



Contratexto

ISSN: 1025-9945

ISSN: 1993-4904

Universidad de Lima. Facultad de Comunicación

Pinto Arboleda, María Cristina; Zapata Cárdenas, María Isabel; Gómez Vallejo, Luis Eduardo

Narrativa transmedia: una mirada al conflicto armado y la memoria social indígena desde los relatos expandidos. Casos: Colombia y Perú

Contratexto, núm. 37, 2022, Enero-Junio, pp. 259-286

Universidad de Lima. Facultad de Comunicación

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n037.5263>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570673373010>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)



Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

NARRATIVA TRANSMEDIA: UNA MIRADA AL CONFLICTO ARMADO Y LA MEMORIA SOCIAL INDÍGENA DESDE LOS RELATOS EXPANDIDOS. CASOS: COLOMBIA Y PERÚ

MARÍA CRISTINA PINTO ARBOLEDA*
Universidad de Medellín
mcpinto@udem.edu.co

MARÍA ISABEL ZAPATA CÁRDENAS**
Universidad de Medellín
mizapata@udem.edu.co

LUIS EDUARDO GÓMEZ VALLEJO***
Universidad EAFIT
lgomez21@eafit.edu.co

Recibido: 29 de junio del 2021 / Aceptado: 11 de diciembre del 2021

doi: <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n037.5263>

RESUMEN. Este trabajo tiene como objetivo central el análisis de dos proyectos transmedia latinoamericanos en el marco de la no ficción, circunscritos desde el método del estudio de casos y la aplicación de elementos de la teoría del actor-red, donde las relaciones, la conformación de grupos sociales que experimentaron realidades, llegan a gestar el valor de agenciamiento, como un enfoque que expande y contribuye a la comprensión y sostenibilidad de la historia y la experiencia en el tiempo del proyecto transmedia. El nivel de impacto en la audiencia de estos dos sistemas narrativos permitió apuntalar sus realidades desde la articulación de acciones de lucha social dentro y fuera de la red, ubicando sus temáticas en agendas políticas y periodísticas locales e internacionales. Impactos que se retoman a la luz de las características de los formatos de la transmedia de no ficción y sus potencialidades cocreativas, con el fin de dinamizar las relaciones sociales y activar la comunicación participativa dentro del ecosistema digital.

PALABRAS CLAVE: narrativa transmedia / derechos humanos / colectivos sociales / comunicación / no ficción

* Doctora en Comunicación, Cambio Social y Desarrollo por la Universidad Complutense de Madrid, España (véase: <https://orcid.org/0000-0002-6731-929X>).

** Magíster en Comunicación Digital por la Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia (véase: <https://orcid.org/0000-0002-6554-176X>).

*** Magíster en Comunicación Transmedia por la Universidad EAFIT, Colombia (véase: <https://orcid.org/0000-0003-1256-3938>).

TRANSMEDIA NARRATIVE: A LOOK AT THE ARMED CONFLICT AND INDIGENOUS SOCIAL MEMORY FROM EXPANDED STORIES. CASES: COLOMBIA AND PERU

ABSTRACT. The main objective of this article is to analyze two Latin American transmedia projects within the framework of non-fiction, circumscribed from the case study method and the application of elements of the Actor-Network Theory, where relationships, the formation of groups social organizations that experienced realities come to develop the value of agency, as an approach that expands and contributes to the understanding and sustainability of the history and experience of the transmedia project over time. The level of impact on the audience of these two narrative systems made it possible to shore up their realities from the articulation of social struggle actions inside and outside the Web. Placing their themes on local and international political and journalistic agendas. Impacts that are retaken in light of the characteristics of non-fiction transmedia formats and their co-creative potentialities, in order to energize social relationships and activate participatory communication within the digital ecosystem.

KEYWORDS: transmedia storytelling / human rights / social collectives / communication / nonfiction

NARRATIVA TRANSMÍDIA: UM OLHAR SOBRE O CONFLITO ARMADO E A MEMÓRIA SOCIAL INDÍGENA A PARTIR DE HISTÓRIAS EXPANDIDAS. CASOS: COLÔMBIA E PERU

RESUMO. O objetivo principal do trabalho é a análise de dois projetos transmídia latino-americanos no âmbito da não ficção, circunscritos ao método de estudo de caso e à aplicação de elementos da teoria ator-rede, em que as relações, a formação de grupos sociais e as realidades por eles vivenciadas, desenvolvem o valor da agência, como uma abordagem que amplia e contribui para a compreensão e sustentabilidade da história e da experiência do projeto transmídia ao longo do tempo. O impacto na audiência desses dois sistemas narrativos possibilitou sustentar suas realidades a partir da articulação de ações de luta social dentro e fora da web, colocando seus temas nas agendas políticas e jornalísticas locais e internacionais. Impactos que se retomam à luz das características de formatos transmídia não ficcionais e de suas potencialidades co-criativas, com o objetivo de dinamizar as relações sociais e ativar a comunicação participativa no ecossistema digital.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa transmídia / direitos humanos / grupos sociais / comunicação / não ficção

INTRODUCCIÓN

El presente artículo analiza dos propuestas transmedia de no ficción en el marco de la participación de colectivos indígenas latinoamericanos —casos específicos: proyecto 4Ríos, por Colombia, y Proyecto Quipu, del Perú— con el objetivo de revisar cómo algunas narrativas digitales posibilitan formas de interacción comunicativa con las audiencias, las cuales permiten mayores formas de participación e implicación en los asuntos sociales. El siguiente escrito reúne dos casos de estudio, de nueve preseleccionados en una primera etapa. Todos ellos relacionados con situaciones sociales discriminatorias, lucha y aprovechamiento del poder, denuncia y levantamiento de voces colectivas alrededor de sucesos enmarcados en grupos minoritarios, cuyas posturas tomaron fuerza gracias a la incorporación de la narrativa expandida —como lenguaje de comunicación—, a propósito de la creación de proyectos y contenidos digitales en plataformas de representación para datos vía internet. Desde el contexto digital, permitieron ofertar un ecosistema de información amplio con el fin de divulgar y poner en la agenda pública situaciones que se ampliaron en su eco territorial, dada la diversidad fronteriza de este estilo narrativo, la atemporalidad de los hechos en el marco de la realidad latinoamericana, pero, sobre todo, por la presencia de una búsqueda humana y de validación de las realidades de los grupos indígenas involucrados.

Es allí donde el universo transmedia ofreció alternativas robustas que no solo informaron, sino que también comprometieron a la audiencia en procesos de colaboración y participación, renovación de contenidos y vivencias experienciales alrededor de las TIC, en este caso, enmarcadas en las dos propuestas de no ficción. El texto, además de basarse en los estudios de caso, retoma elementos del concepto de usabilidad, agenciamiento y teoría del actor-red, desde donde se proyecta su relación con estos desarrollos narrativos.

Estado del arte y marco referencial

América Latina y su realidad no es ajena a ser permeada como un tema de estudio dentro del universo transmedia, donde las nuevas formas de representar y darle vida a los relatos llevan a la audiencia a conocer y reconocer casos sociales donde la denuncia y la divulgación —ojalá con impacto internacional— son el instrumento de publicación de hechos olvidados y evadidos muchas veces por la institucionalidad. Este es el caso de proyectos que tienen en cuenta a grupos étnicos, los cuales cuentan su realidad a partir de hechos o acciones tomadas por grupos que, bajo intereses puntuales, afectaron la calidad de vida, integridad y seguridad de estos colectivos, gracias a la ejecución de diversas acciones. Para comprender el papel que juegan estos colectivos en la sociedad actual, se retoman datos oficiales sobre el estado de los indígenas en Colombia. El censo poblacional del año 2005 informó que las “comunidades étnicas han migrado en

los últimos años del área rural a las cabeceras municipales, por razones familiares, por la búsqueda de mejores condiciones de vida, por necesidades de educación y amenazas contra la vida” (Departamento Administrativo Nacional de Estadística, 2005, p. 2). Esta razón se conecta con acciones violentas en el territorio nacional, donde el desplazamiento físico de individuos, familias y comunidades se ha llevado a cabo en las últimas décadas, sobre todo en zonas apartadas donde la presencia del Estado es nula.

El éxodo de seis millones de mujeres, hombres, niños, adolescentes, adultos mayores, indígenas, negros, palenqueros, raizales y gitanos, predominantemente de origen campesino y rural, no puede explicarse exclusivamente como consecuencia de la guerra y las lógicas de confrontación entre diferentes actores armados. El desplazamiento forzado también ha sido el resultado de múltiples prácticas violentas, provocadas y promovidas por empresas criminales conformadas por alianzas entre distintos actores narcotraficantes, empresarios y políticos, por motivaciones ideológico-políticas y también por motivaciones puramente rentistas para apropiarse y acumular poder y riqueza. (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2015, p. 25)

Esta realidad no es ajena al planteamiento temático del proyecto 4Ríos (<https://4rios.co>), el cual evidencia el diario vivir de la población indígena nasa y su constante contacto con el conflicto armado, el desplazamiento y la aniquilación de sus miembros a manos de grupos al margen de la ley, casi todos permeados por el flagelo del narcotráfico.

La organización internacional ACNUR (2011) presentó un informe donde reiteró la fragilidad de las etnias en Sudamérica, dada su vulnerabilidad frente a los conflictos sociales: los indígenas representan el 3,4 % del total de la población colombiana. Ellos son uno de los grupos humanos más vulnerables a la violencia y a uno de sus efectos directos: el desplazamiento interno. Según cifras oficiales, aproximadamente el 2 % del total de personas desplazadas del país pertenece a alguna etnia indígena. En el caso peruano, el Ministerio de Salud (2013) informó que el territorio cuenta con 55 pueblos indígenas, de los cuales 51 son originarios de la Amazonía y 4 de los Andes, que forman un total de 4 millones de habitantes (p. 3).

En cuanto a proyectos e investigaciones consultadas en el rastreo de documentación, se encontraron propuestas tanto en Latinoamérica como en Europa. Es el caso de realizaciones como *Sí Me Importa* (España)¹, la cual se enfoca en mostrar la problemática de la pobreza y la desigualdad en el contexto europeo. Otras narrativas extendidas de no ficción de corte social fueron Proyecto FAM (Quepo.org, 2015)², también en España,

1 Véase el Twitter del movimiento *Sí Me Importa*, de OXFAM Intermón, en https://twitter.com/simeimportaORG/with_replies?lang=es. También se pueden revisar los siguientes enlaces: <https://www.oxfamintermon.org/es>, <https://www.youtube.com/watch?v=wR0KQSuWkKs>

2 Proyecto FAM (Hambre): <http://www.projectefam.cc/relatosdelhambre/>

que se encaminó a combatir la presencia del hambre en el mundo; y el proyecto Kony³, en el año 2012, que denuncia la presencia de los menores de edad en el reclutamiento armado en Uganda (Ramsay, 2019). Otros trabajos tratan sobre narrativas transmedia y el entorno de los jóvenes universitarios, a propósito de la aplicación de la etnografía digital (Gutiérrez et al., 2017); y acerca de los movimientos sociales, narrativas transmedia y cambio social (García López & Simancas González, 2016).

Desde Argentina se presenta la investigación Mujeres en Venta (Irigaray, 2015)⁴, la cual abordó la situación de la trata de blancas en el país austral. Colombia, por su parte, aportó otras investigaciones que también involucran territorios rurales y poblaciones: una propuesta para un modelo de análisis de proyectos transmedia no ficcionales (Gómez & Heredia, 2018); miPáramo, transmedia ambiental sobre la protección del Páramo de Santurbán⁵; y, por último, el impacto de las TIC con el uso de los dispositivos móviles entre los campesinos caficultores colombianos (Zapata & Marín, 2015). Perú, por otro lado, presenta un trabajo dedicado al cine transmedia en el marco de las narraciones multiplataforma. Para ello, se desagregan el rol creativo de las audiencias y su repercusión en el desarrollo de las historias, así como la lógica detrás de los principios de multiplicidad y expansión (Cappello, 2016).

Para centrarse en el abordaje de grupos étnicos, trabajos transmedia como *La vida no vale un cobre* (Perú), *Alvar. Las Américas* (Perú) y *Rutas del conflicto* (Colombia)⁶, entre otros, ofrecen puntos en común sobre esa relación histórica entre las sociedades instauradas poscolonia y la valoración u olvido de estas comunidades. En estos proyectos, hay un patrón desde el Estado por ocultar información y acciones relacionadas con la falta de oportunidades, el abandono territorial, el impacto ambiental por la sobreexplotación minera, la siembra ilegal y los “corredores” de transporte de estupefacientes entre la ruralidad y los puertos de distribución urbanos. Prácticas que se ven entremezcladas con la tradición y las acciones ancestrales de comunidades étnicas que luchan por no ser afectadas y mantenerse al margen de estas actividades. Pero esta intención no se cumple y, por eso, el papel de estas narrativas divulgativas en el contexto digital lleva a descubrir la ausencia del Estado, la desprotección frente al civil y la presencia de control de otros grupos en medio de la fragilidad humana, social y estructural de los pueblos indígenas. De alguna manera, estos casos ilustran el activismo transmedia y la participación social que se logra por medio de circulación digital al poner sobre la mesa realidades presentes, que están silenciadas.

3 Proyecto Kony: <https://invisiblechildren.com/kony-2012/>

4 Mujeres en Venta: <http://www.documedia.com.ar/mujeres/universotransmedia.html>

5 miPáramo: <http://miparamo.org/>

6 *La vida no vale un cobre*: <https://lavidanovaleuncobre.com>. *Alvar. Las Américas*: <https://www.alvar-lasamericas.com/es/>. *Rutas del conflicto*: <https://rutasdelconflicto.com>

Frente a esto, la narrativa transmedia de no ficción se entremezcla con el periodismo, en un proceso de levantamiento de datos y confrontación de fuentes que en estos ejemplos de proyectos digitales deja al descubierto los enfoques del proceso investigativo, que más adelante se concretan en los productos narrativos que se presentan en cada historia. Se destacan técnicas de recolección de datos, como la revisión documental, las entrevistas con personajes involucrados en los sucesos y la confrontación de fuentes oficiales e independientes, con el fin de acreditar las justificaciones e interpretaciones que realizan en el análisis y reconstrucción de un fenómeno que tiene características de historicidad (Yuni & Urbano, 2014, p. 101). Esta afirmación se aplica a los dos casos de estudio que se muestran en este texto, donde las acciones desde el conflicto armado en Colombia datan de comienzos de la década del 2000, y la intervención bajo el gobierno fujimorista en el Perú se registra para mediados de los noventa y comienzos del año 2000.

El objetivo de esta depuración de proyectos transmedia, su revisión y posterior escogimiento de los casos de análisis fue reconocer similitudes y diferencias en la estructura narrativa de las producciones, frente a la toma de decisiones en la selección de recursos, desarrollo de contenidos centrales como puntos neurales para el entendimiento del fenómeno, impacto en las redes sociales y circulación del proyecto, procesos de financiamiento, premios y alianzas, además de los procesos de comunicación originados una vez que se pusieron a circular las narrativas. Esto con el fin de encontrar puntos en común alrededor del lenguaje expandido y convergente, pero también del impacto público y masivo, con unas historias y acciones que parecían estar destinadas al olvido. En palabras de Alabarces (2020), hoy “lo popular decididamente no está en la agenda. Los intereses académicos siguieron otros rumbos. En los libros, las tesis, los proyectos de investigación no aparece más” (p. 3). Y entiéndase lo popular como lo no hegemónico ni institucionalizado. Una mirada a lo alterno, lo de otros grupos, que en este circuito se relacionan con los colectivos étnicos, con el pueblo.

Desde el abordaje teórico, un elemento a tener en cuenta es el concepto del *trans-media storytelling*. Tal como ha sido explicado en anteriores artículos académicos (Kinder, 1991; Couldry & Jenkins, 2014; Scolari, 2013), este concepto parte de la premisa de la expansión de una narración en múltiples plataformas, donde se prioriza la participación del usuario en la experiencia narrativa y en el proceso expansivo.

El concepto del *transmedia storytelling* se usó inicialmente en los trabajos del músico norteamericano Stuart Saunders Smith, quien llamó *transmedia* a la diferenciación del proceso de composición y el de ejecución de una obra musical (Muller, 2014). Según Smith, esta relación compositor-ejecutor permitía una creación colaborativa de la obra, que supera el proceso de composición y el de ejecución, generando una construcción musical nueva, cultural si se quiere, cada vez que una obra es ejecutada. El análisis moderno del *transmedia storytelling* ha permitido identificar diferentes lógicas

de producción y uso del proceso expansivo, y también cómo la localización geográfica puede influir en el desarrollo del proyecto transmedial (Jenkins, 2017). Sin embargo, es claro que la tríada conformada por la narrativa, la expansión de esta en múltiples plataformas y la participación del usuario constituyen el centro de toda práctica transmedia.

Dentro de la propuesta teórica de la transmedia de no ficción, el primer concepto por revisar es el de expansión narrativa. Según la Real Academia de la Lengua (2019), el término responde a una historia basada en hechos ficticios o reales. Este se usa, de manera cultural, para referirse principalmente a la narración literaria. A diferencia de un proyecto transmedia ficcional, cuyo origen puede rastrearse hasta una obra seminal (Montoya et al., 2013) que responde a la imaginación de uno o varios autores, en la transmedia de no ficción el origen del proyecto se rastrea hasta un evento real. En la ficción, la expansión narrativa se limita a las reglas internas del relato, que responden a un *ethos* o reglas morales, a la guía que se debe seguir dentro de ese mundo posible; un *mythos*, el origen de las cosas, de donde proviene el mundo que se habita narrativamente; y un *topos*, el planteamiento del mundo físico narrativo, la geografía que delimita la narración (Klastrup & Tosca, 2004), entre otras. Estos elementos son arbitrarios desde la creación del autor y solo responden a las necesidades de este. Para que haya verosimilitud en la expansión narrativa en la ficción, el usuario, si participa de dicha expansión, solo debe seguir estas reglas para que el relato sea coherente. Sin embargo, el relato no ficcional nace de la realidad que, aunque también tiene un *ethos*, *mythos* y *topos*, no puede ser expandido solamente bajo esas reglas narrativas, ya que el usuario que quiera participar de dicha expansión también debe responder al concepto de realidad. En este caso, la narración solo forma parte de una de las estrategias que puede tener el usuario para expandir e interpretar esa realidad. Si nos quedamos solo con el concepto de narración, limitaríamos las posibilidades de relación que se dan entre el usuario y el relato transmedia de no ficción.

En la búsqueda teórica realizada, se encuentra que la relación del individuo con la realidad se puede explicar desde dos perspectivas: desde el acontecimiento y a través de las estructuras retóricas. Cuando se habla de acontecimiento, se refiere al elemento histórico que carece de interpretación y solo responde al cubrimiento, casi noticioso, de algo que sucede. El uso de la palabra *acontecimiento* es intencional, ya que permite, desde la posición teórica de Nora (2017), alejar el acontecimiento de la interpretación y dejarlo como un elemento totalmente objetivo/histórico. Deleuze (2002) retoma el concepto de acontecimiento y lo describe como un elemento de confluencia, donde aquello que acontece se vuelve imprevisible e irresistible. Para Deleuze, el acontecimiento es producto de una enmarañada red de relaciones que escapan a lo fenomenológico y que busca dar lógica adicional sobre aquello que se quiere argumentar. Aunque la estructura del relato transmedia de no ficción que se propone inicia en el acontecimiento, la subjetividad del individuo, ya sea como generador del relato o como usuario de este, no puede

ser alejada del proceso de expansión. El acontecimiento, objetivo e histórico como lo queremos comprender, debe pasar por la resignificación que de él hace el ser social.

Aquí aparece la segunda perspectiva teórica que se usa para entender la transmedia no ficcional: las estructuras retóricas (Meyer, 1987; Van Dijk, 2016; Carriedo & Tapia, 1994) de las que se sirve el usuario para generar una estrategia de procesamiento para entender el relato, en este caso, el acontecimiento. Según Carriedo y Tapia (1994), las estructuras retóricas del texto argumentativo que aparecen son las siguientes: generalización, enumeración, secuencia, clasificación, comparación-contraste, causa-efecto, problema-solución, argumentación y narración. Estructuras que permiten determinar el tipo de relaciones de hecho que se dan entre el acontecimiento y el usuario. Es gracias a esta retórica del relato que se tuvo la posibilidad de interpretación, análisis y apropiación por parte del usuario, apropiación que se soporta en lo social y cultural. Como afirma Deleuze (2002), todo fenómeno permanentemente se transmite desde la sociedad a la cultura, lo que carga al discurso —en este caso, el relato— de subjetividad, pero al mismo tiempo permite que el usuario se identifique con el discurso. Este acontecimiento significado convertido en hecho es evidenciado en la usabilidad que se hace de él.

Es en esta relación discurso/retrato y dispositivo/plataforma donde el usuario construye sus relaciones con otros agenciamientos y donde crea el propio, en un ejercicio constante de resignificación. Desde esta perspectiva, el relato de no ficción es transmedia siempre y cuando el agenciamiento se genere y, si hay agenciamiento, debe existir impacto social y un proceso transformador en la realidad. Eso es lo que llamamos usabilidad y lo que permite que la narrativa transmedia de no ficción tenga relevancia. Si un proyecto documental o periodístico no genera usabilidad (agenciamiento e impacto en la realidad), no se tiene un proyecto transmedia de no ficción. Es así como el acontecimiento puro lleva al hecho subjetivo y agenciado. Cuando el usuario se apropia del relato, y resignifica el acontecimiento, en otras palabras, le da usabilidad, este se convierte en un “hecho”. El hecho es el acontecimiento interpretado por el usuario, desde su perspectiva y percepción social y cultural de la realidad. Así, existen múltiples hechos que nacen de un acontecimiento, dependiendo del agenciamiento que se hace del acontecimiento. Los hechos son polisémicos y pueden o no responder a una realidad factual, aunque tengan como origen el acontecimiento deleuziano. Los hechos tienen relación con un acontecimiento, pero responden a procesos históricos y culturales que se relacionan retóricamente con el usuario.

Para poder identificar la usabilidad lograda en estos dos proyectos, se realizó un análisis de cada uno de ellos con relación a las propuestas teóricas anteriormente descritas. Estas relaciones se describen en la tabla 1.

Tabla 1
Matriz de análisis aplicada para la revisión de usabilidad en proyectos expandidos

Casos	Acontecimiento (Deleuze, 2002)	Estructuras retóricas (Carriedo & Tapia, 1994; Meyer, 1987)	Agenciamiento (Latour, 2008)	Usabilidad
Proyecto Quipu	En el Perú, entre los años 1996 y 2000, cerca de 300 000 personas, la mayoría mujeres indígenas, fueron esterilizadas de manera forzada.	En el registro del acontecimiento logrado en el proceso documental, se observa que, en los talleres que se realizaron en la creación del proyecto, las mujeres víctimas encontraron elementos comunes entre sus casos, identificaron como similares a otras víctimas y relataron su experiencia. Estructuras retóricas: generalización, secuencia, comparación-contraste, narración. En el proceso de quien emite/ genera el contenido, el concepto del quipu como sistema de referencia de los incas suscita la analogía con el sistema de participación que quisieron desarrollar los creadores.	Aunque las investigaciones oficiales y la solicitud de la criminalización de estos hechos por parte de organizaciones indígenas inician en el año 1999, el Proyecto Quipu fue el primer espacio donde se les dio voz directa a las mujeres indígenas. Muchas de ellas se dieron cuenta por primera vez, casi diez años después del acontecimiento, que formaban parte de un grupo mucho más grande de víctimas en todo el Perú.	La existencia del Proyecto Quipu generó presión en el Perú y a nivel internacional para que la justicia de ese país abriera juicios a los responsables. Las mujeres indígenas víctimas de la esterilización forzada se constituyeron en organizaciones civiles, apoyadas por ONG. En el año 2021, se realizaron audiencias abiertas para escuchar a las víctimas y juzgar y condenar a los responsables.
Estructura retórica: analogía.				(continúa)

(continuación)

Proyecto 4Ríos	En la Semana Santa del 2001, 220 hombres del llamado Bloque Calima de las Autodefensas perpetraron una masacre en el sector del Alto Naya, entre los departamentos de Cauca y Valle del Cauca. Según la Fiscalía colombiana, 40 personas, entre indígenas, campesinos y afrocolombianos, fueron asesinadas y se calcula que 3000 personas fueron desplazadas.	Aunque la comunidad indígena nasa del resguardo Kitek Kiwe dio permiso para el uso de la información recogida por los creadores, no se dio un proceso de participación creativa que permitiera entender si el proyecto hizo posible una transformación retórica del acontecimiento por parte de la comunidad.	El agenciamiento en el caso del proyecto 4Ríos se puede encontrar en su uso pedagógico. Sin embargo, no se hallaron registros de estos procesos para entender a profundidad hasta qué punto los estudiantes resignificaron el relato del proyecto.	En el año 2012, dentro del proceso de justicia transicional, se realizaron versiones libres de 66 de los paramilitares que participaron en la masacre. Al año 2020, según la Comisión Colombiana de Juristas, las comunidades indígenas y afrocolombianas aún continuaban sin garantías para retornar a la zona ni para permanecer en ella.
	Sin embargo, el uso pedagógico de la propuesta permitió la apropiación del relato y el acontecimiento por parte de la comunidad educativa en algunos colegios de Bogotá.			Aunque existen organizaciones legales e indígenas que respaldan y presionan un proceso legal y de reparación a las víctimas de la masacre del Alto Naya, no hay una trazabilidad entre el relato generado por el proyecto 4Ríos y estas movilizaciones sociales.
	Estructuras retóricas: causa-efecto, narración, problema-solución, comparación-contraste.			
	En el proceso de quien emite/ genera el contenido, la alusión al flujo de memoria permite entender el carácter dinámico de propiciar una participación plural frente a un conflicto político reciente.			
	Estructura retórica: alusión.			

Nota. Elaboración propia a partir de Deleuze (2002), Carriedo & Tapia (1994), Meyer (2013) y Latour (2008).

Otro nivel agregado al proceso expansivo del relato transmedia de no ficción es el que se llama contexto. En toda obra (transmisión, acción e interacción social), son muchos los elementos que intervienen en su construcción y, a su vez, todos ellos producen cambios. Es así como en la interacción social no hay información, sino transformación (Latour, 2008, p. 221). El contexto, conformado por múltiples agentes y agenciamientos, no es otra cosa que el resultado de la interacción social y de las diferentes transformaciones que se dan entre los agentes. Como última estructura se presenta el universo del relato, que abarca y cubre los múltiples contextos, hechos y acontecimientos que conforman el relato transmedia de no ficción. El universo narrativo es fenomenológico por naturaleza, pero las estructuras que lo anteceden (acontecimiento, hecho, contexto) están soportadas en los hechos sociales. La fenomenología permite desvincular, en el análisis, elementos que forman parte de otros contextos, y por eso no es práctica para nosotros en el análisis básico del relato transmedia no ficcional, en donde lo social y su transformación son fundamentales. Sin embargo, la fenomenología es válida para entender el universo narrativo como un todo. De esta manera, las narrativas transmedia se entienden como un conjunto de contenidos, relatos y universos interconectados y disponibles en diversas plataformas, que tienen relaciones intertextuales entre sí, y que buscan generar un vínculo emocional con el usuario para que se apropie y resigneifique la narración a través de la construcción colectiva y colaborativa de nuevos relatos que enriquezcan y amplíen los sentidos y significados del contenido inicial.

En este sentido, la no ficción en América Latina se basa en su historia, sus conflictos, resistencias y movilizaciones. Son diferentes las apuestas con tono y personalidad del sur que afloran gracias a la exploración de un sistema narrativo, cuya génesis data de la vertiente norteamericana (Hollywood y el entretenimiento), pero atraviesa fronteras, se instaura entre las múltiples realidades latinas y saca a la luz destinos sociales, económicos y políticos que pueden ser callados por intereses diversos. En palabras de Jelin (2003), los derechos humanos apelan, como principio aglutinador de su práctica política, a rescatar un sistema de valores fundamentales: la vida, la verdad, la justicia, planteando exigencias desde una ética universal (p. 13). Voces que se escuchan al unísono en pro de reclamar “verdad y justicia”. Es la incorporación de los temas del pasado en la memoria social mediada por medio de proyectos narrativos digitales.

METODOLOGÍA

Los estudios de caso son considerados por algunos teóricos como diseños de corte experimental, no experimental y cualitativos (Hernández et al., 2010). Más allá de la clasificación, escoger uno o varios casos permite profundizar en una unidad que responde a las inquietudes investigativas planteadas desde el problema, aborda las preguntas y confronta la teoría. En cuanto a la narrativa transmedia, los proyectos 4Ríos (<https://4rios.co>) y Quipu (<https://interactive.quipu-project.com/#/es/quipu/intro>) son dos casos que

presentan realidades de poblaciones apartadas, que, bajo sucesos de abuso de poder, conflicto armado y social, se vieron involucrados en acciones determinantes que los realizadores llevaron al espacio digital.

Cuando se habla del estudio de casos, se busca partir de un método que abarca una diversidad de fuentes y técnicas de recolección de información, darle forma y comprensión a un fenómeno que se pretende abordar. De forma descriptiva, distintos tipos de fuentes cualitativas aparecen mediante procesos de toma notas, realización de entrevistas, observación de situaciones, análisis de contenidos previos, grabaciones, visualización de videos y documentos relacionados con los ejemplos por seguir.

En esta investigación, a partir de la selección de los casos, el procedimiento parte de la aplicación de una matriz de observación de narrativas digitales, utilizada también en el proyecto colombiano miPáramo, con algunos ajustes y modificaciones particulares, teniendo en cuenta los objetivos del trabajo de observación propuesto. En la tabla 2, se describe la matriz.

Este instrumento tiene en cuenta los planteamientos propuestos por la teoría de narrativas transmedia, en donde la tríada usuario, expansión y múltiples plataformas se define como elemento clave de un proyecto transmedial. En la matriz se identifica el nivel de expansión de la narrativa y se registran los fragmentos de una misma narrativa que se encontraron en diversos medios, formatos o textualidades. A partir de la propuesta de Guerrero (2015, como se cita en García & Heredero, 2015, p. 266), la participación del usuario es donde este interviene, modifica y/o resignifica alguna porción de los contenidos propuestos por el productor. Se definieron tres modelos: (i) el observativo (donde el usuario se comporta como un participante silente y su marca de observación se midió en el número de visitas que se registran en un determinado contenido); (ii) el discursivo-argumentativo (el usuario participa del universo narrativo en aquellos espacios reservados para ello; por ejemplo: sección de comentarios de un blog o de Twitter, pero esta participación no expande el universo con la creación de nuevos contenidos); (iii) y, por último, el creativo-divulgativo (el usuario sí genera contenido que contribuye a la expansión del universo narrativo que consume). Esta construcción de contenido se hace de dos formas: a través de nuevos trabajos que amplían el universo narrativo y mediante productos destinados a dar a conocer ese universo narrativo a otros. Igualmente, el instrumento permite la identificación y el análisis de la macrohistoria, que se refiere a la base narrativa del universo transmedia, y a la identificación y análisis de la expansión de la macrohistoria, que comprende el resto de las partes o elementos de la narrativa transmedia, tanto el generado por los creadores originales como por el usuario. Finalmente, con la matriz se identifica si existieron mecanismos para hacer seguimiento a las acciones de participación, como, por ejemplo, número de visualizaciones, donativos o consolidado de visitas. Con esta matriz fue posible registrar, documentar y analizar si un proyecto narrativo pudo ser considerado como expansivo y transmedial.

Tabla 2
Matriz de análisis aplicada para la revisión de dos proyectos transmediales de no ficción

Casos	Para ser considerado transmedia	Tipo de participación	Estructura de la narrativa	Tipo de mensaje	Métodos de evaluación
Casos de estudio: 4Ríos Proyecto Quipu	Audiencias intervienen, modifican, resignifican alguna porción de los contenidos propuestos por el productor.	Modelo observativo: el público se comporta como un participante silente; es decir, no deja marca en el contenido que consume, pero el producto que consume dentro del universo transmedia afecta el desarrollo de este (por ejemplo: influyen en el número de visitas de un video en una web).	Identificación y análisis de la macrohistoria (García & Heredero, 2015, p. 274): Medio y audiencia Partes Aspectos narrativos	Apela a lo racional. Apela a lo emocional.	Identifica si existen mecanismos de seguimiento de las acciones de participación (número de visualizaciones, donativos, número de visitas, me gusta, compartir, etc.)
		Modelo discursivo-argumentativo: participa en aquellos espacios reservados para ello. No crea nuevos contenidos.			
		Modelo creativo-divulgativo: genera contenido que contribuye a la expansión del universo narrativo.			

Nota. Elaboración propia a partir de Ríos y Pinto (2018) y equipo de investigadores.

Para entender la propuesta investigativa y cómo se presenta este instrumento de revisión transmedial, es vital comprender el concepto de usabilidad, el cual explica el concepto de agenciamiento. En el abordaje de la teoría del actor-red (TAR)⁷, Latour (2008) afirma que las relaciones sociales no son absolutas, sino que responden a múltiples marcos de referencia cambiantes; marcos conformados por las relaciones de diferentes agentes que le dan sentido al ser social, pero no solo desde la conformación de grupos sociales, sino desde las relaciones que se dan entre dichos grupos y actores. Según Latour (2008), si bien los grupos parecen plenamente equipados de por sí, la TAR no ve que puedan existir sin un cortejo más bien nutrido de formadores de grupos, voceros de grupos y cohesionadores de grupos (p. 54), quienes toman decisiones en las relaciones que se conforman entre ellos y en los roles que cada uno cumple dentro de estas mismas relaciones. A estas acciones entre actores se les llama agenciamiento. El concepto de agencia es fundamental para la visión que aquí se propone del actor/usuario dentro de la transmedia no ficcional. El usuario no es pasivo, tal como lo define Jenkins (2006), pero su papel en la transmedia de no ficción debe ser más significativo que el de ser solamente un distribuidor de la narrativa o un amplificador de esta. Dentro de la construcción metodológica de la teoría de actor-red, Latour (2008) determinó dos elementos fundamentales para el análisis de los procesos sociales: el dispositivo empírico, que permite hacer el seguimiento de las asociaciones entre actores heterogéneos; y el discurso, la subjetividad compartida en esas relaciones heterogéneas. Ambos conceptos, dispositivo y discurso, podemos relacionarlos con los conceptos de plataforma, dentro de un ambiente mediático, y de relato, desde la significación retórica que hace el usuario. A continuación, se describen los dos casos seleccionados.

Proyecto Quipu⁸

Tal como registraron medios de comunicación peruanos e internacionales, entre 1996 y el 2000, el gobierno de Alberto Fujimori desarrolló el Programa Nacional de Salud Reproductiva y Planificación Familiar, que afectó a miles de mujeres y hombres, en su mayoría campesinos e indígenas provenientes de diferentes lugares del Perú. Según consta en las demandas hechas por las víctimas, la aplicación de métodos de anticoncepción quirúrgica se realizó engañando a los pacientes y bajo prácticas que afectaron su salud e integridad personal. En el 2003, tres años después de que el presidente Fujimori fuera expulsado del poder, los fiscales peruanos comenzaron a investigar nuevas acusaciones de esterilizaciones forzadas, y el Movimiento Amplio de Mujeres (MAM) ingresó a la Fiscalía más de trescientos testimonios de víctimas.

7 *Actor-Network Theory* (ANT). En su traducción al español se usa la sigla TAR.

8 Proyecto Quipu: <https://interactive.quipu-project.com/#/en/quipu/intro>

En este contexto, ocho años después, la peruana Rosemarie Lerner y la chilena María Ignacia Court diseñaron un proyecto de comunicación al escuchar que, en medio de la campaña electoral de Keiko Fujimori, hija del expresidente acusado, se defendiera de la responsabilidad sobre el programa de salud reproductiva, argumentando que el objetivo final fue el de empoderar a las mujeres en el tema de la anticoncepción; reconociendo, eso sí, que se habían cometido excesos en la ejecución de este.

En 2011, la nueva lideresa del fujimorismo se mostró con una postura moderada incluso reconociendo los “errores” del Gobierno de su padre. En dicha ocasión una estudiante le preguntó sobre las esterilizaciones forzadas a mujeres de las zonas rurales de Perú durante el Gobierno de su padre, a lo que ella respondió hablando de un moderno y exitoso programa de salud y planificación familiar impulsado por su progenitor, en el cual las esterilizaciones forzadas solo fueron casos aislados producto de las malas praxis de algunos médicos que tenían la responsabilidad de implementarlo: “Este programa, tenía como objetivo empoderar a las familias... sobre todo a las mujeres de poder decidir cuándo y cuántos hijos tener, era un programa absolutamente voluntario”. (Dapino, 2018, párr. 1)

Al año siguiente, se inició la producción y realización de la idea narrativa: nació el Proyecto Quipu. El trabajo comenzó con la realización de talleres en comunidades de campesinos en varias regiones del país, en medio de un clima político en el que se archivó la denuncia penal contra Fujimori y sus exministros de Salud por este tema, y donde, como respuesta, organizaciones como Amnistía Internacional, organización que apoyó el Proyecto Quipu, exhortó al Estado peruano a reconsiderar esta decisión. En el 2015, Quipu fue lanzado oficialmente en Lima en un evento realizado en el Instituto de Democracia y Derechos Humanos, con la presencia de algunas mujeres víctimas. El proyecto consiste en una plataforma digital que recoge 174 testimonios de víctimas de esterilización forzada, que se grabaron en dichos talleres y a través de una línea telefónica habilitada por el proyecto. La plataforma también permitió registrar 132 respuestas de usuarios que recorrieron el proyecto. Igualmente, se produjo un corto documental, con el apoyo del periódico británico *The Guardian*, que narra lo ocurrido en el Programa Nacional de Salud Reproductiva y Planificación Familiar.

Proyecto 4Ríos

En medio del conflicto colombiano, librado desde la década de 1950, ocurrió en el año 2001 una masacre en el sector del Alto Naya. La zona nace imponente en las montañas de la cordillera occidental, entre los departamentos del Cauca y Valle del Cauca, y se conecta con el río que lleva su mismo nombre. Allí, campesinos, indígenas y afrodescendientes fueron masacrados. Este hecho fue propiciado por grupos de autodefensa, como consta en la sentencia que el Consejo de Estado dictó en el 2008, ordenando al Estado indemnizar a 82 indígenas. Casi una década después, Élder Tobar y Yack Reyes, ambos

realizadores audiovisuales, se dedicaron a investigar sobre la masacre y, como resultado de esta tarea, diseñaron y presentaron a convocatorias de financiación el proyecto transmedia 4Ríos. La realización del proyecto se inició en el 2013 y al año siguiente se llevó a cabo el lanzamiento del cómic interactivo, alojado en un sitio web, y de dos maquetas de realidad aumentada en el Centro de Memoria, Paz y Reconciliación, ubicado en Bogotá, como parte de la producción de contenidos digitales para el proyecto.

RESULTADOS

En ese encuentro entre la teoría y los casos analizados, se reúnen tres elementos: participación, cocreación y resignificación del relato, todos ellos claves en la disección de estos relatos desde el modelo transmedial de no ficción. La participación del usuario en la historia puede verse desde niveles como audiencia básica (se limita a conocer el relato y difunde el proyecto), usuario medio o prosumidor (que va más allá y comienza a realizar algunos aportes en contenidos, procesos de divulgación y distribución), y usuario pro, VUP⁹ o fan (cuyo papel encierra un proceso más dedicado y permite expandir comunidades). En palabras de Saavedra-Bautista et al. (2017), la transmedia promueve la construcción social y abre oportunidades de ver y repensar la realidad, ofreciendo diversos y novedosos formatos de producción de contenidos.

Frente a la cocreación y resignificación, es válido encontrar en todo el circuito de navegación por sus sitios web que ambos proyectos dan la posibilidad de generar nuevos contenidos aportados por la audiencia: *podcasts*, testimonios escritos y comentarios, los cuales permiten ver la vinculación del consumidor digital dentro de la experiencia.

Por otro lado, con el objetivo de determinar la usabilidad de estos proyectos transmedia de no ficción, el instrumento incluyó indicadores que describieron elementos como participación, cocreación y resignificación social del relato que se evidenciaron en la revisión documental realizada. Estos tres elementos, como se explicó anteriormente, forman parte de una fundamentación teórica propia del *transmedia storytelling* (expansión en plataformas, participación del usuario en la expansión narrativa y en su proceso expansivo), y permiten hacer un análisis fenomenológico del universo narrativo acá presentado.

Fue así como el concepto de *usability*, propuesto desde la revisión teórica de Latour (2008), se refirió a conexiones de interpretación, apropiación y uso. Es la apropiación y uso que hace el agente, en este caso, el usuario, del discurso a través de sus propios dispositivos. Para los dos casos mencionados, la usabilidad se vio marcada por la

9 Dinehart (2006) acuñó el término VUP, acrónimo de *viewer-user-player* para referirse al nuevo perfil de público transmedia.

participación del usuario. De esta manera, el relato que se expandió en el proyecto no ficcional (desde un acontecimiento y las estructuras retóricas que dan sentido a la narración) dejó a un lado su tono mediático y pasó a ser un discurso que el usuario insertó en su vida diaria, permitiéndole emprender acciones de movilización, transformación y resignificación. A continuación, se detalla la presencia de otros factores transmedia en cada uno de los proyectos analizados.

Tejiendo un quipu a través de formatos digitales

Participación

En términos de participación, uno de los elementos propuestos por el documental interactivo fue la posibilidad de generar una audiencia en línea en el Perú y en 127 países alrededor del mundo, según lo presenta el proyecto en su sitio web. Desde estos países, se registraron testimonios de personas que dejaron un mensaje de apoyo a las víctimas en su lucha por la reparación integral. En un artículo publicado en el periódico *The Guardian*, las realizadoras comentaron que las mujeres campesinas apreciaban que su lucha fuera reconocida a nivel internacional y que este ejercicio les dio mayor fuerza para reclamar justicia en tribunales internacionales (Ford, 2016). El proyecto registró que, desde su lanzamiento, cerca de 21 000 personas visitaron la página, y 27 707 usuarios visualizaron el documental corto en la plataforma YouTube. Respecto a este último, los realizadores señalaron que, cuando el documental fue publicado en internet, los testimonios se multiplicaron (Página 12, 2017). En redes sociales, el proyecto arrojó 4120 seguidores en Facebook, 955 en Twitter y 261 en Instagram. Asimismo, Quipu se presentó en exposiciones en diferentes centros culturales, en ciclos de cine documental en Colombia, Chile, Ecuador y Bolivia; y en instalaciones multimedia, como la instalación dispuesta en el Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social en el Perú.

Es claro que el Proyecto Quipu responde a las características de expansión narrativa en un entorno multiplataforma. Su particularidad reside en el nivel de participación que alcanzó el proyecto, no solo con la recolección de los testimonios de las víctimas, sino en su impacto en el entorno social del Perú y en el ámbito internacional. Estas dos interacciones permitieron generar, sin duda, formas de agenciamiento con impacto social y de transformación social que se podrían entender como propias del activismo en línea.

Cocreación

El proyecto tomó como referencia y recurso retórico del discurso la analogía con el sistema de registro quipu de los incas y de otras culturas andinas. De esta manera, propuso generar un sistema de participación a través de una línea de teléfono que permitió a las personas afectadas compartir su historia. En un artículo publicado en el periódico *El País* (Fowks, 2017), la directora comentó que, intentando evitar errores cometidos con

otras estrategias de comunicación, se buscó que las personas afectadas participaran en la cocreación, sin que las realizadoras fueran quienes contaran las historias, sino que los contenidos fueran generados por el usuario. A través de mujeres embajadoras que identificaron en grupos organizados, replicaron los objetivos del proyecto, obteniendo 150 testimonios (en español, quechua y shipibo), lo que representó un total de 9 horas de material de audio y 2741 llamadas.

Figura 1

Captura de pantalla del sitio web del Proyecto Quipu (Perú)



Nota. Testimonio de una indígena intervenida quirúrgicamente sin su aprobación. La captura fue tomada del sitio web del proyecto (<https://interactive.quipu-project.com>).

La estrategia de cocreación utilizó la metodología de realizar talleres en diferentes zonas del Perú para socializar la temática del proyecto: explicarles en qué consistía el sitio web, e invitarles a grabar sus historias; escuchar otros testimonios ya grabados, y realizar actividades de sensibilización en promoción de derechos. Esto, en términos de resignificación del acontecimiento, posibilitó al usuario generar relaciones con otros agenciamientos y construir su propia significación. Se aclaró que el proyecto presentó tanto testimonios de mujeres como hombres. En los primeros encuentros, se probaron con los asistentes versiones de la línea de teléfono y se tomaron en cuenta sus observaciones para hacer ajustes sobre las acciones del proyecto. Cabe resaltar que uno de los ejemplos de la expansión y la participación es escuchar, en un solo clic, voces y llamadas desde cualquier país del continente, donde usuarios conectados con la historia dejaron sus registros de solidaridad y apoyo para aquellos que narraron sus experiencias, y también incentivando a quienes aún no lo hacen.

Como comentaron en varios espacios las realizadoras, su intención era permitir que las mujeres afectadas se empoderaran del proceso y, más que víctimas, se pensarán como activistas para reivindicar sus derechos frente a instancias judiciales. Reseñaron que la actividad de escuchar sus propios testimonios se convirtió en un ejercicio retórico de comparación-contraste de elementos comunes entre sus casos para consolidarse como portavoces de una causa común y afrontar los procesos judiciales. De esta manera, en los años de desarrollo de Quipu, se logró articular una red de mujeres afectadas en diferentes lugares del país, que, ante cada decisión en contra promovida por el sistema judicial peruano, reaccionó ante otras instancias como la Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH).

Concretamente, en el 2016, se creó la Asociación de Mujeres Peruanas Afectadas por las Esterilizaciones Forzadas. En el 2018, se solicitó a la CIDH abogar para que el Estado juzgara a Fujimori por esta situación y, al año siguiente, la Fiscalía peruana formalizó la denuncia penal que involucraba a 1300 mujeres afectadas. Dada la expansión de los testimonios, dentro y fuera del espacio digital, las acciones de reivindicación y contacto con comunidades y organizaciones civiles, el Proyecto Quipu logró romper las barreras de lo digital y convertir su denuncia en una causa mayor, consolidándose como un proyecto de activismo en línea, de impacto social y defensa de derechos humanos¹⁰. Además, dentro de su equipo de producción en terreno, contó con mujeres como Esperanza Huayama, quien fue víctima de esterilización forzada y, desde su participación en el comité de defensa de los derechos humanos de las mujeres esterilizadas de Huancabamba, se convirtió en uno de los rostros insignes de esta reivindicación a nivel internacional.

En el 2017, la señora Esperanza, quien según la documentación consultada¹¹ aprendió a leer y a escribir desde que ingresó al Proyecto Quipu, viajó a Londres para presentar ante el Parlamento Inglés y frente a otras organizaciones y medios de comunicación este caso de violación de derechos humanos.

Resignificación del relato

Desde el concepto de usabilidad, adaptado del de agenciamiento, que propone Latour (2008), podemos ver cómo el proyecto, que propone un proceso de reconocimiento, dio pie a una apropiación del discurso por parte de sus protagonistas y a una resignificación de su papel, no solo como víctimas, sino como agentes transformadores de su realidad. El acontecimiento —la esterilización forzada perpetrada por el Gobierno peruano— pasó

10 Premios: One World 2018; Impact Docs Awards (2017); The Bobs, organizado por DW, en la categoría activismo *online*, y certamen "Pobre el que no cambia de mirada".

11 Véase el sitio web: <https://www.socialtech.org.uk/projects/>

por un proceso retórico de resignificación, apoyado por los talleres y la recolección de testimonios realizados por el Proyecto Quipu, y llevó a una apropiación de esa resignificación por parte del usuario, en este caso, las víctimas, que acogieron sus denuncias y las llevaron a instancias internacionales.

Esta usabilidad del relato tomó tanta importancia que, en la agenda de los candidatos a las elecciones del 2016, la temática de reparación a las víctimas ocupó especial interés como promesa de campaña, tanto de Keiko Fujimori como de Pedro Pablo Kuczynski, ganador de los comicios. El apoyo e incidencia de Quipu en esta causa también se evidencia en la ayuda que prestó a la consolidación de movimientos como el Grupo de Seguimiento a las Reparaciones por Esterilizaciones Forzadas (GREF), quienes impulsaron la campaña “Somos 2074 y muchas más”, que en el año 2017 presionó en medios de comunicación para que los candidatos presidenciales cumplieran sus promesas de campaña frente al tema de reparación a las víctimas. El impacto político del proyecto en el Perú se manifestó en el espacio que ganó en instancias gubernamentales como el Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social del Ministerio de Cultura, donde se presentó a manera de instalación como un ejercicio de memoria histórica. Además, la propuesta contempló digitalizar los audios de testimonios para el Archivo de Memoria Colectiva del Perú. Este material también quedó a disposición de la British Library y de la Universidad de Bristol para documentar a personas interesadas en el caso. Es decir, el relato que inicia en el Proyecto Quipu deja de ser un proceso privativo del proyecto y se vuelve un relato que es desarrollado e impulsado por el usuario por fuera del proyecto transmedial, de ahí que hablemos de una usabilidad de ese relato.

Ríos: lo experiencial como forma de reconstrucción de memoria histórica

Participación

Según datos reseñados por los realizadores, un año después del lanzamiento de 4Ríos, 5000 personas atendieron espacios digitales del proyecto y casi 1000 visitantes asistieron a las exposiciones interactivas. El espacio diseñado por ellos dentro de la transmedia, denominado “Flujo de la memoria”, tenía el siguiente objetivo, en palabras de los realizadores:

Convertirse en un espacio de catarsis para el usuario, un lugar donde opinar sin la presión de la respuesta ofensiva o la estigmatización de pertenecer a cierta ideología, y más bien brindar al usuario un lienzo donde podría expresar cualquier tipo de opinión sin censura. (Tobar Panchoaga, 2015)

Se consiguieron testimonios en formatos de audio, texto y gráficos que se pudieron seguir en el *host* del proyecto con comentarios acerca de la temática del conflicto colombiano, así como mensajes de felicitación por el trabajo realizado por el equipo de 4Ríos. Respondiendo a la naturaleza transmedia, algunos de los testimonios fueron

consignados por los interactores después de haber visitado alguna de las exposiciones donde el proyecto fue presentado. Aunque la intención inicial de los realizadores fue darles nuevos usos a los contenidos depositados en el apartado “Flujo de la memoria”, la falta de financiación para esta extensión del proyecto se convirtió en impedimento para darle continuidad a este objetivo. De la misma manera como sucede con el Proyecto Quipu, es claro que en el proyecto 4Ríos se usaron diferentes plataformas, digitales y análogas, para expandir el relato de lo sucedido en el río Naya, lo que nos permite hablar de proyectos de corte transmedial. Sin embargo, la usabilidad lograda con el proyecto 4Ríos dista mucho de la alcanzada en el Proyecto Quipu.

Figura 2

Captura de pantalla del sitio web 4Ríos (Colombia)



Nota. La captura fue tomada del sitio web del proyecto (<https://4rios.co>).

Cocreación

Aunque es un proyecto que no tenía como premisa el trabajo de tipo cocreativo, ya que apostaba más por la documentación a través de fuentes secundarias e información brindada por organizaciones sociales cercanas a la comunidad, los realizadores en la etapa de diseño de la propuesta entraron en contacto con el mayor de la comunidad del resguardo indígena Kitek Kiwe, quien les dio su aprobación para iniciar el proyecto y les indicó que podían trabajar con la documentación que ya se encontraba disponible. En términos narrativos, el producto conseguido se caracterizó, según su director, por tomar

hechos documentales, fusionarlos con la narración que se buscaba contar y generar una estructura que se movía entre hechos reales y la visión de una víctima que relata estos hechos en su comunidad¹².

Resignificación del relato

Dos años después de que estuvieran en circulación los productos generados por el proyecto, Gerson Acosta, gobernador del resguardo indígena Kitek Kiwe, les manifestó a los realizadores que los contenidos de 4Ríos podían servir como material de apoyo para hacer la gestión de demanda a la Nación en busca de la reparación colectiva para el resguardo. Lamentablemente, y por causas asociadas a la lógica del conflicto colombiano, el gobernador fue asesinado. Aunque este hecho impidió establecer en el largo plazo si, de alguna manera, el proyecto tuvo un impacto directo en la reparación colectiva que el resguardo más tarde consiguió, el hecho de que haya sido considerado como una forma de agenciamiento desde su relación discurso-relato y dispositivo-plataforma es interesante en términos de ejercicio de resignificación de un hecho social.

Por su parte, la intención inicial de que un producto como las maquetas se configuraran como archivos de memoria tridimensionales con detalles sobre la forma como se produjo la masacre también se vio imposibilitada por la falta de financiación de un ente con capacidad de apoyar este tipo de proyectos de memoria histórica. Sin embargo, y algo que los realizadores no consideraron inicialmente, tiene que ver con la dimensión pedagógica que el proyecto tomó en centros educativos públicos en Bogotá, donde se utilizó la propuesta como una metodología lúdica para tratar con estudiantes temas relativos no solo al conflicto colombiano, sino también a las posibilidades creativas que generó la realización de narrativas diversas, como el cómic, la animación, las maquetas tridimensionales, etcétera. En este caso, aunque no hay manera de identificar si la comunidad indígena se apropió del relato propuesto por el proyecto 4Ríos y esto generó algún cambio social, alguna usabilidad, podemos afirmar que el uso del proyecto en los colegios como modelo pedagógico sacó el relato de los límites del proyecto y lo puso en manos del usuario, quien pudo haberlo resignificado en alguna medida generando una estructura retórica de causa-efecto en la construcción de la memoria histórica por parte de estudiantes en edad escolar.

CONCLUSIONES

- En cuanto al nivel de resignificación que los usuarios (sujeto) seguidores de las dos estrategias generaron en términos de impacto social y poder de transformación de la realidad que se documentaba (acontecimiento), y que para

12 Entrevista a Élder Tobar, director del proyecto 4Ríos.

este estudio se entiende desde un carácter de *usabilidad*, el caso de Quipu es relevante porque se consolida como una plataforma que contribuyó a articular una red de mujeres con relatos comunes que al interior del país se organizaron para presentar sus demandas; y, a nivel internacional, dinamizó un movimiento de apoyo generando presión desde diferentes instancias que fueron determinantes en términos de agenda política y posicionamiento en temas de defensa de derechos humanos. En el caso de 4Ríos, más allá de la falta de comprobación de si la narrativa fue utilizada en el proceso de reparación de las víctimas, quedó el precedente de que este tipo de productos narrativos puede aportar en procesos de reparación como fuente de documentación, así como es relevante que, en términos de educación, constituye un referente interesante de los nuevos recursos que se pueden utilizar al momento de generar reflexiones relacionadas con temas de paz y resolución de conflictos; y ampliar de esta manera el universo narrativo con el que se construye la memoria histórica de un hecho social interpretado por el usuario desde su sistema perceptivo.

En los dos casos, es evidente que el nivel de apropiación del relato por parte de los usuarios, en una lógica de usabilidad, permitió convertir el acontecimiento en un “hecho” matizado por procesos históricos y culturales propios de los contextos donde se desarrollaron las denuncias.

- Desde el activismo transmedia, cabe resaltar la importancia de la no ficción como un enfoque que permite hacer de todos lo que parece ser de uno. Es decir, hechos y acciones que involucraron comunidades, colectivos y territorios puntuales terminan siendo eje de causas compartidas. Lo individual se vuelve colectivo. En el caso del Proyecto Quipu, la mirada hacia los indígenas pone de manifiesto actitudes que van más allá del territorio local, lo que es un reflejo de la subvaloración de estos grupos y su poderío ancestral en otros territorios. En cambio, en el proyecto 4Ríos, la memoria histórica y el confrontar la realidad de Colombia es apenas una pequeña pieza de un rompecabezas que por años se ha evitado armar. La no ficción no es inventada, es un vínculo que se conecta con la realidad, no sobre artificios.
- El acontecimiento se alimenta del aporte de la audiencia, por lo que en ambos proyectos se encuentran contenidos y valoraciones que vienen de los usuarios y mantienen vivos los relatos: desde contenidos que aportan hasta testimonios que avalan y se solidarizan con la realidad contada. La indiferencia hacia estos hechos se termina, y muestra la vinculación de terceros desde su quehacer digital: lo comparten, envían, generan *podcasts* y productos digitales; algunos comentan.

- Relacionado con el tema de los procesos que posibilitan los formatos de transmedia de no ficción, en cuanto a posibilidades de expansión narrativa, tales como potencialidades cocreativas, capacidad de dinamizar relaciones sociales, generar un ecosistema de información amplio y ubicar los intereses sociales y humanos en el ecosistema digital; en el Proyecto Quipu fue interesante observar que aunque las cifras de usuarios seguidores, replicadores de contenidos, o que simplemente visualizaron los contenidos fue importante y representativa en términos de distribución y amplificación, el proyecto trascendió con elementos de resignificación y usabilidad que catalizaron o potenciaron el impacto social tanto para los seguidores (un hecho relevante en términos de opinión pública) como para los cocreadores: mujeres que cambiaron su estatus de víctimas a activistas, o que se convirtieron en rostros que representaban una causa colectiva; así como en la consolidación de diferentes movimientos, que desde sus reivindicaciones específicas se adhirieron a la causa de denunciar la esterilización forzada. Hablamos de un proyecto transmedia de activismo en línea, donde se generaron formas de agenciamiento con impacto social y de usabilidad, trazable y rastreable.
- Concretamente, en términos de cocreación en el caso de Quipu, el hecho de que las demandas sociales fueron contadas por las propias personas afectadas generó, en términos de flujos de comunicación, la posibilidad de propiciar otro tipo de interacciones donde primaba el respeto a las víctimas y que permitió que el proceso de comunicación, más allá del diseño de productos, se convirtiera en herramienta de transformación para sus vidas a partir de un ejercicio retórico de comparación y contraste entre historias de vida comunes, y de la analogía con el sistema de registro de los incas. El proyecto terminó siendo la plataforma que permitió dinamizar y construir colectivamente la causa que se reivindicaba, en una suerte de creación colaborativa de la obra, retomando la analogía hecha por Saunders Smith al referirse a la relación compositor-ejecutor en una obra musical (Muller, 2014).
- En el caso de 4Ríos, herramientas como el “Flujo de la memoria” permitieron construir un espacio de opinión de los usuarios para expresar su posición sobre el conflicto, algo que se considera un ejercicio interesante en un escenario como el colombiano, donde uno de los detonantes ha sido la incapacidad de escuchar y respetar las diferentes versiones sobre lo acontecido. La figura retórica de alusión a un “flujo”, que es continuo, que emana de diferentes lugares y que crece en su cauce, remite a la idea de una participación que sirve de catarsis para reflexionar sobre un hecho de memoria histórica donde la pluralidad de voces permite entender el conflicto político que rodea el acontecimiento. De la misma manera, los diferentes recursos utilizados para reconstruir lo

ocurrido (por ejemplo, las maquetas tridimensionales) permitieron, desde lo experiencial, que los usuarios recrearan una actividad real equivalente, después de haber realizado un trabajo amplio de documentación y reconstrucción de la memoria histórica a partir de fuentes primarias y secundarias.

- La confluencia de diversos contenidos digitales y la conexión narrativa entre los formatos hace posible la expansión y distribución de la historia a partir de los contenidos transmedia. Ambos proyectos presentan un punto de partida como núcleo comunitario, donde el documental web y el cómic son claves para involucrar al usuario en la historia. Sin embargo, es importante resaltar que es la apropiación posterior que hace el usuario del relato la que transforma el acontecimiento puro y lo resignifica a través de su propia retórica, lo que hemos llamado usabilidad, que hace relevante un proyecto como transmedia de no ficción. Esto permite la generación de espacios de interacción y desarrollo del relato a manos de la audiencia. Este es un ejemplo de la práctica en el proceso de convergencia abajo-arriba, de acuerdo con Pérez (2015).

REFERENCIAS

ACNUR. (2011). *Situación Colombia: pueblos indígenas*.

Alabarces, P. (2020). *Pospopulares. Las culturas populares después de la hibridación*. Centro Maria Sibylla Merian de Estudios Latinoamericanos Avanzados en Humanidades y Ciencias Sociales (CALAS). <http://calas.lat/es/publicaciones/afrentar-las-criis/pablo-alabarces-pospopulares-las-culturas-populares-después-de-la>

Cappello, G. (2016). El cine en el horizonte transmedia: entre la franquicia y el dispositivo de narración. *Contratexto*, 26, 33-46. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/3501>

Carriedo, N., & Tapia, J. (1994). *¿Cómo enseñar a comprender un texto? Un programa para enseñar al profesorado estrategias para entrenar la comprensión lectora*. Universidad Autónoma de Madrid.

Centro Nacional de Memoria Histórica. (2015). *Una nación desplazada. Informe nacional de desplazamiento forzado en Colombia*. CNMH-UARIV.

Couldry, N., & Jenkins, H. (2014). Participations: dialogues on the participatory promise of contemporary culture and politics. *International Journal of Communication*, 8, 1069-1086.

Dapino, F. (2018, 8 de enero). Perú: Keiko Fujimori justificó en campaña las esterilizaciones masivas. *La Izquierda Diario*. <http://www.laizquierdadiario.com/Peru-Keiko-Fujimori-justifico-en-campana-las-esterilizaciones-masivas>

Deleuze, G. (2002). *Diferencia y repetición*. Amorrortu.

- Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2005). *La visibilización estadística de los grupos étnicos colombianos*. DANE.
- Dinehart, S. (2006). *Transmedial play: cognitive and cross-platform narrative*. <https://go.gl/pxc2EH>
- Ford, L. (2016, 4 de enero). Peru's forcibly sterilised women find their voice. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/global-development/2016/jan/04/peru-forced-sterilisation-quipu-project-alberto-fujimori>
- Fowks, J. (2017). Tecnología mientras esperan justicia. *El País*. https://elpais.com/internacional/2017/02/24/mundo_global/1487953405_422233.html
- García, J., & Heredero, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. *Icono 14*, 13(2), 260-285. <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.745>
- García López, M., & Simancas González, E. (2016). La lucha está en el relato. Movimientos sociales, narrativas transmedia y cambio social. *Cultura, Lenguaje y Representación*, 15, 139-151. <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/clr/article/view/2159>
- Gómez, L., & Heredia, V. (2018). *Narrativas transmedia: propuesta para un modelo de análisis de proyectos transmediales no ficcionales*. Universidad de Medellín. <https://investigaciones-pure.udem.edu.co/en/projects/narrativas-transmedia-propuesta-para-un-modelo-de-analisis-de-pro-2>
- Gutiérrez, M., Fernández, E., & De la Iglesia, L. (2017). Creación de contenidos transmedia en la sociedad hiperconectada. Una etnografía digital con jóvenes universitarios. *Anàlisi*, 57, 81-95. <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3108>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Irigaray, F. (2014). *Mujeres en Venta*. Documedia. <http://www.documedia.com.ar/mujeres/>
- Jelin, E. (2003). *Los derechos humanos y la memoria de la violencia política y la represión: la construcción de un campo nuevo en las ciencias sociales*. Instituto de Desarrollo Económico y Social, Cuadernos del IDES. http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/ides/20110517122520/cuaderno2_Jelin.pdf
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jenkins, H. (2017). Transmedia logics and locations. En W. L. Benjamin, D. Kurtz & M. Bourdaa (Eds.), *The rise of transtexts: challenges and opportunities* (pp. 220-240). Routledge.

- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedial worlds - rethinking cyberworld design. *International Conference on Cyberworlds*, 1, 409-416. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Meyer, B. (1987). Following the author's top-level organization: an important skill for reading comprehension. En R. J. Tierney, P. L. Anders & J. Nichols Mitchell (Eds.), *Understanding readers' understanding: theory to practice* (pp. 59-76). Routledge.
- Muller, J. (2014). Amidst the noise: Stuart Saunders Smith's percussion music. *Percussive Notes*, 52, 6-15.
- Ministerio de Salud. (2013). *Caracterización de su población, situación de salud y factores determinantes*. <http://bvs.minsa.gob.pe/local/minsa/2734.pdf>
- Montoya, D., Arias, M., & Arboleda, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, 10(18), 137-159. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.10.18.5>
- Nora, P. (2017). *El evento Monster*. París. *Comunicaciones*, 18, 162-172; <https://doi.org/10.3406/comm.1972.1272>
- Página 12. (2017, 28 de diciembre). *Las mujeres esterilizadas en la década del 90. Hablaron las víctimas de Fujimori*. <https://www.pagina12.com.ar/85372-hablaron-las-victimas-de-fujimori>
- Pérez, J. (2015). *Creando universos. La narrativa transmedia* [Trabajo final de grado, Universitat Oberta de Catalunya]. Repositorio Institucional. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/45691/6/joelperezperezTFG0116memoria.pdf>
- Quepo.org. (2015). *Proyecto FAM*. <http://www.projectefam.cc/>
- Ramsay, A. (2019). *Kony 2012. Invisible Children*. <https://invisiblechildren.com/kony-2012/>
- Real Academia de la Lengua. (2019). *Diccionario de la lengua española*. <https://www.rae.es/>
- Ríos, I., & Pinto, M. (2018). Transmedia storytelling as an empowerment and social change tool in Colombia: BioCuenca alliance case. *Kepes*, 15(18), 217-247. <https://doi.org/10.17151/kepes.2018.15.18.9>
- Saavedra-Bautista, C., Cuervo-Gómez, W., & Mejía-Ortega, I. (2017). Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora. *Revista Científica*, 28(1), 6-16. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2016.28.a1>

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Planeta.

Tobar Panchoaga, É. (2015). 4Ríos: arte, tecnología e interacción para narrar el conflicto armado en Colombia. *Boletín OPCA*, 9, 98-104. <https://opca.uniandes.edu.co/es/index.php/4-rios-arte-tecnologia-e-interaccion-para-narrar-el-conflicto-armado-en-colombia>

Van Dijk, T. (2016). Análisis Crítico del Discurso. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 30, 203-222. <http://revistas.uach.cl/index.php/racs/article/view/871/883>

Yuni, J. A., & Urbano, C. A. (2014). *Técnicas para investigar. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación* (2.^a ed., vol. 2). Editorial Brujas.

Zapata, M., & Marín, B. (2015). Ruralidad y dispositivos móviles: apropiación social y uso de la tableta de información cafetera TIC. Estudio de caso Federación Nacional de Cafeteros para Antioquia. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 19-27. <https://doi.org/10.22507/rli.v12n2a2>