Trelew.

El proyecto se constituye, a la vez, como un espacio para la re-construcción de marcas y huellas existentes en el territorio, relativas a la herencia cultura galesa en sus diversas dimensiones, así como también, como repositorio y memorial colaborativo, sustentado en la participación, colaboración e interacción de distintos tipos de usuarios involucrados. Esto también redundará, en crear escenarios a futuro que permitan nutrir las prácticas culturales llevadas adelante en la actualidad, y pensar nuevas formas de interacción social y cultural.

Entre las principales fortalezas del presente proyecto, se destaca el trabajo de obtención, selección, coordinación y utilización de fuentes diversas que permiten re-construir, mediante el uso de distintos lenguajes, las distintas marcas, huellas y expresiones identitarias galesas, que conviven y se extienden en un dualismo con la cultura autóctona local, recuperando porciones históricas que permiten evidenciar su evolución en el tiempo.

Para gran parte de la población chubutense, especialmente para aquellas familias descendientes de galeses, la preservación de esta cultura, y sus prácticas, constituyen un verdadero orgullo social-cultural, lo que les permite al mismo tiempo, disfrutar de una variada actividad cultural que mixta lo galés-patagónico, constituyendo entornos únicos de interacción y construcción de una memoria social particular, compartida tanto por argentinos como galeses por igual.

Actualmente, se estima que viven unos 50 mil descendientes de galeses en el territorio, de los cuales 5 mil aún mantienen su idioma, y esta tendencia se ha

incrementado en los últimos años mediante distintas estrategias y acuerdos educativos de promoción de la difusión y práctica del idioma.

La revalorización de la cultura galesa, ha adquirido mayor relevancia a partir de distintas instancias de encuentro entre lo galés y la cultura autóctona, como las celebraciones que recrean el día del desembarco galés en las costas patagónicas cada 28 de Julio, o la tradicional ceremonia del té galés, que ofrecen distintas casas especializadas en repostería galesa a lo largo del Valle Inferior del Río Chubut, y la Comarca Andina. Estas instancias y espacios, fortalecen la preservación de la lengua y las tradiciones, conectando y congregando a distintos actores en el territorio, sean o no de descendencia o vinculación galesa.

Por otra parte, distintos segmentos en la historia de la comunidad galesa en Patagonia han sido testigo de importantes transformaciones en la manera de narrar, documentar, y preservar su evolución cultural en el territorio argentino. Desde la difusión del proyecto migratorio, por parte de Hugh Hughes “Cavdan” en 1862, mediante un pequeño libro denominado “LLawlyfr y Wladychfa Gymreig” (Manual de la Colonia Galesa, en castellano), las tempranas cartas y crónicas del viaje y asentamiento en Chubut (hoy traducidas y compiladas al castellano) por parte del primer contingente inmigratorio, un periódico de la época que se mantiene vigente al día de hoy, hasta iniciativas para abordar, en la actualidad, festividades galesas-patagónicas en clave multiplataforma, su crecimiento como herencia cultural, también se corresponde con la forma en que se ha practicado, narrado y compartido a lo largo de más de 155 años.

Los contenidos generados para la elaboración del presente proyecto, en este sentido, son el resultado de la curaduría de elementos presentes en el seno de una fuerte cultura documental vinculada al éxodo galés en la Patagonia, la preservación y circulación de sus expresiones, y la difusión de sus herencias compartidas con la cultura autóctona local, hibridada y oscilante entre lo argentino-patagónico, y lo galés.

La riqueza de su documentalidad y sus marcas evidentes en el territorio, conforman un gran entramado que deviene, precisamente, en la materia prima a través de la cual el presente proyecto se erige, y condensa su justificación: por un lado, la amplia cantidad y variedad de piezas documentales que permiten su re-construcción en sus

variadas dimensiones y expresiones, y por el otro, la oportunidad de abordar dichos segmentos narrativos, a partir de su selección, coordinación y puesta en valor , utilizando distintos lenguajes para su tratamiento, que permitan satisfacer a usuarios diversos en sus grados de implicación con la temática.

La creación de un espacio digital que procure recuperar, reconstruir, hacer visibles y lograr reunir distintos materiales, archivos, documentos y formas de expresión de “lo galés” en el territorio, se fundamenta, además, en una necesidad común expresada por las distintas entidades, asociaciones, instituciones y grupos asociados a la herencia cultural galesa: la falta de un espacio que, además de condensar su riqueza narrativa y documental, y sus conexiones intra y extra territoriales, permita su accesibilidad y disponibilidad para distintos segmentos de usuarios interesados.

Su presencia y actualización constante, es lo que impulsa a este proyecto a proponer un espacio donde esas prácticas no sólo puedan estar compiladas, caracterizadas y puestas en línea, sino fundamentalmente también, que puedan estar accesibles a distintos usuarios potenciales que requieran de su consulta por diversos motivos. Se trata, en definitiva, de crear un punto de encuentro que esté disponible y accesible, y que permita consultar, extender, expandir e interactuar.

La accesibilidad a estos materiales, no sólo contribuye en su preservación, sino que también propone un libro abierto a la expansión, adición y apropiación de sus prácticas, en diversos aspectos y a través de distintos lenguajes, fomentando la participación e involucramiento de distintos actores en terreno.

Como plataforma de abordaje multitrama, construida colectivamente, la creación de este espacio, cobra fuerza en la posibilidad de constituir un repositorio de expresiones, archivos y documentos, que permita funcionar, asimismo, como una memoria viva en clave digital, que trace la evolución de las prácticas en el tiempo, permitiendo conservarlas, difundirlas, expandirlas, admitiendo, además, su intervención por parte de los usuarios.

Se trata de poner a disposición un cúmulo de marcas que, evidentes en el territorio, puedan hacer emerger, en esa nubosidad de sentidos que es lo territorial, nuevas construcciones y apropiaciones posibles.

La plataforma abre un espacio digital necesario para la Asociación San David: pese a contar con un perfil institucional en las plataformas Facebook y Twitter, la Asociación no cuenta con un espacio propio en el que puedan condensar la vastedad y densidad narrativa con las que se vinculan en lo cotidiano. Esta carencia, imposibilita a dicha institución a tejer profundas instancias de involucramiento narrativo, que permitan abordar, alojar, difundir y promover vínculos que superen las gramáticas de las redes sociales que utilizan.

También, su extenso caudal de materiales, archivos, documentos y objetos, precisan de un tratamiento que permita caracterizarlos, seleccionarlos, y tornarlos disponibles: gran parte de su colección, hoy se encuentra inaccesible, lo que imposibilita disponerlos y utilizarlos correctamente, para extenderlos a públicos potencialmente interesados (escuelas, turismo, recorridos temáticos, entre otros). El proyecto documental que aquí se propone, plantea su curaduría, de modo de crear instancias que admitan su aprovechamiento narrativo y su accesibilidad, al mismo tiempo que su preservación en el tiempo.

Por otra parte, las interacciones presentes en las plataformas utilizadas actualmente por distintas asociaciones galesas de la zona, si bien ricas y valiosas en su contenido narrativo, se encuentran acotadas a cuestiones temporales (como las festividades típicas, fechas recordatorias y celebraciones puntuales), a la cantidad de usuarios existentes y posibles, y requieren para su visibilidad de la cobertura de medios masivos de comunicación de la zona, quedando gran parte de su profundidad temática, sujetas a otras instancias que requieren participaciones específicas (museos, charlas, presentaciones de libros, intercambios territoriales), no siendo accesible para una gran variedad de usuarios potenciales.

Muchas de las iniciativas digitales, orientadas a la digitalización de la cultura galesa en la Patagonia, surgieron alrededor de los festejos binacionales del sesquicentenario del desembarco galés, en el año 2015. Para la ocasión, surgieron, en Argentina y Gales, distintas producciones basadas principalmente en el uso del lenguaje multimedia, y orientadas a visibilizar la cronología de los 150 años del arribo de los primeros galeses a Chubut, con el objetivo principal de difundir las actividades que se harían para conmemorarlo. Lamentablemente, gran parte de esas producciones

cumplieron un rol netamente temporal, quedando actualmente discontinuadas, o con sus enlaces inaccesibles.

Otras, que han utilizado redes sociales para potenciar su llegada, aún se encuentran vigentes, pero han quedado desactualizadas (no han generado nuevo contenido), además de encontrarse su abordaje narrativo, limitado a los lenguajes y configuraciones determinadas por dichas plataformas. La sujeción a dichos condicionamientos, puede significar la exclusión de usuarios potenciales, al tiempo que actuar como limitación a la hora de buscar profundidad y continuidad narrativa.

Diversas instancias digitales están compuestas también, por las escuelas bilingües presentes en el Valle Inferior del Río Chubut, y la Comarca Andina, asociaciones y capillas galesas, casas de té, y grupos de aprendizaje del idioma en la zona, que cuentan con perfiles en Facebook, Twitter e Instagram. Las actuaciones de las instituciones son clave para la preservación, difusión y circulación del idioma galés, al tiempo que abren puertas hacia el tratamiento de otras dimensiones posibles, como la música, el canto, la danza o la poesía. En este sentido, es de sumo interés para los propósitos de este proyecto, potenciar los vínculos con dichas instituciones a partir de la creación de este espacio.

Otros grupos, dedicados a la colecta de imágenes vinculadas a la historia del éxodo galés a la Patagonia, comparten datos y referencias que colaboran en la reconstrucción de distintas porciones. El grupo de Facebook *Treftadaeth yr Wladfa - Patrimonio digital de la cultura galesa del Chubut*³¹, creado en septiembre de 2015, es una de las iniciativas más interesantes en este aspecto. Con más de 400 miembros, entre argentinos y galeses, el interés del grupo es el de “fomentar la preservación del Patrimonio cultural de la colectividad galesa en formato digital, ya sea fotografías, audios, documentos, videos, etc”³².

³¹ Treftadaeth y Wladfa - Patrimonio digital de la cultura galesa en Chubut. Disponible en la plataforma Facebook a través del siguiente enlace: <https://www.facebook.com/groups/909366165820908/>

³² La descripción del grupo se encuentra disponible en castellano y galés: “Un grupo para cualquier persona interesada en preservar y compartir la historia y el patrimonio galés de la colonia de Chubut. Formado en el marco de una visita por la Colección del Pueblo de Gales a los sitios patrimonio digital establecido bajo los auspicios del Consejo Británico en septiembre de 2015” // “Grwp ar gyfer pawb sydd â diddordeb mewn diogelu a rhannu hanes a threftadaeth y Wladfa. Ffurfiwyd mewn cysylltiad ag

El grupo fue creado en el marco de una visita auspiciada por el British Council para promover la iniciativa digital *Casgliad y Werin Cymru / People's Collection Wales*³³ (Colección del Pueblo de Gales) en la zona, en el año 2015, coincidente con el sesquicentenario del asentamiento galés en la Patagonia. La Colección del Pueblo de Gales es un repositorio digital que compone un gran banco de archivos, imágenes y videos compartidos por la comunidad, con el objetivo de recopilar la memoria fotográfica, audiovisual y documental de dicho país. La colección cuenta con fotografías, documentos, grabaciones de audio y video e historias que se enlazan con la historia, la cultura y la gente de todo el país de Gales.

En este sentido, el proyecto **Dewi Sant Trelew**, propone la integración de quienes interactúan, comparten y brindan estos datos y archivos de interés, para poder tejer conjuntamente la reconstrucción colectiva de la evolución de la identidad galesa en el área de influencia de la Asociación San David, invitándolos a colaborar y compartir los materiales que han sido publicados en dicho espacio.

Por otra parte, en los últimos años, se ha producido un significativo aumento del interés por las prácticas culturales que involucran a la comunidad galesa, tanto en el Valle Inferior del Río Chubut y la Comarca Andina, en Argentina, como así también en distintos ámbitos, en el país de Gales. La preservación y difusión de las distintas dimensiones de la herencia cultural galesa, al mismo tiempo, se fortaleció a través de distintas iniciativas educativas y culturales, lo que permitió su expansión y difusión, principalmente luego de las celebraciones del centenario, y sesquicentenario del desembarco galés (1965 y 2015, respectivamente).

Como se mencionó, la Asociación San David cuenta con una incalculable cantidad de archivos, documentos, registros fotográficos y elementos que vinculan la evolución histórica, social y cultural de las identidades galesas en la Patagonia; materiales relevantes que, si bien han sido preservados en el tiempo, su digitalización permite tornarlos accesibles, disponibles y en línea, para su consulta, visionado, conexión y

ymweliad Casgliad y Werin Cymru i sefydlu Gorsafoedd Treftadaeth Ddigidol dan nawdd y Cyngor Prydeinig ym Medi 2015”.

³³ Casgliad y Werin Cymru / People's Collection Wales: Disponible en: <https://www.peoplescollection.wales/> Consultado el 2/2/2020.

circulación en otros nuevos sentidos, que permiten actualizar su visionado y apreciación en el marco de una cultura convergente. Como se mencionó anteriormente, la disponibilidad y accesibilidad a la información de estas características, permite la emergencia de nuevas construcciones sociales posibles.

El sentido de selección, curaduría, preservación y difusión que los medios de influencia digital posibilitan sobre materiales analógicos, permite pensar en la mudanza de una incalculable cantidad de archivos, documentos, imágenes y videos que, de otra manera, quedarían diseminados, dispersos, y sin posibilidad de ser preservados en el tiempo. El medio digital se presenta hoy como un elemento de preservación para dichos materiales.

Desde lo educativo, la plataforma emerge en la posibilidad de concentrar la disponibilidad de recursos que permitan utilizarse en distintos espacios, instituciones y asociaciones, con fines educativos, lúdicos y recreativos. Disponer de recursos que permitan interactuar con la temática desde lo lúdico, experimental y colaborativo, logrando reunir distintas entidades dedicadas a la preservación, difusión y expansión de las herencias identitarias galesas, es uno de los objetivos mayores de este proyecto.

También, se lo piensa como un espacio plausible de ser utilizado por los distintos establecimientos educativos, y de enseñanza del idioma galés, de poder documentar sus prácticas y compartir sus producciones, sentidos y formas de desenvolverse a través de la enseñanza bilingüe. Un espacio, además, para poder reforzar los programas vigentes entre ambos países, como el Proyecto de Lengua Galesa en la Patagonia, mencionado en apartados anteriores.

Es importante remarcar en este punto, que la Provincia del Chubut es el segundo lugar con más hablantes de lengua galesa en el mundo, después del país de Gales. Su extensión territorial, como se mencionó, es evidente en las distintas marcas, huellas y texturas que componen la toponimia de algunas de las localidades y sitios particulares del Valle Inferior del Río Chubut, y la Comarca Andina.

Desde lo cultural, la plataforma se emplaza como un espacio nutrido para la recuperación, difusión, promoción y documentación de distintas expresiones

artísticas-culturales compartidas en el territorio, vinculadas a las identidades galesas en Patagonia. Su herencia cultural, reviste distintas aristas de importancia en la zona, que admiten su documentación para trazar su evolución en el tiempo. Su expresión viva, circulante, desborda su concepción material y simbólica, desplazándose y ampliándose de variadas formas, y a través de diversos actores en terreno.

Como se mencionó anteriormente, en el Valle Inferior del Río Chubut, la Comarca Andina, como también en el país de Gales, se llevan adelante distintas celebraciones y eventos que mixan literatura, danzas, canto y expresiones culturales variadas, como la realización del Eisteddfod, evento que se remonta al siglo XII, en el caso del país de Gales, y fines del siglo XIX, en el caso de Chubut, poco tiempo después del arribo de los galeses a la Patagonia. En tal sentido, recuperar las expresiones circulantes en el territorio, como manifestación cabal de la herencia cultural galesa, se torna como otro de los objetivos centrales para los propósitos del presente proyecto.

Desde lo turístico, la posibilidad de abrir puertas hacia un turismo diferenciado, especializado, es un atributo deseable tanto por las Asociaciones Galesas del Valle Inferior del Río Chubut, como también por el ámbito de los municipios que lo conforman, y el sector turístico local en general. El área de influencia de la Asociación San David recibe turismo regional, nacional y extranjero, destacándose en éste último, los ciudadanos provenientes del país de Gales, quienes visitan la zona para disfrutar de la historia que vincula a su país con el nuestro, priorizando senderos que permitan re-descubrir todas aquellas instancias que recrean los escenarios que atravesaron los inmigrantes del 1865, y su conexión con el ahora.

La posibilidad de abordar esos senderos en clave multiplataforma, adicionar posibles circuitos turísticos georreferenciados (como, por ejemplo, circuito de las capillas galesas en el VIRCh, circuitos museísticos, senderos arquitectónicos, casas de té en el Valle, entre otros) que colaboren con un turismo temático, y permitan su disfrute y accesibilidad de manera colectiva a través de su construcción colaborativa, es otro de los atributos deseables en este proyecto. Permitir y habilitar las experiencias personales, que puedan servir de referencia para que otros puedan vivir las suyas, y adicionar contenido personal que permita actualizar capas subjetivas de información

que puedan ser de interés o útiles para otros visitantes, se conforma como otra meta alcanzable en el marco de este proyecto documental.

De esta información, también pueden ajustarse los potenciales recorridos y conocerse datos útiles, como lugar de origen de los visitantes, interés, sitios visitados, franjas etarias, percepciones sobre los sitios visitados, y hasta preferencias gastronómicas, lo que contribuirá en desarrollar ofertas turísticas acordes a distintos perfiles de viajeros.

Otro punto añadido a esto último, deviene desde un aspecto vinculado a lo ambiental: el uso de folletos y materiales impresos ligados a lo turístico son materiales que, por lo general, cumplen un corto ciclo de vida: toda vez que un turista recibe folletería impresa, ésta queda en sus manos por poco tiempo antes de ser descartado, y su interacción con la información allí depositada queda sujeta al breve lapso de permanencia y/o recorrida en el lugar. El uso del papel hoy, resulta de un gasto innecesario, que además no nos provee una devolución o un feedback sobre las experiencias de los usuarios que visitan la zona. Proveerlo mediante un espacio digital que permita saber cuáles fueron sus interacciones con el entorno, y sus grados de satisfacción con los recorridos propuestos, permitirían ajustar las ofertas a brindar en materia turística, y los grados de información a proveer de acuerdo a sus intereses, promoviendo además, una consideración necesaria respecto del cuidado del medioambiente.

Bajo esta idea, proveer información que se encuentre disponible, accesible, para los potenciales visitantes que arriben a la zona, y que requieran de esta información para recorrerla, se corona como una de las necesidades y objetivos de este proyecto. Además, la posibilidad de adicionar capas de información georreferenciadas que faciliten y amplíen las experiencias de los usuarios, permite que más allá de las posibilidades de un producto impreso (como lo puede ser un folleto, tríptico o flyer sobre determinado segmento vinculado a los recorridos posibles en la zona), los usuarios puedan establecer experiencias particulares que los inviten a compartir sus interacciones con el entorno, y sus recorridos particulares con las distintas porciones que vinculan lo galés en el área.

Finalmente, este proyecto constituye, para aquellos que la desconocen, un acercamiento a cómo es vivida, compartida, preservada y difundida la identidad galesa en la Patagonia. El ánimo de este proyecto es generar nuevas conversaciones que inviten a (re)descubrir aquellas huellas territoriales que siguen presentes mientras las caminamos, las cuales quizás aún no se conocen para públicos no familiarizados con la historia local, o no se encuentran disponibles o visibles para su reconocimiento o descubrimiento. En este sentido, el presente proyecto, es una invitación a mirar con otros ojos aquello que vemos localmente cada día, y que queda suspendido allí donde no hay dioptrías suficientes para tornarlas visibles.

6.2.3. Análisis de la audiencia

La audiencia de **Dewi Sant Trelew** se presenta como diversa y heterogénea. Como se mencionó en párrafos y apartados anteriores, hoy, en la Patagonia, alrededor de 5.000 personas hablan galés, las casas de té sirven repostería galesa, coros y grupos de folclore y danza galesa ensayan semanalmente, y los dragones rojos flamean en lo alto de los mástiles, acompañados de las banderas argentinas.

Gales y la Patagonia, de esta forma, están unidos por la tradición y la historia, y la lengua galesa sigue siendo escuchada, difundida y alentada hasta el día de hoy. Del mismo modo, muchas tradiciones culturales como los Gymanfa Ganu³⁴, el Eisteddfod, conciertos especiales y encuentros de té galés, todavía se practican y disfrutan por gran parte de la sociedad valletana, y la Comarca Andina.

La actividad cultural galesa en el área de influencia de la Asociación San David es variada, y congrega, en cada ocasión a numerosas personas que no necesariamente hablan galés o tienen algún vínculo con la comunidad, pero aun así disfrutan de su

³⁴ Cymanfa Ganu: reunión de canto congregacional a cuatro voces: sopranos, contraltos, tenores y bajos, bajo la batuta de uno o varios directores de coros de dilatada trayectoria. Se entonan Himnos religiosos, tanto en idioma galés como en castellano. A veces los directores deciden cantar una estrofa, primero en galés y luego otra en castellano o al revés.

ocurrencia, e interactúan en los escenarios que vinculan lo galés en lo social, cultural, identitario y territorial.

Por tanto, existen múltiples audiencias segmentadas para las cuales este proyecto cobra relevancia: por un lado, aquellos que, siendo descendientes de galeses o teniendo algún vínculo especial con lo galés, encuentran información, actividades, eventos y material de archivo como complemento para disfrutar de un variado escenario social y cultural que les permite re-conectarse con una porción de su historia personal, cultural e identitaria. Este segmento, asimismo, se corona como potenciales colaboradores para el abordaje de los distintos nodos contemplados para el presente proyecto.

En segundo lugar, se encuentran las personas e instituciones que están ligadas a lo galés desde distintos ámbitos, espacios, y conexiones: desde familias descendientes de galeses, jardines de infantes y escuelas bilingües del Valle Inferior del Río Chubut y la Comarca Andina, museos especializados de la zona (como el Museo Regional de Gaiman, el Museo del Desembarco en Puerto Madryn, Museo del Molino Harinero en Trevelin, entre otros), Asociaciones Galesas de las distintas localidades del Chubut (como las Asociación Galesas de la ciudad de Puerto Madryn, Asociación Galesa de Educación y Cultura Camwy de Gaiman, Asociación Galesa San David de Comodoro Rivadavia, Asociación Galesa de Esquel, Asociación Galesa de Trevelin, y Clubes de Enseñanza del Galés) entre otros espacios que actúan como mediatizadores de lo galés dentro del territorio local y regional, y que crean, recrean y comparten porciones de la cultura galesa en el seno del territorio chubutense, a través de distintos contextos, espacios y gramáticas.

También, se contempla dentro de este rango de audiencias a las capillas galesas diseminadas en el territorio chubutense que, como se mencionó en apartados anteriores, además de los cultos (ofrecidos en galés y castellano) y reuniones de canto congregacional que se realizan en cada una de ellas, las mismas desempeñan un rol esencial en la preservación, difusión y popularización de la cultura galesa en la zona, y se emplazan como un punto de encuentro social, cultural e identitario que reúne a una multiplicidad de actores diversos, en actividades como el estudio bíblico,

la enseñanza del galés, centro de reuniones y celebraciones especiales de la colectividad.

En este sentido, existe un colectivo importante de personas que, a través del vínculo religioso, identitario y cultural provisto por la frecuencia de encuentros en las capillas, se mantienen conectadas con “lo galés” y todos sus eventos asociados, como pueden ser los servicios y celebraciones especiales mencionadas anteriormente. El hecho de que dentro de las mismas, por ejemplo, se ofrezcan los servicios religiosos en ambos idiomas (galés y castellano, especialmente en los himnos religiosos en los que se cantan estrofas intercaladas entre uno y otro idioma), anima a fieles a aprender galés, a frecuentarlo, a sentirlo más próximo, y la vinculación con la colectividad, de esta manera, va evolucionando hacia su consumo en diversos sentidos y canales, permitiendo a un gran grupo de personas, disfrutar la variada actividad vinculada a la comunidad, sin contar necesariamente con una conexión familiar.

En tercer lugar, se contempla a aquellas audiencias que, no teniendo un vínculo directo o concreto con lo galés, se sienten igualmente movilizados por su historia, su evolución, y sus prácticas culturales, lingüísticas, territoriales e identitarias, y que participan de las actividades propuestas desde la comunidad galesa, en particular aquellas organizadas por la Asociación San David de la ciudad de Trelew, y su área de influencia.

Finalmente, otra porción dentro de la audiencia contemplada, está compuesta por todas aquellas personas que no necesariamente conocen la historia de la inmigración galesa a la Patagonia, no disfrutan de sus actividades, eventos o prácticas, pero sí pueden sentirse atraídos por su conocimiento a futuro en diversos sentidos: por ejemplo, turistas, visitantes y actores diversos que puedan sentirse interesados por la historia local, sus conexiones con lo territorial, sus implicancias históricas, recorridos posibles dentro del área, para los cuales el proyecto puede resultar de utilidad, interés y guía. También, en este marco, pueden considerarse a los ciudadanos del país de Gales, quienes manifiestan interés en seguir de cerca la evolución de las prácticas identitarias galesas en nuestro país.

El perfil de audiencia esperado para los contenidos de **Dewi Sant Trelew**, asimismo, puede discriminarse de la siguiente manera:

- **Público Infantil:** A partir de contenido creado específicamente, se espera un perfil de audiencias de público infantil en edad escolar (niños y niñas de entre 5 y 11 años) que comienzan a tener sus primeros contactos con el idioma, la cultura y la historia del asentamiento galés en la Patagonia. En este segmento se comprenden tanto a aquellos niños y niñas que asisten a colegios de enseñanza bilingüe, como aquellos que se encuentran por fuera de dicho sistema de enseñanza. Se espera, a través de lo lúdico, incorporar contenidos que permitan que las audiencias infantiles tomen contacto con “lo galés”, y puedan disfrutar de las propuestas presentadas.
- **Público Adolescente:** Este perfil de audiencias es complejo, y requiere de diversas estrategias engagement para lograr su atención. Se comprende en este marco a adolescentes entre los 12 y 17 años, que pueden estar insertos o no en sistemas de enseñanza bilingüe, y que pueden requerir contenidos específicos para tareas escolares, o para satisfacer búsquedas personales vinculadas a la historia del éxodo galés a la Patagonia. Se espera, a través de contenido específico diseñado para este segmento, captar adolescentes que puedan disfrutar de piezas que incluyan historia, tradición, cultura y herencia, a través de diversas propuestas. que compongan información, entretenimiento, y despierten interés en querer descubrir más.
- **Público Adulto:** de todos los segmentos, se espera que éste sea el perfil con mayor consumo dentro de la plataforma. Comprende a personas en el rango etario de 18 a 65 años, que tengan o no conocimiento sobre la inmigración galesa a la Patagonia, sobre el amplio arco de actividades y eventos que se desarrollan en la zona, o respecto del accionar territorial de la Asociación San David en el área de influencia del Valle Inferior del Río Chubut. Este segmento es altamente importante, puesto que compone el perfil de personas que mayor vinculación mantiene en el territorio respecto de la historia, las prácticas y las actividades que se llevan adelante por parte de la colectividad galesa. Dentro de este segmento, se encuentran aquellos perfiles de descendencia o

vinculación galesa, que participan activamente en redes sociales, eventos, encuentros y llamadas a la participación físicas (celebraciones, asistencia a conciertos y servicios especiales de té galés, entre otras), y que, al mismo tiempo, se animan a compartir materiales de archivos familiares que permiten rastrear y recuperar datos histórico-familiares (como, por ejemplo, la reconstrucción de árboles genealógicos), huellas y marcas en el espacio urbano y territorial, elementos que permiten sugerir, expandir y compartir la historia de la inmigración galesa a la Patagonia, y proponer nuevos materiales para su difusión y preservación en el tiempo. Durante las experiencias vividas en el marco de la pandemia por COVID-19, en relación a eventos virtuales llevados adelante en las celebraciones del Gŵyl y Glaniad, y el Eisteddfod Adre (Eisteddfod “en casa”), el grueso de la participación fue provisto por este segmento etario. En este sentido, este rango compone una audiencia altamente comprometida (highly engaged) con los contenidos asociados a “lo galés”

En relación a los intereses, la plataforma **Dewi Sant Trelew** espera abarcar temáticas que, como se mencionó, generalmente tienen una cobertura temporal en medios de comunicación masivos, para proponer un tratamiento que involucre profundidad, rigor y curaduría de elementos en distintos soportes, que abarquen temáticas vinculadas a historia, identidad, cultura, relaciones lingüísticas, expresiones artísticas, tradición, gastronomía, arquitectura, marcas territoriales, turismo, herencia cultural, y otras áreas de interés para para la comunidad y el público general.

Respecto al uso de las tecnologías disponibles y conectividad, se esperan usuarios con acceso a internet de banda ancha, y/o uso de conexiones móviles, usuarios conectados a computadoras personales, y/o dispositivos móviles como tablets y Smartphones. En definitiva, usuarios móviles, conectados, y que puedan disfrutar de la propuesta narrativa en su conjunto, en clave multiplataforma y en desplazamiento.

6.2.4. Plataformas

Dewi Sant Trelew, representa el nodo central de un ecosistema de medios que permite la condensación, al mismo tiempo que la distribución y extensión de sus contenidos. En este sentido, si bien la plataforma central alojará una variada cantidad de propuestas, recursos y contenidos, las redes sociales y otras plataformas, colaborarán en la extensión de cada una de ellas.

El proyecto funciona a través de un sitio creado en ReadyMag, una potente plataforma para la creación de sitios interactivos, que integra bajo una misma propuesta, la posibilidad de obtener alojamiento web, un dominio y una herramienta de creación de sitios, un todo en uno integrado. Es interesante remarcar que la propuesta que ofrece ReadyMag es básicamente un editor web para la creación de contenido digital, sin la necesidad de código o servicios de terceros para almacenamiento. Esto es especialmente relevante cuando no se cuenta con las habilidades de programación básicas para la creación de un sitio.

La comunidad de usuarios existentes en las plataformas que actualmente utiliza la institución (en Facebook³⁵ y Twitter³⁶, Asociación San David, y San David Trelew en Youtube³⁷), conforman el sustrato principal mediante el cual las actividades de la Asociación San David difunde sus actividades. Estos perfiles cuentan con una comunidad fidelizada de usuarios, que actúa tanto en lo digital como en el encuentro en lo territorial, como difusores de la identidad galesa en la Patagonia. En tal sentido, se propone potenciar tanto las conversaciones y actuaciones de los usuarios ya existentes, así como también, la convocatoria a potenciales nuevos interactores.

Se busca, a través de la creación de la plataforma en ReadyMag, generar nuevas gramáticas narrativas que involucren a los usuarios en el viaje emocional descripto

³⁵ Facebook Asociación San David: <https://www.facebook.com/AsocSanDavid/>

³⁶ Twitter Asociación San David: <https://twitter.com/SanDavidTrelew>

³⁷ Youtube Asociación San David: <https://www.youtube.com/channel/UCdLi63Qo9eRukMMsB-gsZ1A/featured>

por Pratten, logrando que una comunidad mayor pueda sentirse incluida dentro del universo de lo galés, y su herencia, en el territorio.

La estrategia de distribución de contenidos, estará basada, entonces, desde las publicaciones de posts multimedia en la plataforma central, y a través de las redes sociales de la Asociación San David, para potenciar su llegada tanto hacia los usuarios existentes, como a aquellos potenciales usuarios objetivos descritos con anterioridad. Esta estrategia, asimismo, contempla la publicación en las versiones castellano, galés e inglés, para potenciar la llegada de los mismos a un público más amplio y diverso. El objetivo es ofrecer nuevas conversaciones en torno a las distintas aristas y áreas de interés de las distintas dimensiones que conforman las identidades galesas en la Patagonia.

En el caso de la plataforma YouTube, se creó un canal específico (Dewi Sant Trelew³⁸), para aquellos videos alojados dentro del sitio, independiente de aquel ya creado por la Asociación San David. Esta decisión se corresponde con el alojamiento de contenido específico (videos, y cápsulas audiovisuales de diversas temáticas) dentro de la plataforma creada, evitando así la reproducción automática de otros contenidos que actualmente aloja la Asociación en su canal institucional. Como se anticipó, la propuesta no es un plataforma institución, sino un proyecto documental. Este canal específico propicia la continuidad y cohesión narrativa propuesta en trelewdewisant.org, evitando la dispersión hacia contenido que, si bien puede estar vinculado a la temática global, no se corresponde con el abordaje propuesto dentro del sitio.

³⁸ Canal de YouTube Dewi Sant Trelew. Ver:

https://www.youtube.com/channel/UCyZjaTfr3rObwUxs9Al6jQg/?guided_help_flow=5

Plataformas (y extensiones) vinculadas/conectadas a la propuesta central:

- **Podcasts:** Propuesta que se deslegará a través de la plataforma Spotify. Se trata de piezas sonoras que abordarán distintas temáticas asociadas a la identidad galesa en la Patagonia, en la voz de diversos actores vinculados a la comunidad. Los podcasts estarán conectados, a su vez, a los distintos nodos temáticos propuestos dentro de la plataforma ReadyMag (trelewdeuwisant.org) Se propone, inicialmente, los siguientes núcleos temáticos en formato de temporadas:
 - a) **Identidad**
 - b) **Idioma**
 - c) **Música**
 - d) **Literatura**
 - e) **Danza**
 - f) **Gastronomía**
 - g) **Arquitectura y espacios**
- **Cápsulas audiovisuales:** Insertas en la plataforma Youtube, las cápsulas audiovisuales comprenderán videos de una duración corta (3 a 5 minutos) con distintas propuestas educativas, como microclases de galés, o recetas asociadas a la repostería tradicional galesa presente en la zona. Se busca que las cápsulas audiovisuales atraigan a actores diversos a conocer las particularidades de la identidad galesa en el área de influencia. Las cápsulas estarán conectadas temáticamente a los distintos nodos propuestos en la plataforma.
- **Circuitos georreferenciados:** Mediante la utilización de GPS, se proyecta la creación de una App móvil específica que permita trazar circuitos

georreferenciados para explorar sitios, monumentos, museos, espacios y servicios vinculados a lo galés en la zona. Esta propuesta, busca colaborar con el turismo que recibe la zona, al tiempo que posicionarse como una herramienta de exploración para los residentes locales que desean conocer más acerca de los vínculos y marcas existentes en lo territorial asociados a la historia de la comunidad galesa en el territorio. Los circuitos propuestos abarcan:

- a) Capillas galesas e instituciones culturales del Valle Inferior del Río Chubut
 - b) Circuito de museos y espacios de recuperación histórica vinculados a la historia del asentamiento galés en el Valle Inferior del Río Chubut
 - c) Circuito de recorrido histórico, a través de monumentos, espacios destacados y lugares emblemáticos para la historia de la identidad galesa en la zona
 - d) Circuito gastronómico: permite explorar los comercios y espacios dedicados al servicio de té y repostería galesa de la zona, orientado a la accesibilidad de la variada oferta gastronómica que el Valle Inferior del Río Chubut tiene para ofrecer para distintos públicos y potenciales visitantes de la zona. Se trata de poner a disposición, información que actualmente se encuentra dispersa en diversas plataformas (perfiles de Facebook e Instagram, páginas de clasificados desactualizadas, páginas especializadas en reseñas gastronómicas, entre otras).
- **Realidad aumentada:** Propuesta de creación de capas de información y fotografías históricas sobre sitios destacados que pueden conectarse con la propuesta de localización georreferenciada. Esta iniciativa busca, al igual que los circuitos de exploración propuestos, integrar los escenarios actuales con escenas históricas, personajes relevantes, y elementos de la evolución identitaria galesa en el territorio.

- **Comic en formato digital:** Orientado al público infanto-juvenil, la propuesta de cómic en formato digital, condensa una colección seriada que busca acercar la historia del éxodo galés a la Patagonia en formato animado. La colección, disponible en línea, se corona como un recurso educativo que puede utilizarse como insumo en los contenidos escolares, así como también, como estrategia de recompensa (contenido desbloqueable) en un potencial juego de trivia dentro de la plataforma.
- **Juego de exploración territorial “En búsqueda del dragón”:** Juego de pistas por las calles, sitios, monumentos y capillas de la ciudad de Trelew, orientado a público infanto-juvenil. El juego se despliega por distintos sitios de la ciudad, y busca, a través de una estrategia lúdica, reconocer distintos espacios, actores y marcas que conectan “lo galés” en el entramado territorial. La propuesta incluye la búsqueda y carga de pistas en la plataforma, con el objetivo de completar un álbum digital que se compondrá a través de las fotos tomadas por los participantes. Cada álbum será único, y permitirá, a medida que los participantes vayan completando “checkpoints”, el desbloqueo de contenido adicional sobre la historia de los galeses en la Patagonia. Una vez completado el álbum, los participantes acceden a un premio a designar, que podría ser, por ejemplo, el cómic digital.
- **E-book de recetas de la gastronomía galesa:** Propuesta de edición digital de libro “Las recetas de Nain” (Las recetas de la abuela), una compilación de de recetas, trucos y sabores de la repostería galesa presente en la zona. De descarga gratuita, el e-book contendrá historias, anécdotas, sabores y propuestas para disfrutar de la repostería galesa en los hogares.

En el siguiente cuadro, se sintetizan los elementos, plataformas, extensiones y productos vinculados al universo narrativo de Dewi Sant Trelew. Cabe señalar, que la propuesta presentada es una **proyección a futuro**, teniendo en cuenta que, para llevarla adelante en su totalidad, se necesitará un equipo multidisciplinar que cuente con habilidades de programación, diseño web, producción, diseño y edición editorial, maquetación, cartografía digital, historia, informática, entre otras.

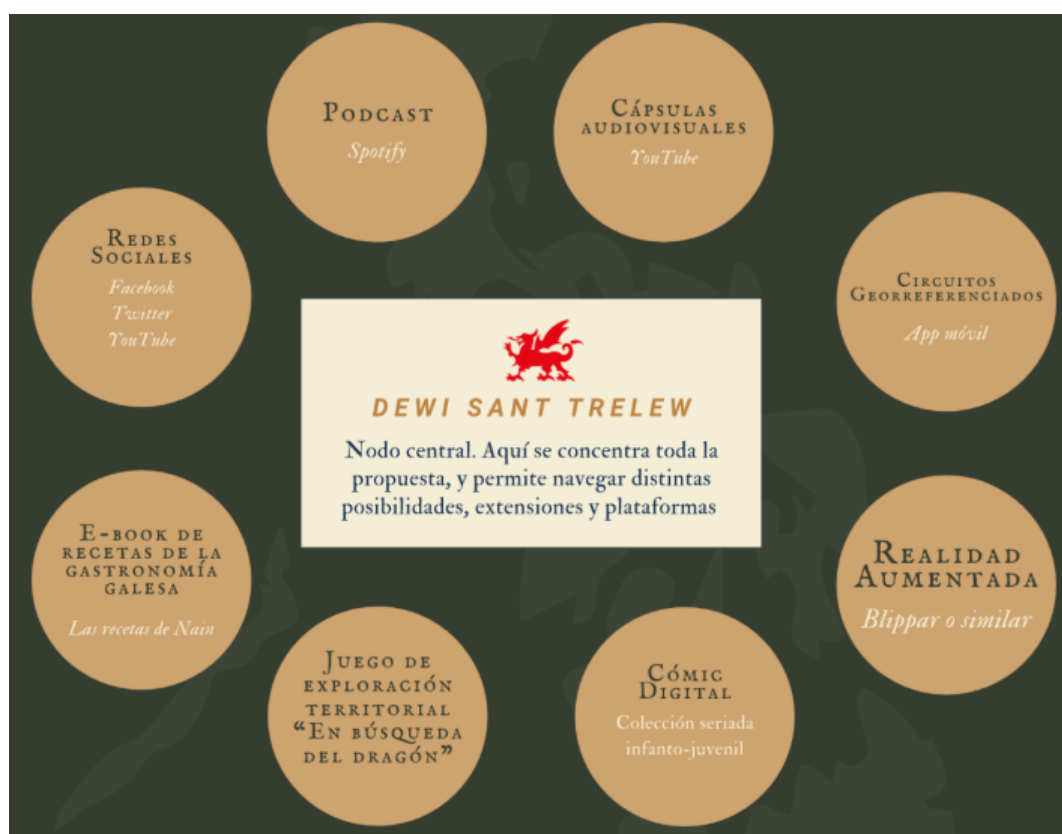


Gráfico 89. Plataformas y extensiones del universo narrativo de Dewi Sant Trelew

En el cuadro que sigue, por otra parte, se describen las plataformas contempladas dentro del universo, en relación a su tipo, función narrativa, elementos narrativos, y las experiencias esperadas/posibles por parte de los usuarios-interactores.



Plataformas

Plataformas y extensiones narrativas vinculadas al Proyecto Trelew Dewi Sant. Descripción general de tipo, función y elementos narrativos, cómo pueden actuar e interactuar las audiencias con el contenido, y la experiencia que se espera que tengan los interactivos.

PLATAFORMA	TIPO	FUNCIÓN NARRATIVA	ELEMENTOS NARRATIVOS	EXPERIENCIA
TRELEW DEWI SANT	DIGITAL ONLINE	DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN	RECONSTRUCCIÓN DE LAS IDENTIDADES GALESES EN EL ENTRAMADO TERRITORIAL	OBSERVACIÓN EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN PRODUCCIÓN COLABORACIÓN ADMITE CONTENIDOS GENERADOS POR LOS USUARIOS
REDES SOCIALES (FACEBOOK Y TWITTER)	DIGITAL ONLINE	EXPANSIÓN DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN	LLAMADAS A LA PARTICIPACIÓN Y COLABORACIÓN PARA LAS DISTINTAS SECCIONES DE LA PLATAFORMA. ESTRATEGIAS DE ENGAGEMENT	EN COMUNIDAD COLABORACIÓN PRODUCCIÓN EXPERIMENTACIÓN ADMITE CONTENIDOS GENERADOS POR LOS USUARIOS
YOUTUBE	DIGITAL ONLINE	EXPANSIÓN DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN	ABORDAJE DE TEMÁTICAS PLANTEADAS PARA LAS DISTINTAS SECCIONES	OBSERVACIÓN EXPLORACIÓN EXPERIMENTACIÓN
PODCAST (SPOTIFY)	DIGITAL ONLINE	DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN EXPANSIÓN	ELEMENTOS VINCULADOS A LOS ABORDADOS EN LA PROPUESTA DE PLATAFORMA CENTRAL	OBSERVACIÓN EXPLORACIÓN EXPERIMENTACIÓN
CÁPSULAS AUDIOVISUALES	DIGITAL ONLINE	DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN EXPANSIÓN Y COMPLEMENTACIÓN NARRATIVA	EXPANSIÓN Y COMPLEMENTACIÓN NARRATIVA RESPECTO DE LOS TEMAS ABORDADOS EN LA PLATAFORMA CENTRAL	OBSERVACIÓN EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN PRODUCCIÓN COLABORACIÓN ADMITE CONTENIDOS GENERADOS POR LOS USUARIOS
CIRCUITOS GEORREFERENCIADOS	DIGITAL ONLINE	EXPANSIÓN DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN	EXTENSIÓN FÍSICA Y TERRITORIAL DE LOS ELEMENTOS NARRATIVOS ABORDADOS EN LA PLATAFORMA CENTRAL	EN SOLITARIO O EN COMUNIDAD COLABORACIÓN EXPERIMENTACIÓN ADMITE CONTENIDOS GENERADOS POR LOS USUARIOS
REALIDAD AUMENTADA	DIGITAL ONLINE	EXPANSIÓN DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN	ABORDAJE Y EXPANSIÓN TERRITORIAL DE TEMÁTICAS PLANTEADAS PARA LAS DISTINTAS SECCIONES / VINCULACIÓN CON CIRCUITOS GEORREFERENCIADOS	OBSERVACIÓN EXPLORACIÓN EXPERIMENTACIÓN DESCUBRIMIENTO
COMIC EN FORMATO DIGITAL	DIGITAL ONLINE	DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN EXPANSIÓN	ELEMENTOS VINCULADOS A LOS ABORDADOS EN LA PROPUESTA DE PLATAFORMA CENTRAL	DESCUBRIMIENTO OBSERVACIÓN EXPLORACIÓN EXPERIMENTACIÓN
JUEGO DE EXPLORACIÓN TERRITORIAL "EN BÚSQUEDA DEL DRAGÓN"	DIGITAL/ANALÓGICO ONLINE/OFFLINE	DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN EXPANSIÓN Y COMPLEMENTACIÓN NARRATIVA	EXPANSIÓN Y COMPLEMENTACIÓN NARRATIVA RESPECTO DE LOS TEMAS ABORDADOS EN LA PLATAFORMA CENTRAL	DESCUBRIMIENTO OBSERVACIÓN EXPLORACIÓN EXPERIMENTACIÓN OBTENCIÓN DE RECOMPENSAS Y CONTENIDOS ADICIONALES
E-BOOK DE RECETAS DE LA GASTRONOMÍA GALESA	DIGITAL ONLINE/OFFLINE	EXPANSIÓN DESCUBRIMIENTO EXPERIMENTACIÓN EXPLORACIÓN	VINCULADOS A LA HERENCIA GASTRONÓMICA DE LAS IDENTIDADES GALESES EN LA PATAGONIA	EN SOLITARIO/ ACCIONES PRIVADAS

Gráfico 90. Características, función, elementos narrativos, y experiencias en relación a las plataformas propuestas

En tanto, en el cuadro que se presenta a continuación, se sintetiza la propuesta de distribución de plataformas y extensiones en relación a los nodos temáticos presentes en el nodo central del universo narrativo.

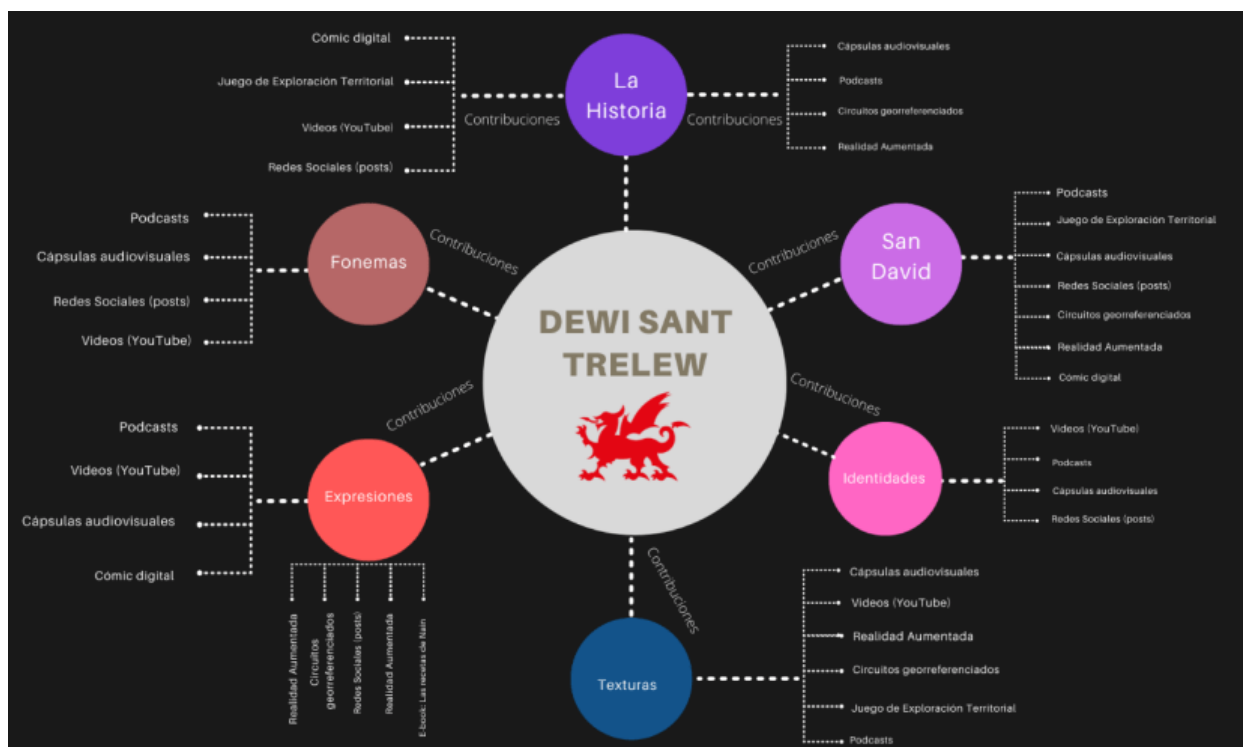


Gráfico 91. Propuesta de distribución de plataformas en relación a los nodos temáticos

6.2.5. Requerimientos funcionales

Readymag es una herramienta que permite crear sitios web, específicamente micrositios, presentaciones, revistas y portfolios en un formato digital responsive sin codificación. En un mismo paquete, ofrece la posibilidad de obtener alojamiento web, un dominio y una herramienta de creación de sitios, todo en uno. El alojamiento web está integrado en cada plan Readymag, y lo proporciona Amazon Cloud.

La plataforma está diseñada, como se mencionó anteriormente, para aquellos que no cuentan con habilidades de programación básicas para la creación de un sitio. Además, está configurado para crear distintas opciones de formato (micrositio, revista, historias fotográficas, portfolios, presentaciones, entre otras) que vienen incluidas con las opciones de Readymag. También, permite publicar proyectos rápidamente, utilizando las herramientas de diseño incluidas dentro del sitio. ReadyMag, en síntesis, tiene la ventaja de crear, editar y añadir distintas posibilidades textuales de manera sencilla, sin requerimientos de programación.

La funcionalidad incluye una cuadrícula de edición totalmente personalizable, fuentes de Adobe, Webtype, Google Fonts y Type.today, además de herramientas de animación. Presenta composición libre sin limitaciones de diseño, bibliotecas Unsplash y The Noun Project, mapeo de dominio, soporte SSL y comercio electrónico. Los usuarios pueden elegir entre un stock seleccionado de plantillas para reducir el tiempo de diseño, aunque como se mencionó, también es posible ajustar el código de acuerdo a los planes de pago.

En cuanto a estos últimos, existe una opción gratuita y planes Premium para diferentes tipos de proyectos, y modalidades profesionales. Para el caso de esta maqueta, se eligió el plan Creator, que incluye la posibilidad de armar proyectos diversos, añadir páginas de manera ilimitada, integración con Google Analytics, y otras opciones, como inclusión de tipografías personalizadas, y configuraciones de SEO. También, este plan, permite exportar los proyectos a PDF, herramienta útil si se piensa en la posibilidad de armar presentaciones para conseguir financiamiento, para encuentros

binacionales, exposiciones, resúmenes ejecutivos para presentaciones formales, entre otras posibilidades.

La plataforma ofrece una amplia paleta de herramientas de diseño, que incluye una biblioteca de fuentes, animaciones, capacidad de incrustación, y funciona con un enfoque cercano a WYSIWYG (What You See Is What You Get, en inglés; "lo que ves es lo que obtienes", en castellano), que permite poder visualizar la construcción del sitio a medida que se va cargando, editando o modificando su contenido. Para quienes no cuentan con habilidades en programación, este enfoque es decididamente útil.

La plataforma **trelewdevisant.org**, está sustentada en una variedad de recursos, valiéndose de la codificación de caracteres UTF-8. Unicode es un conjunto de caracteres (lista de letras, dígitos, signos de puntuación y otros símbolos de escritura) que cubre casi todos los sistemas de escritura actualmente en uso en todo el mundo, y también muchos sistemas históricos de gran interés académico. Cubre no sólo el alfabeto latino de la A a la Z con acentos internacionales (como é y á) y símbolos locales específicos, sino que también cubre escrituras no latinas como griego, hebreo, árabe y chino. Se trata de una codificación que le asigna una cadena de bits determinada a cada carácter Unicode, y que puede leerse como un número binario.

Hasta hace poco, la mayoría de los sistemas informáticos del Reino Unido estaban configurados para utilizar el juego de caracteres ISO occidental. En áreas de habla galesa, y en menor medida en áreas de habla gaélica escocesa e irlandesa, los sistemas informáticos pueden haber sido configurados alternativamente para utilizar el conjunto de caracteres celta ISO. El uso de Unicode evita la necesidad de realizar esta elección entre dos juegos de caracteres ISO opuestos, ya que Unicode admite todos los juegos de caracteres simultáneamente.

En este sentido, el uso de páginas web con codificación UTF-8 en HTML, XHTML o XML, pueden contener todas las letras utilizadas en galés, incluyendo todos sus signos diacríticos (como por ejemplo el circunflejo - o tô bach, en galés - utilizado en su gramática). El circunflejo (^) se utiliza para marcar vocales largas (como â, ê, î, ô, û, ð, ÿ), y es estrictamente necesario para la correcta escritura, lectura y comprensión del idioma.

Esta codificación es relevante a la hora de pensar en los caracteres especiales del idioma galés que contiene la propuesta trelewdevisant.org que, al disponer de versiones en los idiomas castellano, galés e inglés, requieren necesariamente de esta codificación para soportar la navegación en todos los casos. Este posicionamiento sobre la codificación, se torna aún más relevante si se piensa en potenciales interactores del país de Gales, y hablantes del idioma galés en la zona, interesados en acceder a los contenidos tanto en castellano como en galés.

La plataforma fue testeada en versión escritorio (desktop) y versión móvil (en smartphones y tablets) con distintos sistemas operativos. Para la versión de escritorio, las pruebas se realizaron bajo sistemas operativos Windows y MacOS, considerando todas las posibilidades de navegación (castellano, galés e inglés). En el caso de versiones móviles, la plataforma fue probada en sistemas Android e iOS.

Los tests en versión escritorio se mostraron exitosos en los sistemas navegadores Chrome, Safari 10+, Opera, Firefox, y Microsoft Edge. Internet Explorer, en tanto, no muestra compatibilidad con la plataforma (por considerárselo en desuso, por parte de ReadyMag).

Por otra parte, en versión móvil se probaron los sistemas iOS 11.0 y Android. Para el primero, resultaron compatibles los navegadores Chrome, Safari 10+, y Firefox. En cuanto a Android, la plataforma mostró estabilidad bajo la versión Chrome 62.0+. En cuanto a Chrome para Android 61.0 y versiones anteriores, existe incompatibilidad para la navegación vertical. Los usuarios con dicho sistema, navegarán con desplazamiento horizontal por defecto.

6.2.6. Requerimientos técnicos

Para este proyecto documental, se optó por la elección de un dominio .org, que pertenece a un grupo considerado de nivel superior genérico, y que no demanda configuraciones especiales para su registro. La decisión se corresponde con el carácter propio del proyecto, cuya misión es la preservación, difusión y extensión de la herencia galesa en la Patagonia.

Como se mencionó anteriormente, para contar con este espacio, fue necesaria la compra de un paquete en ReadyMag, que permitiera adaptar los contenidos volcados dentro de la plataforma a distintos dispositivos estáticos y móviles, y que pudiera soportar distintos lenguajes, y estar conectado a plataformas diversas. La infraestructura de ReadyMag combina JavaScript, TypeScript, MongoDB y Docker, y ofrece todo el paquete de hosting integrado.

Para complementar los servicios de dicha plataforma, se requirió de la compra del dominio .org a través de la empresa *I Want My Name*, dedicada a la comercialización de dominios de diferentes características.

6.2.7. Niveles de interacción

Dewi Sant Trelew, propone distintos niveles de interacción para usuarios diversos, donde la actuación de los mismos dentro del ecosistema propuesto, resulta vital. Si bien el entramado que compone a las identidades galesas en el territorio tiene un fuerte componente de interacciones offline (esto es, en los variados encuentros que se despliegan en el espacio físico, ya sea en lo urbano y lo rural), la plataforma ofrece a la comunidad de usuarios, la posibilidad de interactuar desde múltiples sentidos.

Por un lado, la propia plataforma requiere de una participación activa de los usuarios, al ser habilitados para escoger su propio recorrido dentro del espacio, condición que establece una mínima acción interactiva inicial de selección de contenidos por parte de los interactores.

Por otra parte, dentro del espacio propuesto por el sitio, existen instancias que permiten que los usuarios puedan realizar comentarios, compartir los posteos externamente, y verse habilitados para generar conversaciones por dentro y por fuera de las plataformas (por ejemplo, en las redes sociales y plataformas vinculadas). Este tipo de interacción, más conversacional, configura un tipo de discurso compartido y colaborativo sobre la temática abordada.

En este sentido, la interacción activa del interactor también se ve habilitada a través de la posibilidad de aportación de materiales, principalmente mediante el apartado Contribuciones/Cyfraniadau/Contributions, que invita a los usuarios a ser partícipes de la construcción de la obra, en la expansión y modificación del relato base propuesto.

Otro componente interactivo, está dado por las opciones de navegación territorial, mediante las propuestas de los circuitos georreferenciados, el juego de pistas, o aquella vinculada a la navegación de espacios vía realidad aumentada. La idea central es que las interacciones, por fuera o dentro de la plataforma, impacten en el uso, conversaciones, y material aportado por los usuarios en la propuesta global.

6.2.8. Mapa de contenido y navegación

La navegación del sitio comienza en el inicio de trelewdevisant.org, donde los navegantes podrán encontrarse con una secuencia inicial que narra, en breves oraciones, los elementos de contextualización necesarios para comprender que el sitio aborda no sólo lo concerniente a la Asociación San David, sino también, su vinculación respecto de la inmigración galesa a la Patagonia

Los usuarios podrán optar por su navegación en castellano, galés o inglés. Para lograr esto, cada página fue triplicada y traducida, al no contar ReadyMag con extensiones o plug-ins que posibilitaran su traducción de forma instantánea o automática. Por otra parte, el idioma galés tiene una gramática particular que requiere hacerlo de esta manera, ya que los traductores que actualmente se ofrecen en línea (como Google Translate), presentan diferencias gramaticales a la hora de su pasaje del idioma castellano al galés, y viceversa. Para el caso de inglés, si bien el traductor de Google se presenta más acertado, se optó igualmente por realizar la tarea de traducir de manera “artesanal”.

Al seleccionar los idiomas, el usuario podrá encontrar las siguientes modalidades:

Español	Cymraeg (Galés)	English (Inglés)
• Inicio	• Hafan	• Home
• La Historia	• Yr Hanes	• The history
• San David	• Dewi Sant	• Saint David
• Identidades	• Hunaniaethau	• Identities
• Texturas	• Gweadau	• Textures
• Expresiones	• Mynegiadau	• Expressions
• Fonemas	• Ffonemau	• Phonemes
• Contribuciones	• Cyfraniadau	• Contributions

El mapa de navegación (site map), entonces, puede quedar representado de la siguiente manera:

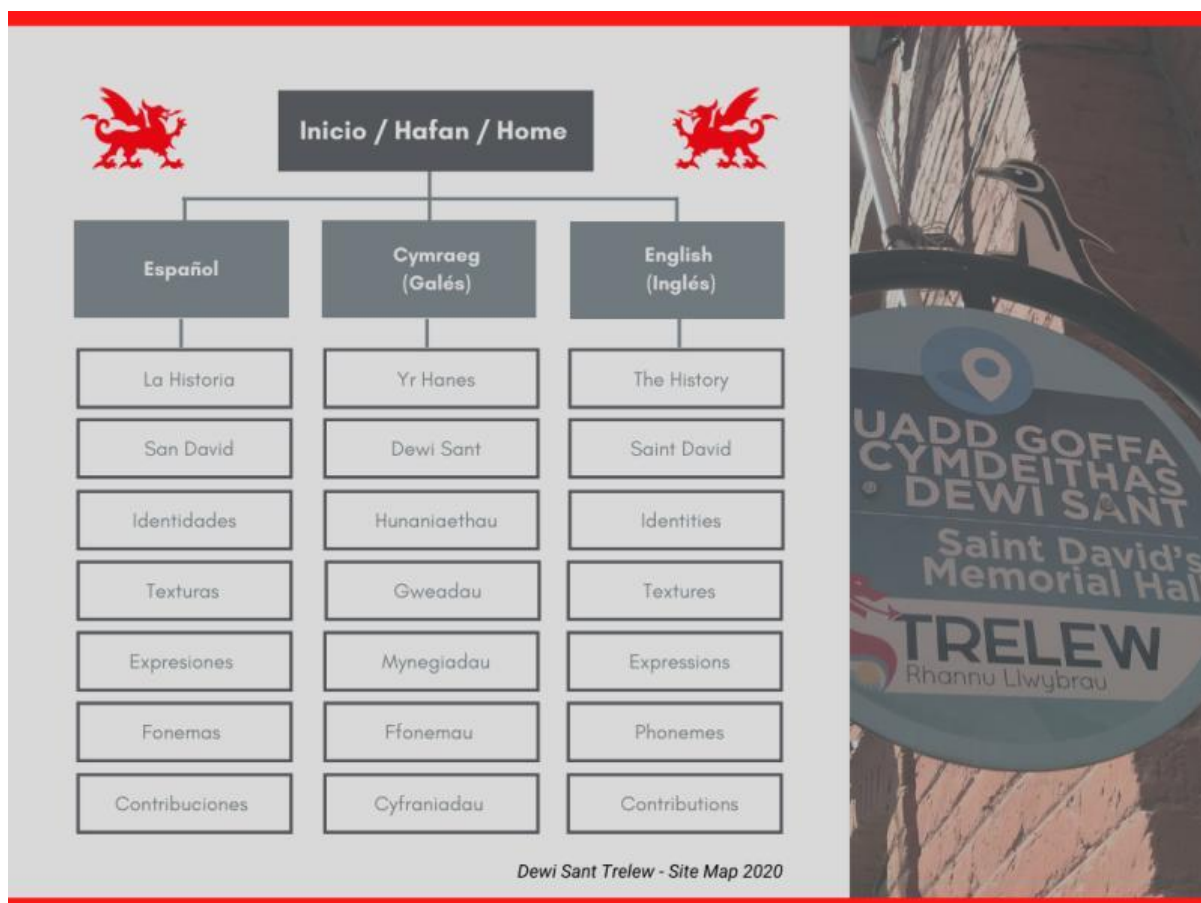


Gráfico 92. Site map de la propuesta trelewdewisant.org

Analizando las pautas de conducta de los usuarios, Jordi Adell, citando a Monk (1990) nos ofrece pistas acerca de la navegación, haciendo una distinción entre navegación exploratoria y dirigida: “[...] es dirigida cuando el usuario ha formulado una sub-meta para acceder a una localización conocida dentro del hipertexto. La navegación exploratoria, en cambio, no tiene destino previamente determinado: el usuario se guía por sus intereses y lo que le sugiere la información asociada a los vínculos. Estos usuarios “callejean” por el hipertexto” (Adell, 1995).

La navegación del proyecto está basada fundamentalmente en la exploración intuitiva de los potenciales usuarios. Combina modalidades estáticas y dinámicas, y se sustenta en una navegación con modalidad de desplazamiento vertical y horizontal en los distintos segmentos o nodos temáticos propuestos, que los interactores pueden descubrir a medida de la inquietud de su navegación.

Los usuarios también pueden seleccionar su recorrido a través de un menú horizontal desplegable, al que se puede acceder desde el margen derecho de la pantalla. Allí, se puede clicar sobre cada sección de interés, y navegar la propuesta a su medida.

La modalidad de scrolling, al mismo tiempo, irá descubriendo los nodos temáticos a medida que se recorre la plataforma, proponiendo y admitiendo una lectura hipertextual del sitio, que podrá ser diferente para cada usuario o interactor.

Al contar con una gran cantidad de material de archivo, imágenes, videos y estrategias de visualización de datos, la modalidad de scrolling combinado (horizontal y vertical) es la que mejor se ajusta para los propósitos de este proyecto, pudiendo explotar de esta manera la oportunidad de narrar la evolución de la identidad galesa mediante el uso de distintos elementos multimedia.

6.2.9. Guion

Nodo 1. Inicio/Hafan/Home

Estructura	Elemento	Descripción	Interacción
Botones flotantes (margen superior izquierdo)	Menú de selección de Idiomas sobre elemento audiovisual.	Presenta dos botones en el margen izquierdo superior de la pantalla En versión español³⁹, se presentan los botones Cymraeg (galés) e inglés (English, con las banderas galesa y del Reino Unido, respectivamente. En versión Cymraeg (galés), aparecen las opciones Español e English, con la bandera	OnMouseOver: los botones cambian de color, indicando la posibilidad de dirigirse hacia el idioma seleccionado. OnClick: al hacer click sobre cualquiera de los botones seleccionados, se accede al idioma elegido. De acuerdo al idioma, la página cambiará de nombre, redirigiendo a un subdominio.

³⁹ Si bien en la presente tesis se expresa el uso del término Castellano, para referirse al español rioplatense o castellano rioplatense hablado en la Argentina, la utilización de “Español” como propuesta y posibilidad de navegación corresponde a su denominación universal, para evitar confusiones en los interactores que no necesariamente residen en el país (y, por tanto, pueden desconocer dicha categorización).

		argentina y del Reino Unido, respectivamente. Finalmente, para la versión English, se disponen los botones Español y Cymraeg, con las banderas argentina y galesa respectivamente.	El sitio original (versión español), lleva la dirección https://trelewdevisant.org/ , pero al seleccionar los idiomas galés o inglés, la página redirige a los subdominios https://cymraeg.trelewdevisant.org/ e https://english.trelewdevisant.org/, respectivamente.
Botón flotante (margen superior derecho)	Menú de selección de nodos	Un círculo en el margen superior derecho indica la posibilidad de navegar de acuerdo a un menú a través del cual es posible explorar los distintos nodos.	OnMouseOver: el ícono cambia de color (de gris a negro) OnClick: cuando los usuarios hacen click, se despliega el menú a lo largo del margen derecho, con un preview de cada uno de los nodos posibles. El usuario puede elegir su recorrido a través de los nodos del panel, o continuar su navegación a través de la modalidad scrolling.
Body 1	Video Inicial animado	Video animación en loop (o bucle), que introduce a la temática.	OnMouseOver: Los usuarios pueden descubrir un canal de YouTube vinculado a la plataforma. A los efectos de no complementar la coherencia narrativa, los videos se encuentran no listados. OnClick: Se redirige al canal de YouTube al hacer click sobre el video. Para los propósitos de este elemento en particular, no hace falta acceder a YouTube.
Body 2	Scrolling down	Sucesión de capas de información + elementos multimedia variados a modo collage.	OnClick: los interactores pueden elegir qué elementos visionar, y decidir redireccionamientos a plataformas asociadas.
Footer	Título del proyecto	Denominación trelewdevisant.org	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: el título nos permite regresar al home.
Footer anclaje	Botones de selección de redes sociales	Presenta botones en forma de íconos que redirigen a las redes	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título.

Social Media		sociales y plataformas vinculadas al proyecto.	OnClick: cada botón redirige a cuentas de redes sociales (enlaces externos) en las que los interactores pueden profundizar elementos narrativos presentados en la propuesta, comentar y colaborar.
--------------	--	--	--

Nodo 2. La Historia/Yr Hanes/ The History

Estructura	Elemento	Descripción	Interacción
Botones flotantes (margen superior izquierdo)	Menú de selección de Idiomas sobre elemento audiovisual.	Presenta dos botones en el margen izquierdo superior de la pantalla En versión español, se presentan los botones Cymraeg (galés) e Inglés (English, con las banderas galesa y del Reino Unido, respectivamente. En versión Cymraeg (galés), aparecen las opciones Español e English, con la bandera argentina y del Reino Unido, respectivamente. Finalmente, para la versión English, se disponen los botones Español y Cymraeg, con las banderas argentina y galesa respectivamente.	OnMouseOver: los botones cambian de color, indicando la posibilidad de dirigirse hacia el idioma seleccionado. OnClick: al hacer click sobre cualquiera de los botones seleccionados, se accede al idioma elegido. De acuerdo al idioma, la página cambiará de nombre, redirigiendo a un subdominio. El sitio original (versión español), lleva la dirección https://trelewdevisant.org/, pero al seleccionar los idiomas galés o inglés, la página redirige a los subdominios https://cymraeg.trelewdevisant.org/ e https://english.trelewdevisant.org/, respectivamente.
Botón flotante (margen superior derecho)	Menú de selección de nodos	Un círculo en el margen superior derecho indica la posibilidad de navegar de acuerdo a un menú, a través del cual es posible explorar los distintos nodos.	OnMouseOver: el ícono cambia de color (de gris a negro) OnClick: cuando los usuarios hacen click, se despliega el menú a lo largo del margen derecho, con un preview de cada uno de los nodos posibles. El usuario puede elegir su recorrido a través de los nodos del panel, o

			continuar su navegación a través de la modalidad scrolling.
Body	Capas en cascada que se despliegan a velocidad y ritmo de scrolling, de acuerdo a voluntad de los interactivos.	Secuencia cronológica de la historia de la comunidad galesa en la Patagonia, a través de la utilización de imágenes históricas, videos, entrevistas, sonidos, podcasts, archivos y elementos asociados a la evolución de la identidad galesa en la Patagonia.	Scrolldown y scrollside: los interactivos irán navegando y descubriendo contenido a medida que accionan la rueda de scrolling del mouse o, en su defecto, con las flechas up y down con el teclado.
Footer	Título del proyecto	Denominación trelewdevisant.org	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: el título nos permite regresar al home
Footer / anclaje Social Media	Botones de selección de redes sociales	Presenta botones en forma de íconos que redirigen a las redes sociales y plataformas vinculadas al proyecto	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: cada botón redirige a cuentas de redes sociales (enlaces externos) en las que los interactivos pueden profundizar elementos narrativos presentados en la propuesta, comentar y colaborar.

Nodo 3. San David / Dewi Sant / Saint David

Estructura	Elemento	Descripción	Interacción
Botones flotantes (margen superior izquierdo)	Menú de selección de Idiomas sobre elemento audiovisual.	Presenta dos botones en el margen izquierdo superior de la pantalla En versión español, se presentan los botones Cymraeg (galés) e Inglés (English, con las banderas galesa y del Reino Unido, respectivamente.	OnMouseOver: los botones cambian de color, indicando la posibilidad de dirigirse hacia el idioma seleccionado. OnClick: al hacer click sobre cualquiera de los botones seleccionados, se accede al idioma elegido. De acuerdo al idioma, la página

		En versión Cymraeg (galés), aparecen las opciones Español e English, con la bandera argentina y del Reino Unido, respectivamente. Finalmente, para la versión English, se disponen los botones Español y Cymraeg, con las banderas argentina y galesa respectivamente.	cambiará de nombre, redirigiendo a un subdominio. El sitio original (versión español), lleva la dirección https://trelewdevisant.org/ , pero al seleccionar los idiomas galés o inglés, la página redirige a los subdominios https://cymraeg.trelewdevisant.org/ e https://english.trelewdevisant.org/, respectivamente.
Botón flotante (margen superior derecho)	Menú de selección de nodos	Un círculo en el margen superior derecho indica la posibilidad de navegar de acuerdo a un menú, a través del cual es posible explorar los distintos nodos.	OnMouseOver: el ícono cambia de color (de gris a negro) OnClick: cuando los usuarios hacen click, se despliega el menú a lo largo del margen derecho, con un preview de cada uno de los nodos posibles. El usuario puede elegir su recorrido a través de los nodos del panel, o continuar su navegación a través de la modalidad scrolling.
Body	Capas en cascada, que se despliegan a velocidad y ritmo de scrolling, de acuerdo a voluntad de los interactores.	Secuencia cronológica de la historia de la Asociación San David de la ciudad de Trelew, a través de la utilización de imágenes históricas, videos, entrevistas, sonidos, podcasts, archivos y elementos asociados a su historia en el tiempo.	Scrolldown y scrollside: los interactores irán navegando y descubriendo contenido a medida que accionan la rueda de scrolling del mouse o, en su defecto, con las flechas up y down con el teclado.
Footer	Título del proyecto	Denominación trelewdevisant.org	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: el título nos permite regresar al home.
Footer / anclaje Social Media	Botones de selección de redes sociales	Presenta botones en forma de íconos que redirigen a las redes	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título.

		sociales y plataformas vinculadas al proyecto	OnClick: cada botón redirige a cuentas de redes sociales (enlaces externos) en las que los interactores pueden profundizar elementos narrativos presentados en la propuesta, comentar y colaborar.
--	--	---	--

Nodo 4. Identidades / Hunaniathau / Indentities

Estructura	Elemento	Descripción	Interacción
Botones flotantes (margen superior izquierdo)	Menú de selección de Idiomas sobre elemento audiovisual.	Presenta dos botones en el margen izquierdo superior de la pantalla En versión español, se presentan los botones Cymraeg (galés) e Inglés (English, con las banderas galesa y del Reino Unido, respectivamente. En versión Cymraeg (galés), aparecen las opciones Español e English, con la bandera argentina y del Reino Unido, respectivamente. Finalmente, para la versión English, se disponen los botones Español y Cymraeg, con las banderas argentina y galesa respectivamente.	OnMouseOver: los botones cambian de color, indicando la posibilidad de dirigirse hacia el idioma seleccionado. OnClick: al hacer click sobre cualquiera de los botones seleccionados, se accede al idioma elegido. De acuerdo al idioma, la página cambiará de nombre, redirigiendo a un subdominio. El sitio original (versión español), lleva la dirección https://trelewdevisant.org/ , pero al seleccionar los idiomas galés o inglés, la página redirige a los subdominios https://cymraeg.trelewdevisant.org/ e https://english.trelewdevisant.org/, respectivamente.
Botón flotante (margen superior derecho)	Menú de selección de nodos	Un círculo en el margen superior derecho indica la posibilidad de navegar de acuerdo a un menú, a través del cual es posible explorar los distintos nodos.	OnMouseOver: el ícono cambia de color (de gris a negro) OnClick: cuando los usuarios hacen click, se despliega el menú a lo largo del margen derecho, con un preview de cada uno de los nodos posibles. El usuario puede elegir su recorrido a través de los nodos del panel, o

			continuar su navegación a través de la modalidad scrolling.
Body	Capas en cascada, que se despliegan a velocidad y ritmo de scrolling, de acuerdo a voluntad de los interactores.	Recuperación de las identidades galesas en el territorio, a través de relatos, elementos multimedia, animaciones y sonidos.	Scrollldown y scrollside: los interactores irán navegando y descubriendo contenido a medida que accionan la rueda de scrolling del mouse o, en su defecto, con las flechas up y down con el teclado.
Footer	Título del proyecto	Denominación trelewdevisant.org	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: el título nos permite regresar al home.
Footer / anclaje Social Media	Botones de selección de redes sociales	Presenta botones en forma de íconos que redirigen a las redes sociales y plataformas vinculadas al proyecto	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: cada botón redirige a cuentas de redes sociales (enlaces externos) en las que los interactores pueden profundizar elementos narrativos presentados en la propuesta, comentar y colaborar.

Nodo 5. Texturas / Gweadau / Texturas

Estructura	Elemento	Descripción	Interacción
Botones flotantes (margen superior izquierdo)	Menú de selección de Idiomas sobre elemento audiovisual.	Presenta dos botones en el margen izquierdo superior de la pantalla En versión español, se presentan los botones Cymraeg (galés) e Inglés (English, con las banderas galesa y del Reino Unido, respectivamente. En versión Cymraeg (galés), aparecen las opciones Español e English, con la	OnMouseOver: los botones cambian de color, indicando la posibilidad de dirigirse hacia el idioma seleccionado. OnClick: al hacer click sobre cualquiera de los botones seleccionados, se accede al idioma elegido. De acuerdo al idioma, la página cambiará de nombre, redirigiendo a un subdominio.

		bandera argentina y del Reino Unido, respectivamente. Finalmente, para la versión English, se disponen los botones Español y Cymraeg, con las banderas argentina y galesa respectivamente.	El sitio original (versión español), lleva la dirección https://trelewdevisant.org/ , pero al seleccionar los idiomas galés o inglés, la página redirige a los subdominios https://cymraeg.trelewdevisant.org/ e https://english.trelewdevisant.org/, respectivamente.
Botón flotante (margen superior derecho)	Menú de selección de nodos	Un círculo en el margen superior derecho indica la posibilidad de navegar de acuerdo a un menú, a través del cual es posible explorar los distintos nodos.	OnMouseOver: el ícono cambia de color (de gris a negro) OnClick: cuando los usuarios hacen click, se despliega el menú a lo largo del margen derecho, con un preview de cada uno de los nodos posibles. El usuario puede elegir su recorrido a través de los nodos del panel, o continuar su navegación a través de la modalidad scrolling.
Body	Capas en cascada, que se despliegan a velocidad y ritmo de scrolling, de acuerdo a voluntad de los interactores.	Capas que descubren distintas texturas presentes en el territorio, a través de fotografías, archivos, geolocalización, y propuestas audiovisuales.	Scrolldown y scrollside: los interactores irán navegando y descubriendo contenido a medida que accionan la rueda de scrolling del mouse o, en su defecto, con las flechas up y down con el teclado.
Footer	Título del proyecto	Denominación trelewdevisant.org	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: el título nos permite regresar al home.
Footer / anclaje Social Media	Botones de selección de redes sociales	Presenta botones en forma de íconos que redirigen a las redes sociales y plataformas vinculadas al proyecto.	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: cada botón redirige a cuentas de redes sociales (enlaces externos) en las que los interactores pueden profundizar elementos narrativos presentados

			en la propuesta, comentar y colaborar.
--	--	--	--

Nodo 6. Expresiones / Mynegiadau / Expressions

Estructura	Elemento	Descripción	Interacción
Botones flotantes (margen superior izquierdo)	Menú de selección de Idiomas sobre elemento audiovisual.	Presenta dos botones en el margen izquierdo superior de la pantalla. En versión español, se presentan los botones Cymraeg (galés) e Inglés (English, con las banderas galesa y del Reino Unido, respectivamente. En versión Cymraeg (galés), aparecen las opciones Español e English, con la bandera argentina y del Reino Unido, respectivamente. Finalmente, para la versión English, se disponen los botones Español y Cymraeg, con las banderas argentina y galesa respectivamente.	OnMouseOver: los botones cambian de color, indicando la posibilidad de dirigirse hacia el idioma seleccionado. OnClick: al hacer click sobre cualquiera de los botones seleccionados, se accede al idioma elegido. De acuerdo al idioma, la página cambiará de nombre, redirigiendo a un subdominio. El sitio original (versión español), lleva la dirección https://trelewdevisant.org/ , pero al seleccionar los idiomas galés o inglés, la página redirige a los subdominios https://cymraeg.trelewdevisant.org/ e https://english.trelewdevisant.org/, respectivamente.
Botón flotante (margen superior derecho)	Menú de selección de nodos	Un circulo en el margen superior derecho indica la posibilidad de navegar de acuerdo a un menú, a través del cual es posible explorar los distintos nodos.	OnMouseOver: el ícono cambia de color (de gris a negro) OnClick: cuando los usuarios hacen click, se despliega el menú a lo largo del margen derecho, con un preview de cada uno de los nodos posibles. El usuario puede elegir su recorrido a través de los nodos del panel, o continuar su navegación a través de la modalidad scrolling.
Body	Capas en cascada, que	Capas que descubren distintas expresiones	Scrolldown y scrollside: los interactivos irán navegando y

	se despliegan a velocidad y ritmo de scrolling, de acuerdo a voluntad de los interactivos.	culturales galesas en la zona, a través de recursos multimedia variados: càpsulas audiovisuales, imágenes, relatos y animaciones que se funden con historias sobre su evolución en el tiempo	descubriendo contenido a medida que accionan la rueda de scrolling del mouse o, en su defecto, con las flechas up y down con el teclado.
Footer	Título del proyecto	Denominación trelewdevisant.org	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: el título nos permite regresar al home.
Footer / anclaje Social Media	Botones de selección de redes sociales	Presenta botones en forma de íconos que redirigen a las redes sociales y plataformas vinculadas al proyecto	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: cada botón redirige a cuentas de redes sociales (enlaces externos) en las que los interactivos pueden profundizar elementos narrativos presentados en la propuesta, comentar y colaborar.

Nodo 7. Fonemas / Ffonemau / Phonemes

Estructura	Elemento	Descripción	Interacción
Botones flotantes (margen superior izquierdo)	Menú de selección de Idiomas sobre elemento audiovisual.	Presenta dos botones en el margen izquierdo superior de la pantalla En versión español, se presentan los botones Cymraeg (galés) e Inglés (English, con las banderas galesa y del Reino Unido, respectivamente. En versión Cymraeg (galés), aparecen las opciones Español e	OnMouseOver: los botones cambian de color, indicando la posibilidad de dirigirse hacia el idioma seleccionado. OnClick: al hacer click sobre cualquiera de los botones seleccionados, se accede al idioma elegido. De acuerdo al idioma, la página cambiará de nombre, redirigiendo a un subdominio.

		English, con la bandera argentina y del Reino Unido, respectivamente. Finalmente, para la versión English, se disponen los botones Español y Cymraeg, con las banderas argentina y galesa respectivamente.	El sitio original (versión español), lleva la dirección https://trelewdevisant.org/ , pero al seleccionar los idiomas galés o inglés, la página redirige a los subdominios https://cymraeg.trelewdevisant.org/ e https://english.trelewdevisant.org/, respectivamente.
Botón flotante (margen superior derecho)	Menú de selección de nodos	Un círculo en el margen superior derecho indica la posibilidad de navegar de acuerdo a un menú, a través del cual es posible explorar los distintos nodos.	OnMouseOver: el ícono cambia de color (de gris a negro) OnClick: cuando los usuarios hacen click, se despliega el menú a lo largo del margen derecho, con un preview de cada uno de los nodos posibles. El usuario puede elegir su recorrido a través de los nodos del panel, o continuar su navegación a través de la modalidad scrolling.
Body	Capas en cascada, que se despliegan a velocidad y ritmo de scrolling, de acuerdo a voluntad de los interactores.	Capas que descubren distintas propuestas vinculadas al idioma galés: entrevistas, sonidos, miniclasas de galés, podcast y cápsulas audiovisuales. Propuesta gair y dydd (La palabra del día), que se actualiza diariamente, para ofrecer a los interactores un acercamiento al idioma galés.	Scrolldown y scrollside: los interactores irán navegando y descubriendo contenido a medida que accionan la rueda de scrolling del mouse o, en su defecto, con las flechas up y down con el teclado.
Footer	Título del proyecto	Denominación trelewdevisant.org	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: el título nos permite regresar al home.

Footer / anclaje Social Media	Botones de selección de redes sociales	Presenta botones en forma de íconos que redirigen a las redes sociales y plataformas vinculadas al proyecto	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: cada botón redirige a cuentas de redes sociales (enlaces externos) en las que los interactores pueden profundizar elementos narrativos presentados en la propuesta, comentar y colaborar.
--------------------------------------	--	---	---

Nodo 8. Contribuciones / Cyfraniadau / Contributions

Estructura	Elemento	Descripción	Interacción
Botones flotantes (margen superior izquierdo)	Menú de selección de Idiomas sobre elemento audiovisual.	Presenta dos botones en el margen izquierdo superior de la pantalla. En versión español, se presentan los botones Cymraeg (galés) e Inglés (English, con las banderas galesa y del Reino Unido, respectivamente. En versión Cymraeg (galés), aparecen las opciones Español e English, con la bandera argentina y del Reino Unido, respectivamente. Finalmente, para la versión English, se disponen los botones Español y Cymraeg, con las banderas argentina y galesa respectivamente.	OnMouseOver: los botones cambian de color, indicando la posibilidad de dirigirse hacia el idioma seleccionado. OnClick: al hacer click sobre cualquiera de los botones seleccionados, se accede al idioma elegido. De acuerdo al idioma, la página cambiará de nombre, redirigiendo a un subdominio. El sitio original (versión español), lleva la dirección https://trelewdevisant.org/ , pero al seleccionar los idiomas galés o inglés, la página redirige a los subdominios https://cymraeg.trelewdevisant.org/ e https://english.trelewdevisant.org/, respectivamente.
Botón flotante (margen superior derecho)	Menú de selección de nodos	Un círculo en el margen superior derecho indica la posibilidad de navegar de acuerdo a un menú, a través del cual es	OnMouseOver: el ícono cambia de color (de gris a negro) OnClick: cuando los usuarios hacen click, se despliega el menú a lo largo del margen derecho, con un preview

		posible explorar los distintos nodos.	de cada uno de los nodos posibles. El usuario puede elegir su recorrido a través de los nodos del panel, o continuar su navegación a través de la modalidad scrolling.
Body	Información sobre cómo contribuir con el proyecto	Explicación sobre el proyecto, y formas/materiales con los que se puede contribuir en la plataforma. Vías de contacto y caja de envío de correo.	OnMouseOver: el hipervínculo que redirige al correo propuesto cambia de color (de gris a negro) OnClick: cuando los usuarios hacen click, redirige a su correo predeterminado para el envío de correo.
Footer	Título del proyecto	Denominación trelewdevisant.org	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: el título nos permite regresar al home.
Footer / anclaje Social Media	Botones de selección de redes sociales	Presenta botones en forma de íconos que redirigen a las redes sociales y plataformas vinculadas al proyecto.	OnMouseOver: el título cambia de color al deslizar el mouse sobre el título. OnClick: cada botón redirige a cuentas de redes sociales (enlaces externos) en las que los interactivos pueden profundizar elementos narrativos presentados en la propuesta, comentar y colaborar.

6.2.10. Diseño estético

Para el diseño estético, se pensó en un diseño que respetara, por un lado, los anclajes identitarios de la Asociación San David, al tiempo que permitiera refrescar su imagen institucional. Si bien, como se mencionó en párrafos anteriores, se trata de un proyecto documental no institucional, pero que sí se encuentra asociado a dicha organización, se buscó crear una identidad visual que permitiera asociarlos de manera directa, al tiempo que independiente de ella. Al momento de la propuesta de

abordaje multiplataforma, la institución ya contaba con un logotipo, pero se optó por darle atributos más frescos, orientados a brindar una imagen más moderna, y cercana a las nuevas generaciones, que permitiera expandir sus audiencias y potenciales interactores.

Logotipo

El primer paso fue trabajar sobre el dragón rojo (y ddraig goch, en galés), elemento central de la bandera galesa, que conforma el anclaje central del logotipo de la institución. Se redefinieron sus líneas, recreando el dragón dibujado completamente con círculos, para darle mayor frescura a su contorno, y se trabajó en la búsqueda de una tipografía que pudiera renovar su anclaje con respecto al elemento central. Para la tipografía del anclaje, se optó por Corbel Bold.



Gráfico 93. Logotipo y anclaje institucional (izq.), y propuesta de logotipo para proyecto documental Dewi Sant Trelew.

Paleta de colores

Para el armado de la paleta de colores, se tomó como base el color rojo, correspondiente al dragón rojo (#FF0800), y se buscaron sus colores complementarios mediante la aplicación Adobe Color (color.adobe.com), que permite seleccionar y realizar combinaciones de colores para proyectos de diseño.

Si bien los insumos y elementos centrales de la propuesta trelewdevisant.org están sustentados mediante la utilización de materiales de archivos diversos, videos, imágenes y animaciones, la paleta seleccionada procura, por un lado, corresponderse con el color primordial del logotipo propuesto, y por el otro, de buscar tonalidades que se respondan con otros elementos asociados. De esta forma, el color #802926 puede encontrarse en el edificio que ocupa la Asociación San David; el color #00ab39, por el otro, es el verde característico que acompaña al dragón rojo, en el margen inferior de la bandera nacional galesa.

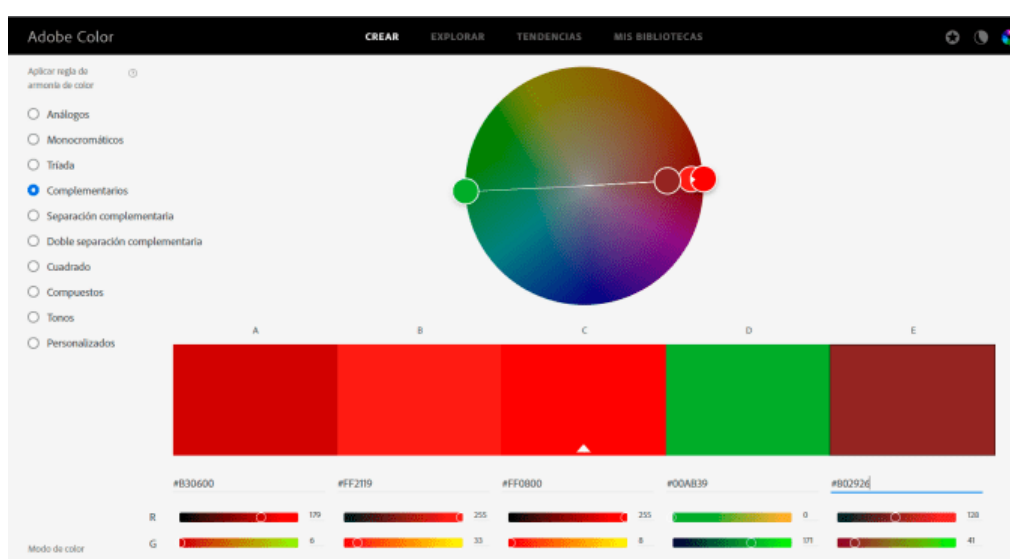


Gráfico 94. Paleta de colores complementarios. Fuente: Adobe Color

Asimismo, se incluyen otras tonalidades más neutrales, a partir de una paleta monocromática, que actúan como elementos descontracturantes para resaltar distintos elementos visuales que componen la propuesta. De esta forma, se logra un equilibrio que procura presentar un entorno de capas con distintos énfasis visuales, dependiendo de sus elementos presentados en los distintos núcleos temáticos, a lo largo de la plataforma.

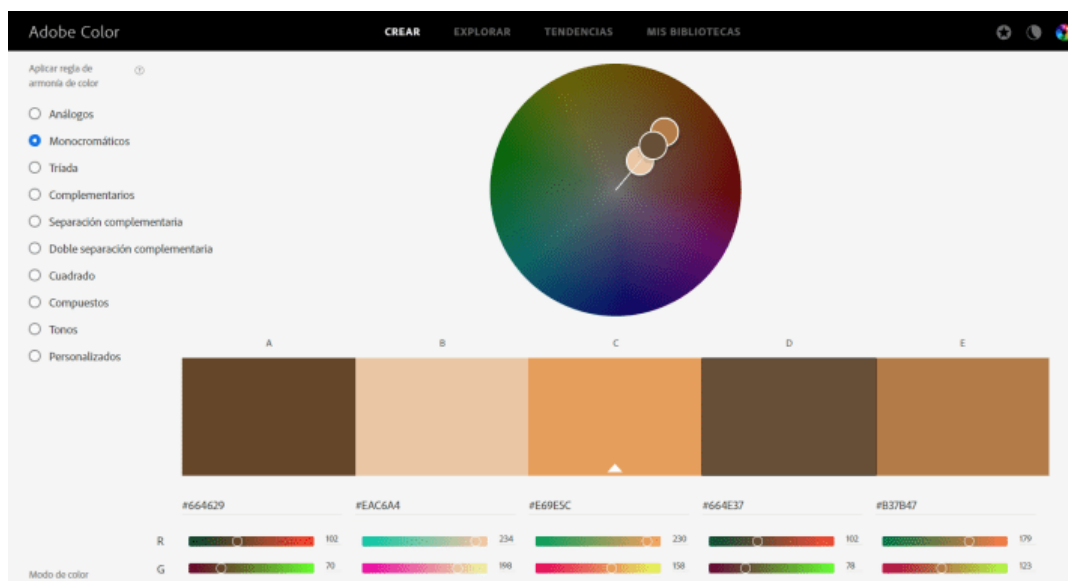


Gráfico 95. Paleta monocromática

Tipografías

La familia tipográfica elegida para el presente proyecto es *Roboto*. Se trata de una fuente que cuenta con una naturaleza dual. Tiene un esqueleto mecánico, y las formas son en gran parte geométricas. Al mismo tiempo, la fuente presenta curvas abiertas, amigables y accesibles.

Es, además, un tipo de letra limpia, que ofrece líneas claras y sencillas, lo que permite crear un ritmo de lectura más natural. La fuente incluye la capacidad de presentarla en pesos finos, livianos, regulares, medianos, negrita y negros. Algunos de sus estilos están condensados para mantener una fuente legible, incluso en sus versiones más livianas y pesadas.

Esta familia tipográfica, se nos presenta como natural en nuestros consumos mediáticos cotidianos: Google la utiliza para Android, Google Chrome, YouTube, Google Maps, y en distintos servicios que presta la empresa.

DEWI SANT TRELEW
Dewi Sant Trelew
DEWI SANT TRELEW
Dewi Sant Trelew
DEWI SANT TRELEW
Dewi Sant Trelew
DEWI SANT TRELEW
Dewi Sant Trelew
DEWI SANT TRELEW
Dewi Sant Trelew
DEWI SANT TRELEW
Dewi Sant Trelew
DEWI SANT TRELEW
Dewi Sant Trelew
DEWI SANT TRELEW
Dewi Sant Trelew

Gráfico 96. Familia tipográfica Roboto

Imágenes

Todas las imágenes utilizadas, son aportadas por distintos actores diseminados en lo territorial: museos, instituciones vinculadas a la historia de la identidad galesa en la Patagonia (asociaciones, clubes, capillas), bancos de archivos locales, nacionales y del país de Gales, familias, y particulares.

En todas las ocasiones, la utilización de las imágenes cuenta con el debido permiso, respetando las decisiones y voluntades de los actores que colaboran y participan en el funcionamiento de la propuesta.

Reflexiones finales

" [...] We dream in narrative, day-dream in narrative, remember, anticipate, hope, despair, believe, doubt, plan, revise, criticize, construct, gossip, learn, hate, and love by narrative. In order really to live, we make up stories about ourselves and others, about the personal as well as the social past and future".

(Barbara Hardy, 1968)

Como se ha profundizado a lo largo de la presente tesis, las historias y las maneras de narrarlas, son penetrantes y ubicuas. Se nos presentan naturalmente, son intrínsecas a la experiencia humana. La narración, es un proceso creativo a través del cual compartimos y reflexionamos sobre las experiencias de la vida, resolvemos nuestros problemas, y a través de las cuales adquirimos las bases arquitectónicas que dan contorno a nuestra mirada sobre el mundo. Inclusive antes de que los humanos pudiésemos leer o escribir, las historias estaban allí, conformando un rol esencial en nuestra experiencia como especie.

A lo largo de los capítulos anteriores, se ha profundizado sobre cómo los procesos de convergencia, palanqueados por un escenario tecno-comunicacional de creciente digitalización de la cultura, han propiciado transformaciones en el actual ecosistema de medios, posibilitando la emergencia de nuevos medios, modos, consumos y circulaciones de contenidos mediáticos dispersos, que expandieron las posibilidades, entornos y márgenes creativos para contar historias, mas no su esencia original.

Como se ha señalado, en esta transformación dada por la intersección de tecnologías, industrias, contenidos y audiencias (Jenkins, 2001), un aspecto clave es la transmutación de estas últimas, otrora ancladas a procesos de consumo verticales, y ahora dispuestas a ir a casi cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento (Jenkins, 2008:14), a través de múltiples pantallas y dispositivos que se mueven con ellas, propiciando la interacción, la participación y la colaboración en línea. Escuchar y leer historias, en tal sentido, se ha convertido en un proceso dinámico y participativo, donde las líneas entre el autor y la audiencia se difuminan.

Es en este escenario, donde se destacan las narrativas transmedia en sus diversas variantes, como lenguaje habilitado para el abordaje de distintas experiencias humanas en el campo de la ficción y no ficción interactiva, alcanzando a también a formatos documentales, periodísticos, archivísticos y de recuperación de los sentidos colectivos. Contamos historias en formato transmedia porque ningún medio, por sí mismo, satisface nuestra curiosidad, de acuerdo a lo defendido por Pratten (Pratten, 2015:4).

El recorrido planteado durante la presente tesis, también ha destacado al documental Hollow como experiencia multiplataforma, participativa y colaborativa, en la que el lenguaje transmedia despliega su escenario y composición ideal: enriqueciéndose a través de las aportaciones de los actores involucrados en la historia, e instando a las audiencias a formar parte de la trama a partir de estrategias puntuales, que permiten imprimir su huella en el recorrido, y que luego se ven reflejadas tanto en el producto final, como en sus extensiones narrativas e interacciones en el campo de lo real. Éstas últimas, asimismo, sirvieron como punto de partida y corolario para sumar voces y miradas sobre la problemática, logrando añadir planos subjetivos sobre distintas aristas planteadas dentro del universo narrativo de la propuesta documental, para enriquecerla.

En tal sentido, el capital más valioso de la propuesta está dado por las huellas impresas en cada testimonio, intervención y colaboración de los distintos actores para con la narrativa, de quienes el proyecto toma el impulso para añadir valor a cada una de dichas expresiones, evidenciado su aportación original a la construcción de las distintas tramas propuestas en la pieza transmedia en su totalidad.

Amén del despliegue en diferentes soportes, plataformas y medios, la narrativa transmedia en el campo de la no-ficción concentra su desafío en la identificación de aquellas voces, miradas, elementos e intervenciones diseminadas en el campo de lo social, de las cuales puede valerse para robustecer las tramas que aborda, en toda su complejidad narrativa.

El mismo señalamiento vale para la participación y la colaboración como vías genuinas para la construcción narrativa: se trata de otorgar entidad a las prácticas basadas en la comunidad como mediación simbiótica entre aquello que se enmarca

desde lo narrativo a nivel de quienes proponen la pieza, y aquello que se construye colectivamente en el tejido social, que vale ser reconocido como actante necesario en el desenvolvimiento de un proyecto de características transmedia enmarcado en la no ficción.

Esta posibilidad de profundizar las tramas narrativas a partir de las prácticas generadas en comunidad, supone, al mismo tiempo, democratizar la construcción de las redes intertextuales en la que se sustenta el relato transmedial, añadiendo valor y significancia a cada uno de los fragmentos proporcionados de manera colectiva, admitiendo toda su complejidad como parte necesaria del ciclo de una narrativa dada.

Estas aportaciones significativas, provistas por los actantes sociales, permite añadir texturas sociales, caminos alternativos, bifurcaciones, conexiones hacia afuera y hacia adentro de los relatos, entre subjetividades, plataformas y recorridos narrativos, promoviendo la representación del tejido social en su conjunto. Admitir, alentar y proveer espacios para estas prácticas, es habilitarse a la aventura de abordar la materia significativa en todas sus complejidades.

En concordancia con el investigador argentino Roberto Igarza, la narrativa transmedia “[...] consiste en recrear la relación de la trama con las subtramas, a priori ocultas (latentes), mediante una combinación dinámica de articulaciones y bifurcaciones de escenas y biografías, utilizando estéticas y tecnologías diversas, que multiplican las remisiones internas y externas a la obra y facilitan la pluralidad de representaciones desde perspectivas diferentes, incluso mediante diversos géneros y formatos, cuyo resultado surge de una secuencia imprevisible de experiencias (intervenciones) individuales y colectivas que corrompen la genética de los contenidos, produciendo transformaciones en las condiciones de acceso, recepción y participación, más allá incluso de lo previsto por los autores” (Igarza, 2012).

Profundizando sobre esta mirada, Irigaray precisa que la narrativa transmedia necesita que “[...] los actores participantes estén dispuestos a interactuar y formar parte de la trama. Que tengan un pleno compromiso con la narración, ser “ciudadanos” que habiten y recorran las historias que no solo se desarrollan en escenarios virtuales, sino en el territorio real” (Irigaray, 2015:167).

Bajo ese espíritu, trelewdevisant.org, concentró el desafío de reunir, bajo las coordenadas de la participación, colaboración e involucramiento colectivo, un espacio plausible de ser expandido en el tiempo, que reúna miradas diversas, y ponga el eje en la pluración de voces, ampliando las conversaciones posibles en torno a las identidades galesas en el Valle Inferior del Río Chubut, al sur del país. Esta mirada puesta en la colaboración, participación e involucramiento colectivo, se tornan los ingredientes necesarios para conformar el sustrato sobre el cual las narraciones sociales adquieren su dimensión más importante, que es pensar y construir con los otros los sentidos posibles, circulantes.

La no-ficción interactiva, en este sentido, tiene el plus de habilitar y abrir el juego al abordaje de la complejidad social en todas sus dimensiones: poder profundizar las conversaciones de aquello-todo-simbólico a partir del tendido de sus tramas desde el involucramiento de sus actores, permitiendo crear, recrear y reconstruir nuevas miradas sobre los sentidos sociales, e instando a intervenir en el presente, para imaginar colectivamente el diseño narrativo del tiempo futuro.

Pensar en las experiencias transmedia, desde el campo de lo social –celebrando la colaboración e involucramiento de todos los actores implicados en el territorio – nos invita a re-pensar las prácticas, configuraciones e implicancias posibles, para no sólo diseñar nuevas narrativas posibles, y marcos de re-presentación que aborden aquellas tramas latentes en su tejido, sino también para convocar y hacer posibles nuevas mediaciones de los sentidos sociales: de los usos, apropiaciones y derivaciones que se extiendan de los tejidos narrativos enriquecidas colectivamente.

Lo social, como constante campo de batalla narrativo, como mediador de encuentros y disputas simbólicas, puede valerse del lenguaje transmedia para trazar y vehiculizar sus imaginarios, promover cambios, repensar su historia, rediseñar sus entramados, discutir e intercambiar sobre sus prácticas; componer nuevos escenarios y dispositivos sociales, así como también (co)crear entornos y memorias, en las cuales puedan reflejarse sus intereses y modos de concebir la producción de su propia cultura y ciudadanía.

Se trata, en definitiva, de entender la utilización de este lenguaje como potencial entorno, arquitectura y sustancia para el diseño social, que inste a la interacción entre

el espacio físico y aquel de los datos, para diseñar un tejido híbrido capaz de replantear los esquemas por los cuales se respira la condición ciudadana, ubicua, móvil, histórica y social.

Un entramado capaz de reconectar los sentidos, en una narrativa construida colectivamente en lo cotidiano, en todas aquellas fibras que interconectan los hipertextos sociales, culturales, históricos, políticos, ciudadanos. Una gran galaxia, en definitiva, de intercambios y texturas sociales, de sistemas orgánicos que inviten a soñar, a imaginar otro(s) sentido(s) social(es) compartidos posibles.

El escenario tecno-cultural cambiante del que estamos siendo protagonistas, nos brinda la ventaja de poder-ser hacedores también de la documentación de la evolución de las prácticas culturales en las que nos vemos envueltos, atravesados como ciudadanos, como sociedad, como narradores-narrados de nuestra propia condición narrativa humana. Nos permite documentar nuestros propios procesos culturales, todas aquellas inter-conexiones y remisiones presentes en el quehacer territorial, simbólico, bítico; todas aquellas conexiones latentes en cada encuentro cotidiano, en cada interacción física, también circunscriptas a lo digital.

El presente se nos plantea como un plano multidimensional enriquecido en cada intervención individual y colectiva, física y digital, conformando una membrana en la que lo interaccional, físico y digital-simbólico, conviven para tejer tramas territoriales-digitales de mediación-acción, de intertextualidad física y digital para las comunidades en las que se vive, se respira, y se representan los sujetos-actores.

Estas instancias, mediadas en la dualidad físico-bítica, conforman un entramado social que permite caracterizarlas, y pensar en el lenguaje transmedia para su abordaje, evolución, documentación, y preservación en el tiempo.

La utilización del lenguaje transmedia en el amplio espectro de lo social, en el campo de batalla narrativo digital-territorial, nos invita a concebirlo también como un ejercicio multidisciplinar de pluración de voces, de inclusión, rescate, preservación y difusión de la historia social, política, económica y la evolución cultural global. De todo aquello que construimos diariamente, pero que en el pasar cotidiano queda tendido sobre un tiempo efímero, perdido entre pantallas.

Como aporte a una nueva mirada sobre la producción cultural, el vasto paraguas de abordaje desde el lenguaje transmedia, nos ubica en la necesidad de crear narraciones que actúen y caminen como sistemas orgánicos capaces de permitir la ligazón entre diferentes historias, multiplicando las perspectivas, originando universos a través de las intervenciones que puedan aportar los usuarios. Estas posibilidades resultan, para la variedad narrativa, de extrema riqueza para las experiencias online y offline, en la que los actores puedan sentirse parte activa, al tiempo que necesaria.

El abordaje de narraciones construidas colectivamente, permiten pensar la complejidad social desde la construcción con los otros, con quienes, en definitiva, también damos contorno a nuestra experiencia humana, expandiendo sus márgenes, enriqueciendo sus profundidades. Admitir esta posibilidad, es invitarnos a traspasar la curva del camino, para lograr sociedades más empáticas, libres y solidarias, que se inviten a soñar otros escenarios posibles.

Estamos a tiempo, siempre, de encontrarnos envueltos en una bifurcación narrativa en todos aquellos espacios que ya hemos transitado, pero en el que ahora, nos detenemos a mirar con los otros.

Bibliografía

- RENÓ, D. & Flores, J. (2012). *Periodismo transmedia. Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos*. Madrid: Fragua.
- ACUÑA, F. Y CALOQUERA, A. (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*. Santiago de Chile: Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad.
- ADELL, J. (1995). La navegación hipertextual en el WWW: Implicaciones en el diseño de materiales educativos. *II Congreso de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación* (pág. Comunicación presentada a Eedutec'95). Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears, Palma de Mallorca, 22, 23 y 24 de noviembre, 1995.
- AMAR, G. (2011). *Homo Mobilis. la nueva era de la movilidad*. Buenos Aires: La Crujía.
- BAEZA, B., & WILLIAMS, G. (2017). 150 años de la colonización galesa en Chubut: nuevas lecturas y aportes. (*Dossier*) *I D E N T I D A D E S*. *Dossier 4, Año 6*, 1-4.
- BARTHES, R. (1977). Introducción al análisis estructural de los relatos (1966). En S. N. (comp.), *El análisis estructural* (págs. 9-43). Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- BIRLIS, A. (2007). *Sonido para Sonido para audiovisuales*. Buenos Aires:: Ugerman.
- BIRT, P. (2015). La construcción de las identidades galesas en la Patagonia: los primeros 150 años. En M. GAVIRATI, & F. WILLIAMS, *150 Años de Y Wladfa. Ensayos sobre la historia de la Colonización Galesa en la Patagonia* (págs. 359-384). Rawson: Secretaría de Cultura de la Provincia. Biblioteca del Sesquicentenario Tegai Roberts.
- BONINO, F. (2011). *Is Interactivity in Interactive Documentaries Exploited at its Full Potential? Tesis doctoral no publicada*. Londres: London College of Communication.
- BOUMANS, J. (2004). Cross-media, E-Content Report 8. ACTeN - *Anticipating Content Technology Needs*, Recuperado de: <https://talkingobjects.files.wordpress.com/2011/08/jak-boumans-report.pdf>.
- BROOKS, W. (Enero 2017). Políticas educativas, lengua e identidad en la Colonia Galesa de la Patagonia (1900-1946). *I D E N T I D A D E S - Dossier 4, Año 6*, 23-42.
- CAMPALANS, C, Renó, D, y Gosciola,, V. (2012). *Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Universidad del Rosario.
- CASETTI, F. y. (1990). *Analisi del Film*. Milano: Bomipiani.
- CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.
- CHION, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. . Barcelona: Paidós.

- CORONATO, F. (2014). La colonización galesa del Chubut y la necesidad de un puerto. En D. C. Sanchez, *Hacia un modelo de desarrollo turístico regional sustentable: el crecimiento de Puerto Madryn y el vaciamiento de la meseta contigua* (págs. 241-270). Buenos Aires: Instituto Multidisciplinario de Historia y Ciencias Humanas.
- CORONATO, F. (2018). Páginas iniciales de la historia de la Colonia Galesa. En T. d. autores, *Chubut, tierra de arraigos. Mirando hacia atrás...* (págs. 9-14). Trelew, Chubut: Subcomisión de Educación del Sesquicentenario de la Llegada de los galeses al Chubut. Asociación San David.
- COSTA SÁNCHEZ, C. (2013). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social*, 18 (Especial Diciembre), 561-574.
- DODD, S. M. (1996). *Asociación San David. Cien Años en el Chubut . 1892-1992*. Trelew: Aayala Palacios Ediciones Argentinas.
- GARCÍA CARRIZO, J. y. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. *Icono 14, volumen (13)*, 260-285.
- GAUDENZI, S. (2013). *Digital interactive documentary: from representing reality to cocreating reality [trabajo de investigación]*. London: University of London. Centre for Cultural Studies.
- GAVIRATI et al. (2006). Los galeses en la Patagonia: una experiencia singular. En S. B. BANDIERI, *Hecho en Patagonia: la historia en perspectiva regional* (págs. 279-299). Neuquén: CEHIR-UNCo: Editorial Universitaria UNCo.
- GAVIRATI, M. (2015). Galeses, Pampas y Tehuelches. Un ejemplo de convivencia pacífica en la Patagonia Central. En T. d. autores, *Chubut, Tierra de arraigos. Mirando hacia atrás* (págs. 15-26). Trelew: Subcomisión de Educación de Sesquicentenario de la Llegada de los galeses al Chubut.
- GAVIRATI, M. e. (2006). Los galeses en la Patagonia: Una experiencia singular. En M. GAVIRATI, N. JONES, & F. CORONATO, *Hecho en Patagonia: la historia en perspectiva regional* (págs. 279 - 299). Neuquén: Universidad Nacional del Comahue.
- GERTRÚDIX, M., Gertrúdix, F., & García, F. (2017). El lenguaje sonoro en los relatos digitales interactivos. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación N°22*, 157-167.
- GIFREU, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. Barcelona: [Tesis doctoral]. Universidad Pompeu Fabra. Departamento de Comunicación.
- GIFREU, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

- GIFREU, A. (2016). Inmersión en narrativas inmersivas y transmedia. En F. y. Irigaray, *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas* (págs. 55-69). Buenos Aires: La Crujía.
- GIFREU, Arnau. (2011). El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente. *Hipertext.net*, Recuperado de: <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>. Obtenido de Hipertext.net.
- GIOVAGNOLI, M. (2017). *The Transmedia Way: A Storytellers, Communicators and Designers' Guide to the galaxy*. Pittsburgh: ETC Press.
- GIOVAGNOLI, M. (2017). *The Transmedia Way: A Storytellers, Communicators and Designers' Guide to teh Galaxy*. Pittsburg: Carnegie Mellon University: ETC Press.
- GÓMEZ, J. (19 de Octubre de 2012). *Business Insider*. Obtenido de The 10 Commandments Of 21st Century Franchise Production: Recuperado de: <https://www.businessinsider.com/10-commandments-of-21st-century-franchise-production-2012-10>
- GOSCIOLA, V. (2012). Narrativa transmídia: conceituação e origens. . En C. C. (Eds), *Narrativas Transmedia. Entre teorías y prácticas* (págs. 7-13). Bogotá: : Editorial Universidad del Rosario.
- HAYES, G. P. (2011). *How to wite a transmedia production bible. A template for multi-platform producers*. Recuperado de: <http://videoturundus.ee/bible.pdf>: Screen Australia.
- HOLLOW. (2012). *Kickstarter*. Obtenido de <https://www.kickstarter.com/projects/elainemcmillion/hollow-an-interactive-documentary?lang=es>
- HOLLOW. (2012b). *Project News and Behind-the-Scenes for Hollow Documentary*. Obtenido de <https://hollowdocumentary.wordpress.com/>: <https://hollowdocumentary.wordpress.com/>
- HUGHES, H. ' . (1862). *Llawlyfr y Wladychfa Gymreig [Manual de la Colonia*. Llynlleifiad: L. Jones & Co.
- HUGHES, H. ' . (1862). *Llawlyfr y Wladychfa Gymreig [Manual de la Colonia galesa]*. Llynlleifiad: L. Jones & Co.
- IGARZA, R. (2009). *Nuevos medios, nuevos modos, nuevos lenguajes*. Rosario: Laborde Libros.
- IGARZA, R. (2012). *Acerca de la narrativa transmediática en la era de la ubicuidad*. Mimeo.
- IGARZA, R. V. (2008). *La cuarta pantalla. Marketing, publicidad y contenidos en la telefonía móvil*. Buenos Aires: Ugerman.
- IGARZA, Roberto. (2008 de Marzo de 2008). *Móvil, digital y entretenido: La sociedad del ocio intersticial*. Obtenido de Nuevos Medios. Estrategias de convergencia:

<https://nuevosmedios.files.wordpress.com/2008/03/art-movil-digital-y-entretenido-igarza-2008.doc>

- IRIGARAY, F. (2015). Irigaray, F. (2015). Periodismo transmedia: nuevas posibilidades narrativas y de experiencia de usuarios. En E. G. Piccato, *Periodismo disruptivo: Dilemas y estrategias para la innovación* (págs. 167-172). Buenos Aires: La Crujía.
- IRIGARAY, F. (2016). Documental Transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En F. I. (comps.), *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*. (págs. 38-53). Buenos Aires: La Crujía.
- IRIGARAY, F. (2015). eriodismo Transmedia: Nuevas posibilidades narrativas y de experiencia de usuario. En G. R. (comps.), *Periodismo disruptivo: Dilemas y estrategias para la innovación* (págs. 167-172). Buenos Aires: La Crujía.
- IRIGARAY, F. (2014). La ciudad como plataforma narrativa. El Documental Transmedia Tras los pasos del Hombre Bestia. En F. &. (eds), *Hacia una comunicación transmedia* (págs. 113-131). Rosario: UNR Editora.
- IRIGARAY, F. (2016). Documental Transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En F. I. (comps.), *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas* (págs. 38-53). Buuenos Aires: La Crujía.
- JENKINS, H. (2001). Convergence? I diverge. *Technology Review* 104, 5, 93, Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge/>. Obtenido de <https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge/>
- JENKINS, H. (2003). Transmedia Storytelling. *Techonology Review*, Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>.
- JENKINS, H. (21 de Marzo de 2007). *Confessions of an Aca-Fan*. Obtenido de Transmedia Storytelling 101: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- JENKINS, H. (12 de Diciembre de 2009). *Confessions of an Aca Fan (Blog)*. Obtenido de The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- JONES, N. (2015). Los galeses y su expansión hacia el oeste. La búsqueda de un nuevo espacio: Cwm Hyfryd. En T. d. autores, *Chubut, tierra de arraigos. Mirando hacia atrás...* (págs. 127-132). Rawson: Secretaría de Cultura del Chubut. Subcomisión de Educación del Sesquicentenario de la Llegada de los galeses al Chubut.
- JONES, R. O. (2015). El idioma galés en la Patagonia. En M. Gavirati, & F. Williams, *150 años de Y Wladfa. Ensayos sobre la historia de la colonización galesa en la patagonia* (págs. 291-316).

Rawson: Secretaría de Cultura de la Provincia de Chubut. Biblioteca del Sesquicentenario Tegai Roberts.

KINDER, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Los Ángeles: UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS.

LAUREL, B. (14 de Abril de 2000). *Creating Core Content in a Post-Convergence World*. Obtenido de En: http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html: <http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html>

LEVY, Pierre. (2004). *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio (2ª Ed.)*. Washington: Organización Panamericana de la Salud. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/channel.php?lang=es&channel=1>.

LLOYD DE LEWIS, A. (2018). Acción cultural y educativa en la colonia galesa del Chubut en sus inicios. En T. d. autores, *Chubut, tierra de arraigos. Mirando hacia atrás...* (págs. 153-160). Trelew: Subcomisión de Educacuéon del Sesquicentenario de l Llegada de los galeses al Chubut. Asociación San David.

LLOYD DE LEWIS, A. (2018). Presentación. En T. d. autores, *Chubut, Tierra de Arraigos. Mirando hacia atrás* (pág. 5). Trelew, Chubut: Subcomisión de Educación del Sesquicentenario de la Llegada de los galeses al Chubut. Asociación San David.

LOVATO, A. (2016). Guión transmedia en narrativas de no ficción. En F. y. Irigaray, *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas* (págs. 23-37). Buenos Aires, Argentina: La Crujía.

LUBLIN, G. (2013). La identidad en la encrucijada: la comunidad galesa del Chubut y las conmemoraciones del Centenario y Bicentenario de la Revolución de Mayo. *I D E N T I D A D E S* Núm. 5, Año 3, 115-130.

MCMILLION SHELTON, E. (2012). *Campaña Crowdfunding para Holow*. Obtenido de Kickstarter: <https://www.kickstarter.com/projects/elainemcmillion/hollow-an-interactive-documentary?fbclid=IwAR087nRyH9tTgilUMqDwdWjLqjIA2X4NeKxM31wSqbkzJOH5ESsVcQAI9mk>

MCMILLION SHELTON, E. (6 de Septiembre de 2013). *POV - Point of View*. Obtenido de POV - Point of View: <http://archive.pov.org/blog/news/2013/09/hollow-an-interactive-documentary-made-while-in-school-but-its-no-student-film/>

MURRAY, J. (2004). *From game-story to cyberdrama'. en N. Wardrip-Fuin and P. Harrigan (eds.). First Person: new media as story, performance and game*. Cambridge, Massachusetts : MIT Press.

NASH, G. (2015). Las capillas galesas en la Patagonia. En M. GAVIRATI, & F. Williams, *150 años de Y Wladfa : ensayos sobre la historia de la colonización galesa en la Patagonia* (págs. 259-290). Rawson, Chubut: Biblioteca del Sesquicentenario Tegai Roberts.

- NICHOLS, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- PRATTEN, R. (2015). *Getting Started with Transmedia Storytelling. a practical guide for begginers. 2ª edición*. Recuperado de: <https://talkingobjects.files.wordpress.com/2011/08/book-2-robert-pratten.pdf>.
- PRATTEN, Robert. (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners. 2da Edición*. Recuperado de: <https://talkingobjects.files.wordpress.com/2011/08/book-2-robert-pratten.pdf>.
- RAMPAZZO GAMBARATO, R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *Baltic Screen Media Review. Vol 1.*, 80-100.
- RENÓ, D. (2013). *Discussoes sobre a nova ecologia dos meios*. Tenerife. España: Sociedad Latina de Comunicación Social - La Laguna.
- RENÓ, D. (2013). Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia. *DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário Nº14*, 93-112.
- RENÓ, D. (2014). Formatos y técnicas para la producción de documentales transmedia. En F. y. Irigaray, *Hacia una comunicación transmedia* (págs. 133-146). Rosario, Argentina: UNR Editora.
- RENÓ, D., & Americo, M. &. (2017). El valor imagético en el ecosistema mediático a partir del documental transmedia Hollow. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas 12 (1)*, 3-77.
- RENÓ, Denis. (211-233). Interfaces e linguagens para o documentário transmídia. *Fonseca, Journal of Communication*, 211-233.
- ROIG, A. S.-N. (2012). ¡Esta película la hacemos entre todos! *REVISTA ICONO 14, Año 10 Vol. 1*, 25-40.
- ROIG, Antoni. (2017). Cine colaborativo, entre los discursos, la experimentación y el control: metodologías participativas en ficción y no-ficción. *OBRA DIGITAL, Nº12*, 13-25.
- ROSE, Mandy. (30 de Noviembre de 2011). *CollabDocs | Where Documentary meets Networked Culture*. Obtenido de <https://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>
- ROUCH, Jean. (1995). The Camera and Man. En P. (. Hockings, *Principles of Visual Anthropology* (págs. 79–98). Berlín: Mouton de Gruyter. Recuperado de: <https://www.der.org/jean-rouch/pdf/CameraandMan-JRouch.pdf>.
- SCOLARI, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 586-606.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

- SCOLARI, C. (2019). *¿Cómo analizar una interfaz?*: Documento de trabajo – Versión 1.0.
- SHELDON MCMILLION, E. (Dirección). (2013). *Hollow* [Película].
- STELLA, V., & WILLIAMS, G. (2018). El desembarco galés en Chubut y el encuentro armonioso entre dos culturas: disputando loscimientos de una provincia pluricultural. *VIII ENCUENTRO PATAGÓNICO DE TEORÍA POLÍTICA*, 91-103.
- VIRKEL, A. (1999). Contactos lingüísticos en Trelew. El bilingüismo español-galés. *ANCIJES. Reoist« del Instituto de Análisis Semiótico del Discurso III*, 123-139.
- WILLIAMS, D. (2015). Asentamiento de los colonos galeses en el Valle del Chubut: antecedentes y primeros treinta meses de su historia. En F. GAVIRATI, & F. WILLIAMS, *150 Años de Y Wladfa. Ensayos sobre la historia de la colonización galesa en el Patagonia* (págs. 101-127). Rawson: Secretaría de Cultura de la Provincia del Chubut - Biblioteca del Sesquicentenario Tegai Roberts.
- WILLIAMS, F. (2014). La Patagonia galesa entre el tablero estatal y la idealización naturalista. *Población & Sociedad, ISSN-L 0328 3445, Vol. 21, N° 2*, 93-128.
- WILLIAMS, G. (1975). *The Desert and the dream: A Study of Welsh Colonization in Chubut 1865-1915*. Cardiff: Wales University Press.
- WILLIAMS, G. (2018). “Desembarcaron aquí para quedarse”. Reflexiones en torno a los festejos del sesquicentenario de la colonización galesa en Chubut (2015). *(Dossier) Identidades, memorias y poder cultural en la Argentina (siglos XIX al XXI)*, 307-328.
- WILLIAMS, G. (2020). “Dejen de creer que carecemos de historia”: Estado e intelectuales en la construcción de la historiografía oficial de Chubut (1958-1968). *Cuadernos de Historia. Serie economía y sociedad, N° 24*, 57-83.