



RETOS Y DESAFÍOS DEL PERIODISMO DE INMERSIÓN:

narrativas, formatos y
prácticas profesionales

La crónica en los dominios de lo transmedia: posibilidades y desafíos

THE CHRONICLE IN THE DOMAINS OF TRANSMEDIA:
POSSIBILITIES AND CHALLENGES

María Angulo Egea

Universidad de Zaragoza
mangulo@unizar.es

 0000-0003-1717-2370

Daniel Horacio Cabrera Altieri*

Universidad de Zaragoza - IFS/CSIC, Madrid
danhcab@unizar.es

 0000-0001-6781-260X

Sergio Fabián Romero Chamorro

Universidad Nacional Tres de Febrero (Argentina)
sromero@utref.edu.ar

 0000-0002-2671-1420

Resumen

En este artículo se analiza la crónica o el periodismo narrativo dentro del panorama digital y transmedia actual. Se valoran las posibilidades narrativas y de inmersión de este macrogénero en relación con los desafíos que las nuevas

* Unión Europea-NextGenerationEU, Ayudas para la Recualificación del Sistema universitario español 2021-2023. Resolución de 24 de junio de 2021 de la Universidad de Zaragoza.

maneras, especializaciones y tecnologías proponen al periodismo contemporáneo. Por medio de un estudio de casos compuesto por crónicas sobresalientes del territorio iberoamericano publicadas en medios digitales en esta última década del siglo XXI, se analiza y evidencia la virtualidad transmedia intrínseca a la crónica y se apuntan opciones colaborativas y *gamer* a explorar.

Palabras clave

Crónica, periodismo narrativo, transmedia, inmersión.

Abstract

This article analyzes the chronicle or narrative journalism within the current digital and transmedia landscape. It assesses the narrative and immersion possibilities of this macro-genre in relation to the challenges that new ways, specializations and technologies propose to contemporary journalism. By means of a case study composed of outstanding chronicles of the Ibero-American territory published in digital media in the last decade of the 21st century, the transmedia virtuality intrinsic to the chronicle is analyzed and evidenced, and collaborative and gamer options to be explored are pointed out.

Key Words

Chronicle, narrative journalism, transmedia, immersion.

Sumario / Summary

1. Introducción / *Introduction.*
2. La interactividad mediática y sus especificidades narrativas / *Media interactivity and its narrative specificities.*
 - 2.1. La crónica y el periodismo de datos / *The chronicle and data journalism.*
 - 2.2. La crónica y el periodismo inmersivo / *The chronicle and immersive journalism.*
 - 2.3. La crónica y el periodismo transmedia / *The chronicle and transmedia journalism.*
3. Crónica y transmedialidad / *The chronicle and transmediality.*
 - 3.1. La crónica multimedia / *The multimedia chronicle.*
 - 3.2. La crónica crossmedia / *The crossmedia chronicle.*
 - 3.3. La crónica transmedia / *The transmedia chronicle.*
4. Conclusiones / *Conclusions.*
5. Bibliografía / *Bibliography.*

Siempre hay un último día, un reinicio de una historia nunca acabada, una vuelta al lugar de origen. Uno nunca sabe cuándo el reloj señala la hora cero, pero es hora de partir, y en cada viaje el tiempo se descongela como una piedra de hielo en un vaso vacío.

«Último día» en *Tratado sobre el corazón de las cosas*,
de Antonio López Hidalgo (2019)

1. Introducción

La crónica contemporánea exhibe particularidades que la diferencian de la crónica modernista (Ramos, 1989; Rotker, 2005) y también de la fundacional crónica de Indias (Añón, 2008). La crónica narrativa actual se construye en relación con lo periodístico, pero remonta el mero afán informativo (Poblete Alday, 2014). Por ello, requiere para su estudio un acercamiento interdisciplinario que no solo conjugue periodismo y literatura, sino también criterios, conceptos y herramientas analíticas de otras áreas de las ciencias sociales y las humanidades, como la antropología o la sociología. En la era digital, conviven estilos y puntos de vista etnográficos, descriptivos y testimoniales con desarrollos narrativos realistas, con otras apuestas cronísticas experimentales que explotan lo fenomenológico (Aguilar Guzmán, 2019) desde lo fragmentario, la ruptura de la secuencialidad, el hipertexto y lo multimedia, con un desarrollado multiperspectivismo que se suma a apuestas colaborativas transmediáticas. La inmersión en el periodismo narrativo va desde la retórica del distanciamiento a la crónica autobiográfica (López Hidalgo, 2018) con destacables riquezas narrativas (Chillón: 2014).

Los relatos no ficcionales, y el periodismo narrativo en particular, encuentran en el medio interactivo un terreno fértil para su crecimiento, donde la realidad puede llegar al usuario por múltiples caminos y plantear experiencias más abiertas que en los medios tradicionales (Sierra Caballero y López Hidalgo 2016). El concepto de no ficción, en ese sentido, ha evolucionado hacia expresiones narrativas como la audiovisual, la interactiva y la transmedia (Gifreu-Castells 2015). Se representa la realidad a través de diversas formas como el documental y el reportaje, se aprovechan las características de la red, si bien hay una importante hibridación de géneros y formatos en este campo. La no ficción interactiva encuentra en el medio digital un lugar fecundo para su crecimiento apoyada en la creciente producción audiovisual y en los medios nativos digitales (López-García, Silva-Rodríguez, & Vázquez-Herrero 2023).

El periodismo narrativo digital interactivo encuentra su mayor desarrollo en el reportaje y en la crónica, como sucedía en el mundo analógico: por su

carácter interpretativo y su mayor profundización en la información. Así mismo, como consecuencia de la hibridación, ha surgido el reportaje multimedia y a su vez el documental interactivo también ha prosperado en los medios digitales y guarda clara relación con la crónica (Vázquez Herrero, 2021).

La hipertextualidad, multimedialidad e interactividad son claves. Características que se presentan en mayor o menor grado en el periodismo narrativo digital. Los medios actuales muestran una gradación en su desarrollo que parte de lo digital, pasa por lo multimedia y culmina en la interacción. Los avances tecnológicos se trasladan al ámbito del periodismo narrativo interactivo con importantes aportaciones a la producción de formatos innovadores adaptados al escenario multimedia, interactivo y multiplataforma (Otero-González, Vázquez-Herrero 2023).

Esta última cualidad mediática es la que más está costando cuando se pretende ir más allá de lo que significa que un lector/usuario comparta o promocione en sus redes sociales el reportaje que acaba de leer/consumir/disfrutar (Gauthier, 2018). Probablemente sea en la interactividad en el terreno en el que se está trabajando más, aunque aún el periodismo está lejos de la cultura *gamer*, *hacker* y colaborativa del mundo del videojuego (Dominguez-Martín 2015) Pero este es el objetivo último, la crónica transmedia supone, por ahora, alcanzar esa cúspide (Lobato, 2021).

Lo transmedia es un atributo de las narrativas actuales, deudor de otro concepto central a la hora de hacerse planteamientos: la convergencia. Tal como señaló Jenkins (2008): la convergencia tiene dos caras: digital y cultural. Y hay que atender a ambos factores. Lo cultural también engloba las estructuras e instituciones periodísticas que nos atraviesan. La configuración empresarial de las redacciones: jerárquica y parcelada, los guiones (Lovato 2017), incluso desde un punto de vista presupuestario, qué dinero va a qué sección o grupo, ayudan poco a que los productos informativos que se generen sean fluidos (Scolari 2013).

Esta relación entre lo digital y lo cultural es homóloga a la relación de otro célebre par, enunciado a principios de siglo XXI por Castells en su epílogo «Informativismo y la Sociedad Red» a *La Ética del Hacker y el espíritu de la Era de la Información* (Himanen, 2001: 110-124). Se trata de la relación entre el paradigma tecnológico, actualmente informacional, y el modelo social predominante en nuestros días, la Sociedad Red (Cabrera Altieri 2022). Hay que pensar sin duda en la relación tecnología / producción cultural emergente porque es desde donde encontraremos vías para mejorar el periodismo actual, narrativo o no (Cabrera Altieri 2021). Esto también pasa por la construcción colaborativa de la información en la era digital transmedia.

2. La interactividad mediática y sus especificidades narrativas

La interactividad periodística deseada navega por diversas ramificaciones de las que la crónica da buena cuenta. Destacan tres ramificaciones: 1) el periodismo de datos; 2) el periodismo inmersivo y 3) el periodismo transmedia (López-García, Vázquez-Herrero, Pérez-Seijo & Melle-Gollanes, 2021). De las tres ramificaciones se nutre el periodismo narrativo porque habita estas tres especificidades narrativas que en un punto se circunscriben a la era de la narratividad transmedia en términos generales.

2.1. La crónica y el periodismo de datos

El periodismo de datos elabora narrativas que tienen como tronco central los datos. Tiene sus antecedentes más inmediatos en el periodismo de precisión (Dader, 1997). Ha alumbrado una narrativa de matriz cuantitativa que cultiva el relato textual y visual. Los datos pueden ser la fuente de un tipo de periodismo o la herramienta con la que se narra la historia o ambas cosas.

Buenos ejemplos de periodismo de datos y trabajo colaborativo y transmedia suele desarrollarse hoy en día en los diversos LAB, laboratorios digitales de periodismo creados y vinculados a medios, normalmente, nativos digitales, centrados en periodismo de nicho, con pequeños equipos y apostando muchas veces por la información local. La diversidad y especificidad de laboratorios de periodismo es amplia (Salaverría, 2015: 403; López Hidalgo & Ufarte, 2016). En España, por ejemplo, se encuentran Cívico, El Confidencial, Vis-a-Vis, eldiario.es, Diario de Navarra, el grupo Vocento y RTVE Lab.

Esta modalidad de periodismo datos requiere al menos tres habilidades (de ahí el periodismo colaborativo transmedia) 1) construcción de piezas asistidas por ordenador, 2) desarrollo de nuevas aplicaciones para la escritura periodística 3) y visualización de datos. El objetivo es darle valor añadido a esos datos que están dispersos, explicarlos y contextualizarlos, darles sentido con análisis, narrativas y visualización. Este periodismo aumenta las cuotas de credibilidad de quien elabora y difunde estos trabajos (López-García, Vázquez-Herrero, Pérez-Seijo & Melle-Gollanes, 2021). Si hay esta excelencia y se suma a virtuosismo narrativo por empleo rico de recursos literarios y una calidad en la presentación de la información por cómo se visualizan los datos... estamos ante buenas crónicas.

Un ejemplo valioso lo encontramos en el laboratorio mexicano¹, *Quinto elemento*. Y un trabajo de investigación y datos premiado por la Fundación Gabo

1 Otros medios de periodismo de investigación y de datos interesantes en Latinoamérica serían: Ojo Público (Perú) <https://ojo-publico.com/>; Ciper (Chile) <https://www.ciperchile.cl/>; La silla vacía (Colombia) <https://www.lasillavacia.com/> y Chequeando (Argentina) <https://chequeado.com/>

en 2019 *El país de las dos mil fosas* (Guillen, Torres & Turati 2019). Entre 2006 y 2016 fueron descubiertos casi 2 mil entierros ilegales donde criminales desaparecieron a sus víctimas. En esta investigación se documentaron más fosas clandestinas que las que el gobierno reconoce: ha sido localizada, en promedio, una fosa nueva cada dos días. Fueron al menos mil 978 entierros clandestinos en 24 estados del país. Es relevante como esta crónica que se sustenta en datos logra ayudada por la virtualidad digital convertir las fosas en acontecimiento mediático. Genera una realidad de registro, de archivo que restituye y crea memoria de los desaparecidos. Entidad que lejos de silenciarse se hace omnipresente precisamente por la manifestación de su ausencia. Las historias de vida que pueden leerse o verse por medios fotográficos y audiovisuales en esta crónica contextualizan y ponen rostro humano a los datos, a la noticia. Se trata de contar bien con los recursos digitales la vida de los muertos, no el número de muertos. Se adquiere, gracias a la narrativa y la visualización, una dimensión reflexiva de la información y se apuesta no tanto por informar como por analizar causas y consecuencias y cuestionar la verdad de los datos aportados oficialmente. Es la dimensión social y cultural y no tanto judicial la que convierte esta cartografía digital de *El país de las dos mil fosas* en una crónica digital transmedia.

2.2. La crónica y el periodismo *immersivo*

Un asunto intrínseco a la crónica es su virtualidad narrativa con la intención de hacerle llegar y experimentar al lector/oyente o público del modo más directo, cercano y empático posible una historia. Existe todo un despliegue de mecanismos narrativos para transmitir por los cinco sentidos una realidad, una imagen, una sensación, un territorio, un universo. Este empeño tradicionalmente relegado a la palabra en la crónica en esta convergencia mediática y etapa transmedia está cambiando y son muchos los dispositivos tecnológicos que ayudan en el proceso de construcción del relato. Se trata de experimentar, de tener una experiencia, de sumergirse en una historia y a poder ser de interactuar en ella.

En Angulo Egea (2017), la introducción se titulaba «Inmersiones: experimentar y narrar». Un subtítulo programático para este planteamiento, y que hace hincapié sobre un aspecto crucial de la crónica como discurso transmedia. En estos tiempos digitales el valor de la experiencia, lo sabemos, está en auge. Tanto es así que existe un denominado periodismo *immersivo* que se ocupa de que los lectores, la audiencia, los usuarios, puedan ser transportados sensorialmente, gracias a las tecnologías de realidad virtual (RV) y realidad aumentada (360°), a entornos creados exclusivamente por el ordenador (De la Peña, 2010; Domínguez-Martín, 2013; Cantero, Sidorenko & Herranz, 2018). Avances digitales que

apuestan en ocasiones por desarrollar una tecnología similar a la que se aplica en los videojuegos, como es el caso de unos artículos del periodista Mark Schapiro (2010) basados en su reportaje «*Carbon Watch*» sobre las consecuencias humanas que generaban la falta de regulación del mercado del carbono.

Se buscan nuevas formas discursivas y canales para, en definitiva, tratar de transmitir una vivencia directa; una relación en primer plano con los espacios y los personajes. Han surgido así documentales y reportajes de realidad virtual relevantes como «*6x9. A virtual experience of solitary confinement*» en *The Guardian* (2016), que recoge las sensaciones, pensamientos y actividades que tienen cabida en la celda de una cárcel de 2 x 3 metros; o como «*Fukushima, vida contaminada*», de Daniel Verdú (2016), en *El País*, un recorrido por los pueblos desalojados y desiertos tras el desastre nuclear de 2011 en el centro de Japón. Mecanismos que enriquecen los contenidos periodísticos (Sidorenko, Cantero & Herranz, 2017) y aún más porque (re)crean emociones que realmente comunican. En especial si se trata de audiencias jóvenes acostumbradas estas formas gamer de interacción y de adquisición de conocimientos (Caerols, Sidorenko & Garrido, 2020).

Estas narrativas y apuestas digitales ponen de manifiesto la relevancia de «experimentar». De que la experiencia es una forma de conocimiento que va más allá de la mera observación. En este caso la experiencia de los usuarios es la relevante, más que la de los periodistas, mientras que en las crónicas habituales la inmersión primera es la del cronista y es su experiencia, su particular trabajo de campo, el que le dota de herramientas para transmitir con eficacia el entorno e interpretar adecuadamente. Esto es independiente de que estemos hablando de procesos inmersivos severos en el sentido de periodismo encubierto o gonzo (Angulo Egea, 2017; López Hidalgo & Fernández Barrero, 2021). Evidentemente en esos casos la experiencia en primera persona de los cronistas intensifica la vivencia transmitida al público. Por otro lado, la RV o realidad aumentada pone también el énfasis en lo determinante de la forma y su estrecha ligazón al contenido para llevar adelante un buen ejercicio periodístico que trate de reconstruir la realidad (Sidorenko, Cantero & Herranz, 2017).

Así mismo, la experiencia es el dominio de lo particular, de lo subjetivo, en tanto que la generalización abstracta es lo universal lógico. No vale la pena extenderse, pero sí queremos dar cuenta de que la pretensión de objetividad pretende un «para todo X», el estatuto universal lógico. La crónica contemporánea, en cambio, renuncia a este tipo de pretensión universal. Haciendo bandera de que «no puede decirse todo de algo», el cronista vive y narra recolectando fragmentos, «curando» contenidos que presentará mediante un dispositivo narrativo que constituye una particular «recreación/ficción de lo real». Chiani (2014: 399) lo ha definido como «realismo inseguro» porque le huye

a la categorización y problematiza la correspondencia entre nuestras interpretaciones y los hechos. Por eso esta crónica no es ya abarcadora, sino que se ocupa, y con dificultad explícita, de recoger un retazo, un fotograma, un *frame*. Es una voz narrativa que duda y que es ajena a la autosuficiencia de discursos anclados e inmutables (Angulo Egea, 2014: 7-35).

El periodismo de inmersión en primera persona prospera tanto en modalidades de periodismo encubierto como en las versiones gonzo que desarrollan técnicas narrativas autoficcionales. Continúan siendo narrativas de denuncia eficaces. La violencia patriarcal (Segato, 2003, Magallón, 2005) viene siendo denunciada y narrada desde estas estrategias en los últimos tiempos. Son muchas las cronistas contemporáneas que cuentan desde su experiencia: Mónica Baró en «Agáchate, puja y tose» narra la violencia policial y humillación que padece por ser mujer tras ser detenida por ejercer el periodismo en una manifestación en Cuba; Luisa Salomón cuenta en «Mi Secuestro» este hecho paramilitar en Venezuela; Elena Salamanca describe y analiza el dolor identitario de una nación como El Salvador en «Atravésé el puente en el que mataron a mi padre». Pero también hay denuncias vinculadas a la explotación y el acoso laboral en crónicas como «Cama adentro» de la peruana Natalia Sánchez Loyaza o «Las chicas de Nordelta» de la uruguaya Ana Fornaro (Angulo Egea & Aguilar Guzmán, 2023).

Así pues, la crónica es un género que busca comunicar una experiencia – que resuene en su receptor– sin pretensión de universalidad lógica sino desde el dominio de lo fragmentario y lo «montado», lo editado, lo «curado», eligiendo fragmentos significativos y «potentes» para evidenciar la emergencia subjetiva de quien lo produce, y capaz de resonar y lograr una experiencia subjetiva en quien la recibe.

La crónica es tal en tanto y en cuanto sea el producto de una emergencia subjetiva. Se habla de crónica de autor. El cronista es, ante todo, alguien que observa y escucha la realidad que le rodea (Falbo, 2007). Su voz convierte el testimonio en crónica (Polit Dueñas, 2019). La enunciación cronística se vincula a la noción de la presencia autoral en el contexto que sirve de punto de partida para el discurrir textual. Esto requiere la validación de un modo de recorrer y observar (Bencomo, 2003), de sentir y experimentar, y la capacidad de recuperar el habla de los muchos diversos (Reguillo, 2000). La crónica, se puede decir, es un dispositivo apto para experimentar –inmersivamente– y narrar como *emergencia subjetiva*. Pero es aquí también donde radica uno de los elementos más perturbadores, si bien hay una subjetividad y una experimentación en la crónica, el afán autoral y no tanto colaborativo es la barrera que debe superar este macrogénero para poder desarrollar todo su potencial en esta etapa digital y transmedia.

2.3. La crónica y el periodismo transmedia

La posibilidad de contar una historia en diferentes plataformas mediante el lenguaje ajustado a cada formato (Jenkins, 2003), para que cada soporte aporte una información diferencial- en relación con otros formatos, se ha desarrollado también en la crónica. Existe el ideal de que cada medio realice lo que se le da mejor y aporte de este modo una contribución única y valiosa al desarrollo de la historia, en la construcción de un relato expandido. Con todo, ya se sabe, cada formato debe ser al tiempo lo suficientemente autónomo como para permitir un consumo independiente.

En la actualidad, se entiende por una narrativa transmediática a aquella fórmula de comunicación multimedia e hipertextual basada en la transmisión de un contenido, una historia o pieza periodística a través de diferentes medios (imagen, audio, video) respetando las propias formas de expresión de cada uno de ellos (López-García, Vázquez-Herrero, Pérez-Seijo & Melle-Gollanes, 2021). Y pretende, eso sí, la interacción/participación del lector/espectador al menos con la difusión en las redes de la pieza. Giovagnoli (2016: 8) establece los cuatro puntos cardinales del «hacer transmedia» que para él significan:

- Involucrar a múltiples medios en un proyecto editorial, manteniendo las características y el lenguaje de cada uno, aunque formen parte de un único sistema de comunicación integrado;
- Hacer que los contenidos del proyecto estén disponibles en diferentes plataformas tecnológicas, sin provocar solapamientos ni interferencias, al tiempo que se gestiona la historia vivida por los diferentes públicos;
- Permitir que los múltiples medios de comunicación cuenten historias diferentes, pero todas explorando un tema común, aunque se experimente a través de múltiples perspectivas narrativas;
- Aceptar ceder una parte de la autoría y la responsabilidad del relato al público y a otros narradores para crear una historia participativa y sinérgica en las experiencias de los diferentes públicos del cuento.

Por lo tanto, una experiencia transmedia implica «diseñar un sistema abstracto integrado por un mundo narrativo, plataformas mediales y una comunidad de usuarios. Estos últimos recorren trayectos en el mundo a través de diferentes plataformas y contenidos mediales, ejerciendo diferentes niveles de interacción e interactividad con el sistema, de manera tal que desempeñan roles más o menos activos, viviendo diferentes experiencias subjetivas, desde el mero descubrir el mundo hasta co-crearlo, reinventarlo y expandirlo» (Romero Chamorro, 2023).

3. Crónica y transmedialidad

El discurso de la crónica es el más adecuado para construir narrativas transmedia (Romero Chamorro, 2022a) y prueba de ello es que desde hace años se viene materializando, de modo gradual, una construcción expandida del relato periodístico. Analizaremos esta transmedialidad del periodismo narrativo desde algunas de las publicaciones reciente más destacadas. Se trata de un estudio de casos compuesto por crónicas sobresalientes del territorio iberoamericano publicadas en medios digitales en esta última década del siglo XXI. En primer lugar «Venezuela el paraíso de los contrabandistas» (2019), premiada por la Fundación Gabriel García Márquez en 2020 en la categoría de periodismo narrativo (Texto); en segundo lugar, la triple crónica gonzo «Micaela vuelve al Perú» o «Todos vuelven» (2012-2016) de la conocida cronista peruana Gabriela Wiener; en tercer lugar, el webdoc «En la Brecha. Desigualdad de género en el trabajo» (2018) producido por Barret Cooperativa Valenciana, RTVE.es y la Diputació de València y la serie documental argentina, «Malvinas, una experiencia Transmedia» (2022) de Sergio Romero Chamorro.

3.1. La crónica multimedia

Esta crónica implica el uso de distintos formatos para contar una historia en un mismo canal. Modalidad narrativa más extendida y practicada en los medios dedicados a periodismo narrativo o crónica. Donde incluiríamos, por ejemplo, el reportaje narrativo *Venezuela el paraíso de los contrabandistas*. Reportaje ganador del Premio Gabo 2020 en la categoría de periodismo narrativo (Texto) (Montiel, A.; Delgado, A.M.; Ebus, B.; et al., 2019). Es ésta una muestra excelente de periodismo narrativo cien por cien del siglo XXI y que da cuenta de los beneficios de lo digital pero también de esta realidad transmediática y de la experiencia transnacional contemporánea.

El reportaje habla de una materia prima en auge, el oro, y unas formas coloniales de funcionamiento aprendidas, practicadas y asumidas durante siglos, y a estas alturas globalizadas y transnacionales. Sacar la materia prima al pueblo y venderla al mejor postor sin que aquella venta provechosa repercuta en el territorio y las gentes de las que se extrajo sino en unos pocos adinerados y en beneficio del lujo y la riqueza de los países desarrollados, es decir, occidentales. Saqueo que se produce como antaño por procesos de semi-esclavismo porque es la población autóctona la que en precarias circunstancias extrae el oro de las minas y entrega su vida por un salario exiguo y contrae las enfermedades que le provoca respirar mercurio, entre otras cosas. Este es el sendero de la corrupción y la violencia: dos estrategias de vida que engrasan la máquina del neocapitalismo actual, que

en sus ritmos, crecimiento y aceleración construyen cien por cien la narrativa del siglo XXI: su singular movimiento continuo, ubicuo, frenético y doliente. Esta realidad corrupta ha llevado a multitud de venezolanos al exilio y las rutas de escape de migrantes también son un circuito, un flujo humano en un transitar continuo. La migración, otro asunto cien por cien del siglo XXI, que encarna esa narrativa transnacional y en movimiento que indicamos. Y la Amazonía desaparece porque los indígenas se marchan a trabajar en las minas porque no tienen otro recurso y porque como se señala en el reportaje: «Con la complicidad de los cuerpos de seguridad de Venezuela, el protegido parque Yapacana es destruido por las prácticas mineras contaminantes y agresivas. Los ríos de la zona son dragados por los mineros, que también usan mercurio, que envenena el agua potable de la región.» (Montiel, A.; Delgado, A.M.; Ebus, B.; 2019) Contrabando, corrupción, migración, medioambiente y venta... todos focos de atención para el periodismo narrativo digital en tanto que temas y asuntos, pero también en la configuración de estrategias narrativas que reflejan ese movimiento intrínseco a nuestra época que permite contar bien el mundo y los problemas que nos atraviesan de manera directa o indirecta. Además del mapa interactivo que presenta la ruta del oro desde su origen pasando por todos los enclaves hasta blanquearlo para poder venderse y llegar a Estados Unidos y Europa, esta crónica cuenta con cinco trayectos diferentes, que responden a los focos señalados arriba, cada cual con su relato multimedia: «minas de oro»; «refugiados»; «fiebre de la selva»; «encrucijada del Caribe»; «alrededor del mundo». Cada trama en función del relato se apoya más en la reconstrucción de historias de vida, por ejemplo, como es el caso de las dos primeras, o presenta más datos estadísticos y gráficos como en la encrucijada del Caribe o alrededor del mundo. Todas se acompañan de videos, entrevistas grabadas, música, fotografías y texto, mucho relato bien trabado.

En este reportaje están implicadas diferentes entidades y territorios: el gobierno de Venezuela, su ejército y policía, pero también la guerrilla colombiana, las FARC, el FNL, países intermediarios como las Guyanas, Brasil y Colombia, las islas caribeñas holandesas de Aruba y Curazao donde se lava el oro para que no se sepa la procedencia venezolana y así puedan comprarlo EEUU y Europa; la corrupción es algo tan orgánico que abre todas las puertas y cruza de forma silenciosa las fronteras. También están implicadas en este relato compañías aéreas como América Airlines y KLM. A Estados Unidos, Países Bajos, Suiza o Emiratos Árabes Unidos llega el oro en aviones de KLM. Y así el oro venezolano entra en los mercados internacionales.

Este trayecto requiere una acción narrativa y periodística colaborativa y transnacional. No cabe otra. Así, este trabajo colaborativo² es el resultado de una

2 Investiga los conflictos mineros, tráfico de oro y flujos de efectivo ilícitos a través de análisis de datos y entrevistas con fuentes de las instituciones estatales, traficantes de oro en el Caribe, refugiados venezolanos que son utilizados como portadores de oro y actores involucrados en el comercio. Se trata de una mezcla de trabajo de

alianza periodística entre Correo del Caroní (Venezuela), De Correspondent (Holanda), InfoAmazonia (Brasil), Miami Herald (Estados Unidos) y Runrun.es (Venezuela). Se trata de una mezcla de trabajo de campo con un análisis en profundidad de las estadísticas para identificar las rutas internacionales de contrabando. Es una pieza extraordinariamente bien narrada, hecha de muchos esfuerzos y que deslumbra por su originalidad. Durante todo el trayecto, el reportaje muestra el perfil humano de uno de los más importantes negocios ilegales de la actualidad. Un reportaje narrativo, fragmentario, hipertextual y multimedia, con mapas interactivos, estadísticas, gráficas, videos, fotografías, entrevistas, etc.

Este reportaje nos revela que los relatos que casi todos consumimos y que nos definen como sociedad son los de la corrupción y el narcotráfico. Probablemente sean los temas más transmedia que existen hoy en día. La multitud de series, perfiles, reportajes narrativos, películas, documentales atravesados por el narcotráfico y/o la corrupción en su movimiento transnacional lo demuestran y el periodismo narrativo se ocupa de estos asuntos y trata de imbricar forma y fondo, si es que estas categorías tienen ya hoy en día razón de ser, para que el contenido navegue con sentido y fuerza por el continente que mejor pueda contar la historia.

3.2. La crónica crossmedia

Esta modalidad consiste en contar la misma historia en diferentes canales. Se emplean diversos canales para llegar a más audiencias. Dentro de esta opción encontramos crónicas inmersivas (Angulo Egea, 2017) como *Micaela volvió al Perú* de la cronista peruana afincada en Madrid, Gabriela Wiener (2012). Esta crónica tiene un relato escrito con imágenes publicado en primera instancia en la revista argentina *Anfibia*, relato copiado por la conocida web pirata *Periodismo narrativo en Latinoamérica*. Esta crónica habla del viaje de vuelta de la mejor amiga de la cronista. Su regreso se debe a que la crisis española iniciada en 2008 se ha hecho insostenible en 2012 para muchas familias como es el caso de esta peruana, su esposo catalán y su hija. Y como les sucedió a tantos migrantes latinoamericanos que vinieron a la tierra de las oportunidades a comienzos del siglo XXI, deciden regresar a su tierra para tratar de encontrar una forma de vida digna debido a la precariedad y pobreza que la crisis ha instalado en España. Este es el tema, el caso humano y el cuerpo lo ponen Micaela y Gabriela Wiener.

campo con un análisis en profundidad de las estadísticas para identificar las rutas internacionales de contrabando, comenzando en Venezuela, y evidenciar cómo Colombia y las islas del Caribe holandés se utilizan como trampolín para que los minerales lleguen a sus destinos: Estados Unidos, Europa y Medio Oriente.

Esta historia también se ha desarrollado como texto radiado o podcast titulado *Todos Vuelven* en el medio *Radio Ambulante* (Wiener, 2013). El relato auditivo cuenta con la interpretación (las voces) de la propia cronista Gabriela Wiener y de su mejor amiga Micaela ya que se trata de una crónica en primera persona del estilo gonzo de la cronista peruana (Angulo Egea, 2017: 135-155; López-Hidalgo & López-Redondo, 2020). Evidentemente la crónica radiada comienza de distinta manera al texto escrito y potencia otros elementos que la oralidad permite, remueve las emociones del oyente de otro modo y genera una fuerte empatía. Comienza así *in media res*, con sonido ambiente del consulado peruano en Barcelona donde Micaela trata de regularizar la situación de su hija porque dentro de tres días regresan a Perú. Encontramos además en *Radio Ambulante* una versión transcrita completa del podcast para atender a las necesidades de los extranjeros que aprenden español. Luego, de alguna manera, tenemos un nuevo formato escritural adaptado a la enseñanza de segundas lenguas.

Por último, la crónica de «Micaela viaja al Perú» o «Todos vuelven» apareció en una versión ilustrada en cómic en una edición especial dedicada al periodismo en cómic de la revista peruana *Cometa*, con dibujos de la artista Natacha Bustos y guionizado por la propia Gabriela Wiener. Versión en blanco y negro que se recoge en el libro de crónicas titulado *Llamada Perdida* de Gabriela Wiener publicado en la editorial Malpaso (Wiener, 2015a). Poco más adelante, la revista francesa de periodismo narrativo XXI (*Revista XXI*) encargó a la cronista y a la ilustradora ampliar el cómic para su especial anual de cómic periodístico, donde fue publicado. Está planificada, aunque por el momento no se ha completado, la transformación del cómic en una novela gráfica.

La cronista cuenta en «Deambular» su proceso creativo y de transformación mediática (Wiener, 2015b):

La voz. Me recuerdo en el estudio de grabación, con Daniel [Alarcón, director de *Radio Ambulante*] en la pantalla de Skype, recomendándome cambiar de tono, endulzar la voz, imprimiéndole entusiasmo en ciertos pasajes o tristeza en otros. Fue como actuar. El tiempo fue otro tema importante del proceso. Yo nunca había hecho una crónica sonora y lo de que el tiempo en la radio es escaso era para mí solo una frase hecha hasta que Daniel aterrizó en Barcelona y se dedicó a borrar las decenas de líneas demás que había escrito en el guion. Debía ser breve, esencial. Algo que me resultaba difícilísimo. Yo hasta entonces no había escrito ninguna crónica con menos de dos mil palabras. Fue un parto hacer un guion para apenas siete minutos de historia. La buena noticia es que no desperdiicé todo ese material. Con él escribí la crónica que luego se publicó en la revista *Anfibia* con el título «Micaela volvió al Perú». También las historias se mueven, mudan en diversas formas, se transforman en otra cosa. Pero aún me esperaba otra sorpresa. «Todos vuelven» se convirtió poco después en un

cómic ilustrado por la artista Natacha Bustos y guionizado por mí, primero en la revista *Cometa*, en un número especial maravilloso de enorme formato dedicado al cómic periodístico. Gracias a esa oportunidad, la gente de la increíble revista francesa de periodismo narrativo XXI nos encargó ampliar a 30 páginas el cómic para su especial anual de cómic periodístico. Y ahora planeamos su transformación en libro, como una novela gráfica. Todos vuelven sigue en progreso y movimiento imparable

Figura 1.

Viñetas del cómic «Micaela vuelve al Perú» de Natacha Bustos y Gabriela Wiener (2106)



3.3. La crónica transmedia

Aquella que se compone de diversidad de historias y formatos que pertenecen a un mismo mundo o universo narrativo. En el que cada historia está completa en sí misma, aunque todas ellas expandan el conocimiento sobre el tema central. Diseñar una experiencia transmedia es diseñar posibilidades de circulación y creación de contenidos en un universo simbólico que implica, a su vez, un «determinado proceso de subjetivación, propio de la demanda de los dispositivos puestos en juego» (Agamben, 2014).

Así como en la crónica tradicional, forma y contenido de un texto eran inseparables en lo referente a lo narrativo, – es decir, el mundo narrativo y la realidad representada con sus tramas incluidas formaban una sola entidad –, en la crónica transmedia, la concepción de una narrativa general se «moldea» en diferentes contenidos que se hacen viables por diversas plataformas. Esta crónica revela un mundo narrativo que ofrece, dispone y orienta tramas. La configuración de la trama es propia de cada trayecto por el mundo que realiza en primera instancia el usuario.

Por otro lado, en una crónica inmersiva tradicional, hay un sujeto que ejerce el rol autor, que investiga y mediante algunas técnicas y dispositivos, busca describir con pretendida objetividad el proceso presenciado. Es el narrador de la crónica. Pero en una crónica transmedia, los objetivos – y los dispositivos – son diferentes. La figura del autor adquiere el rol de diseñador de mundos narrativos: un rol más parecido al de un curador que al de un narrador-autor. El proceso tradicional de la crónica de «construir una escena, contarla y conmovier», está enteramente a cargo de quien detenta el rol narrador. Es quien construye el mundo narrativo y realiza el trayecto por ese territorio – la trama – teniendo control total sobre lo narrado e imprimiendo un estilo (Romero Chamorro, 2023). Pero, cuando se opera transmedialmente, el interés se traslada por completo al universo creado. Así lo expresa Pajares Tosca (2014, web): «no queremos estudiar las historias concretas, no nos interesa la narrativa fija como tal. Nos interesa la ecología de ficciones que surge a partir de una narrativa concreta (por ejemplo, los libros de Tolkien) y que toma cuerpo en diferentes medios (libros, películas, fan fiction, videojuegos, juegos de rol, cartas...). (...) El concepto de «mundo» nos permite concentrarnos además en la experiencia de los jugadores/usuarios y no tanto en la de los autores/diseñadores, y este es definitivamente nuestro campo de interés».

Hay mundos que, obviamente, pre-existen a los trayectos (a las tramas, configuraciones particulares de recorridos por el territorio del mundo narrativo transmedial). Y si el cronista quiere utilizar este abordaje para llevar adelante su crónica, se constituirá primero en un «diseñador del mundo» (un mundo, por otra parte «de representación social», como señaló Nichols (1997) para que luego él mismo y los demás participantes puedan comenzar a «dejar huella», a trazar trayectos y

generar tramas. Este proceso narrativo transmedia, escinde el proceso narrativo tradicional al menos en dos funciones: Diseñar el mundo y realizar uno o varios recorridos, trayectos en ese mundo y, además, cederlo para que experimenten otros para que también generen sus propios trayectos y experiencias que reconfigurarán y reconfigurarán el territorio (Romero Chamorro, 2023: 53-54).

Lo transmedia implica lo colaborativo hasta el nivel de co-autoría. El rol autor que origina la crónica transmedia, diseña el mundo y los dispositivos narrativos, realiza o no algunos productos mediales iniciales y comparte el mundo invitando a otros a ser usuarios del mismo y co-crear en diversos grados que van desde la aceptación, a la recomendación a la producción de contenidos mediales inscriptos en el mundo narrativo /transmedial planteado.

Esta co-autoría, colaboración e interacción creativa plantea una cuestión de fondo para la crónica tal y cómo la entendemos: ¿quién tiene el control narrativo e impone el estilo? No hay una respuesta a esta cuestión porque el punto de partida es otro en la crónica transmedia. Con todo, se puede afirmar que cuanto más cerrada es la trama, más control narrativo se tiene sobre el texto. En la medida en que sea más abierta y participativa, menor control sobre lo narrado y el estilo se tiene. Pero es evidente que este es un problema de base para la «crónica de autor» tal y como la hemos venido entendiendo antes de las narrativas transmedia.

Si entendemos la crónica como un discurso con estrategias narrativas particulares orientado a la producción de subjetividades y a la transmisión de experiencias, y lo expandimos a las narrativas transmedia, podríamos postular que una crónica transmedia sigue manteniendo este objetivo, pero extendido a una eventual comunidad de co-autores, que comparten un mundo narrativo con elementos que reconocen como comunes.

Un ejemplo interesante se encuentra en la crónica de la colombiana Patricia Nieto sobre la continuación de su trabajo en el mundo narrativo de «Los Escogidos» (Polit Dueñas, 2019; Angulo Egea, 2020) que decidió no plasmar en una nueva crónica escrita, sino en una línea de tiempo realizada con los vecinos de Puerto Berrío para colocar en el museo del pueblo que recuerda a las víctimas. Productos diferentes, con tecnologías y modos de producción diferentes, pero pertenecientes al mismo universo³.

Un ejemplo más complejo lo presenta «En la Brecha. Desigualdad de género en el trabajo» (Reig Valera, 2018), un web doc producido por Barret Cooperativa Valenciana con la participación de RTVE.es y el apoyo de la Diputació de València. A partir de los casos particulares de siete mujeres se desarrolla un mundo narrativo que permite enfrentarse y reflexionar acerca de la problemática

³ Sobre este tema se puede escuchar el testimonio de la propia Nieto en el Foro Internacional «Narrativas en las Fronteras» 2021 disponible a partir de los 32 minutos de la 2ª sesión. Recuperado en: <https://youtu.be/yb9CGp0py4A?t=1927>

tratada. «La experiencia, a través de una variedad de contenidos lineales y no lineales, no se priva de informar, a la vez que brinda escenarios y recursos para que el usuario pueda identificar situaciones, reflexionar sobre los conceptos y preconceptos puestos en juego, y tomar conciencia de la problemática tanto desde una perspectiva lógica como afectiva» (Romero Chamorro, 2023: 54).

Se pueden reconocer en esta producción los elementos enunciados para la crónica transmedia: predominancia de la primera persona, y dispositivos pensados para la emergencia subjetiva de los personajes. El rol autor está homologado al de documentalista audiovisual clásico, presente a través de sus decisiones, pero no en cámara. Podría haber generado un trayecto de contenido propio y no hubiera molestado. En este caso, además, se agrega un «call to action» que abre a la participación transmedial. Para resolver el tema del control narrativo y estético, están claramente diferenciados los materiales realizados por el equipo productor «princeps» y los materiales aportados por usuarios.

Este último punto sería uno de los desafíos a afrontar en la crónica transmedia: poder generar entornos tecnológicos que permitan «homogeneizar» y disimular el origen del contenido en vez de escindirlos.

Otro caso destacado lo encontramos en la serie documental, «Malvinas, una experiencia Transmedia» (Romero Chamorro, 2022b). Una crónica transmedia, en una versión 2.0, que lanzó su primer episodio el 2 de abril de 2022 en conmemoración por los cuarenta años de la guerra de las Malvinas, entre argentinos e ingleses. Malvinas se define ya como una experiencia transmedia porque se propone reconstruir, a partir de múltiples voces, relatos de veteranos de aquella guerra y sus familiares en primera instancia, pero de la ciudadanía en general, la historia de la guerra del Atlántico Sur de 1982. Son muchos los testimonios que se han recolectado. Se trata de una suma de voces que narran en primera persona. Una versión transmedia del discurso coral que retrata la guerra en la crónica inmersiva tradicional, plasmada en clásicos como *Hiroshima* de John Hersey o en otra suerte de guerra como que recoge Svelana Alexievich en *Voces de Chernóbil* (Dader, 2013). Son la suma de retratos, de testimonios, los que pueden reconstruir un hecho tan traumático, personal y plural al mismo tiempo. que se ha visto plasmado.

Es un proyecto, por tanto, basado en crowdsourcing, recolección colectiva de testimonios en video para navegar de dos formas:

- En el mapa, encontramos una narración situacional. Se puede recorrer por trayectos territoriales por los distintos escenarios de la guerra.
- En la línea de tiempo, tenemos una narración cronológica conforme a seis «ordenadores» «hitos» «capítulos» «momentos narrativos»: El anuncio, la llegada, la espera, el combate, el fin de la guerra y el regreso. Son los diversos trayectos que ordenan los testimonios que se van ubicando por fecha. Y van dando una visión caleidoscópica de lo ocurrido.

En resumen, como puede observarse en este análisis del periodismo narrativo en su relación con la transmedialidad el horizonte de las historias, su producción, su circulación y su consumo generan nuevas dinámicas donde el oficio del periodismo parece rejuvenecer, ganar expresividad y sobre todo, profundizar y expandir el relato en todas sus dimensiones.

4. Conclusiones

Al comienzo hemos planteado en primer lugar la concepción contemporánea de la crónica y del periodismo actual como una suerte de macrogénero que no solo conjuga lo periodístico y lo literario, sino que habita y toma elementos y herramientas de muchas otras disciplinas. El potencial de experimentación y de inmersión desarrollado por el periodismo narrativo le permite transitar y adaptarse con facilidad a la etapa transmedia que, desde las nuevas formas de colaborativas de comunicación, las redes sociales, la cultura *gamer* y del videojuego, se vienen desarrollando.

Si bien la crónica contemporánea atiende a esa convergencia cultural y digital imprescindible, también viene desarrollando los procesos interactivos. Es desde esta convergencia e interactividad como ha podido nutrirse de las herramientas desarrolladas en el periodismo de datos para seguir contando historias. Crónicas virtuales, que contextualizan y presentan de una forma plástica los datos, que le ponen rostro humano a esos números y que generan trazos, tramas que recorrer, retazos de vida que explorar digitalmente para conocer una realidad compleja. Así lo hemos visto en *El país de las 2 mil fosas* elaborado por Quinto Elemento.

Y si el periodismo de datos explota en combinación con los planteamientos de la crónica, el periodismo *inmersivo*, desarrollado desde la tecnología, con las apuestas 360° y la Realidad Virtual, aún potencia más si cabe la cualidad experimental, de inmersión e interactividad de la crónica transmedia actual. Este periodismo especializado pone el énfasis en el procedo de inmersión del lector/espectador/usuario pero para que sea así, obliga al equipo de periodistas a implicarse y experimentar en grado sumo para lograr que sus mensajes se desarrollen y se capten lo mejor posible desde esta virtualidad narrativa digital. De nuevo la convergencia, de nuevo la interactividad cohabitan para contar lo mejor posible, para convertir el testimonio y la experiencia personal en crónica, en un periodismo que nos permita sentir y casi que vivir la realidad que quiere contarse. Es así que podemos aproximarnos con Daniel Verdú a las vidas de los afectados por el desastre nuclear en «Fukushima, vida contaminada». La capacidad de denuncia y de contextualización y conocimiento sociocultural del hecho periodístico se expande en

estas crónicas inmersivas (Gifreu-Castells 2017). También con otros periodismos que atienden a la cultura viajera resultan especialmente productivos.

Por todo ello, en el análisis de lo transmedia para el ámbito de la crónica contemporánea que hemos desarrollado hay que destacar en primer término que se trata de un proceso gradual. Pero los procesos de inmersión, con su carácter etnográfico, antropológico y sociológico que se desarrollan en este marcrogénero narrativo son virtualmente potenciales para configurar un periodismo narrativo transmedia excepcional. Experiencias que fomentan análisis e interpretaciones que ayudan en la configuración de relatos que al converger con los desarrollos tecnológicos logran transmitir los retazos de realidad reporteados, cubiertos y analizados lo mejor posible. Se puede así elaborar un periodismo narrativo multimedia e hipertextual excepcional como se muestra en «Venezuela el paraíso de los contrabandistas». Y se puede como cronista desde la experimentación y escritura gonzo elaborar diferentes relatos en función de las virtualidades, visuales, sonoras, plásticas que se tengan al alcance y en función también de los públicos o audiencias que convoquen esos formatos. Así analizamos las diversas ramificaciones que convoca la historia de migración de «Micaela vuelve al Perú» o «Todos vuelven» que nos cuenta y metamorfosea la periodista Gabriela Wiener, que pasa de la escritura digital, al podcast y después al cómic. Y ya en última instancia la crónica cien por cien transmedia que viene desarrollándose que es la que le plantea los mayores retos al periodismo narrativo contemporáneo. Hemos analizados ejemplos como «En la Brecha» o «Malvinas, una experiencia Transmedia» que le apuestan al retrato coral, a la suma de fragmentos de realidad, de diversas historias de vida, que siendo tramas independientes, conforman un mosaico que, apoyado en las opciones que la tecnología nos permite, ayuda a explicar y comprender mejor la realidad. Pero no solo eso porque estas crónicas transmedia, además de permitirnos experimentar por medio de las historias y de su materialización narrativa y diseño digital, fusión de forma y fondo imprescindible y creadora de contenido, nos posibilita interactuar más allá del compartir en redes. Nos facilita la opción de crear contenido propio y de sumarnos a ese mosaico, de convertir nuestra personal experiencia en parte de la crónica.

Ahora bien, queda por ver cómo continua esta tendencia transmedial de la crónica o el periodismo narrativo, porque si muchas son las virtudes que hemos señalado para esa progresión transmedia, lo cierto es que hay cuestiones aún por gestionar. La más compleja y que hemos señalado en el estudio atañe al carácter autorial de la crónica. El periodismo narrativo siempre fue un género de autor y la concepción transmedia nos devuelve en primer lugar a una realidad casi que primigenia del periodismo de redacción, en el sentido de que esta crónica transmedia no es de uno o de una cronista, sino la suma de muchos, es un trabajo colaborativo, no cabe de otro modo. Y el otro reto vinculado con este carácter autorial pasa

porque la crónica, más bien los cronistas, suelten el control de la historia y dejen que una vez elaborada una trama y sus trayectos sean los usuarios los que puedan seguir construyendo el relato con diversas intervenciones y nuevas vías.

5. Bibliografía

- Agamben, Giorgio (2014) *Qué es un dispositivo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Aguilar Guzmán, Marcela (2019). *La era de la crónica*. Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Angulo Egea, María (2014) (ed.) *Crónica y Mirada. Aproximaciones al periodismo narrativo*. Madrid: Libros del KO.
- Angulo Egea, María (2017). *Inmersiones. Crónica de viajes y periodismo encubierto*. Universitat de Barcelona.
- Angulo Egea, María (2020). *Los escogidos* de Patricia Nieto. Reseña. *Eu-topías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, nº 20. 168-172.
- Angulo Egea, María; Aguilar Guzmán, Marcela (2023) (eds). *Criaturas fenomenales. Antologías de nuevas cronistas*. La Caja Books.
- Añón, Valeria (2008). *Identidad, espacio, memoria en crónicas de la Conquista de México. El caso de Bernal Díaz del Castillo*. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Tesis de maestría.
- Bencomo, Anadeli (2003). Subjetividades Urbanas (Mirar-Contar La Urbe Desde La Crónica). *Iberoamericana (2001-)*, Nueva época. Año 3, nº.11, 145-159
- Cabrera Altieri, Daniel Horacio (2021). El algoritmo como imaginario social. *Zer*, 26(50), 125-145. <https://doi.org/10.1387/zer.22206>
- Cabrera Altieri, Daniel Horacio (2022) Tecnología como ensoñación. Ensayos sobre el imaginario tecnocomunicacional. Ediciones Universidad de la Frontera. Disponible en: <http://bibliotecadigital.ufro.cl/?a=view&item=1962>
- Cantero, Juan Ignacio, Sidorenko, Pavel y Herranz, José María (2018). Realidad virtual, contenidos 360º y periodismo inmersivo en los medios latinoamericanos. Una revisión de su situación actual. *Contratexto*, 29, 73-103. <http://dx.doi.org/10.26439/contratexto2018.n029.1816>
- Caerols Mateo, Raquel, Sidorenko Bautista, Pavel y Garrido Pintado, Pablo (2020). Hacia un modelo de narrativa en periodismo inmersivo. *Revista Latina de Comunicación Social*, 75, 341-365. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1430>
- Chiani, Miriam (2014). Lecturas de la derrota y el fracaso en la producción narrativa y crítica de Marcelo Cohen. *Iberoamericana*, 80(247), 399-432. Recuperado de <https://revis-ta-iberoamericana.pitt.edu/ojs/iberoamericana/article/view/7157>
- Chillón, Albert (2014). *La palabra facticia. Literatura, periodismo y comunicación*. Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions; Universitat Jaume I, Servei de Comunicació i Publicacions; Universitat de València, Servei de Publicacions.
- Dader García, José Luis (1997). **Periodismo de precisión: la vía socioinformática de descubrir noticias**: Síntesis.

- Dader García José Luis (2023). Svetlana Aleksievich, el periodismo literario al rescate de la Historia. El testimonio de las almas rusas en los tiempos soviéticos. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 29(1), 79-89. <https://doi.org/10.5209/esmp.85762>
- De la Peña, Nonny (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence*, MIT, 19(4).
- Domínguez-Martin Eva (2013). *Periodismo inmersivo. La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. Editorial UOC.
- (2015) Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. *Profesional de la información*, 24(4), 413-423. <https://doi.org/10.3145/epi.2015.jul.08>
- Falbo, Gabriela (2007). *Tras las huellas de una escritura en tránsito. La crónica contemporánea en América Latina*. La Plata. Al Margen y EDULP
- Gauthier, Philippe. (2018). Inmersión, redes sociales y narrativa transmedia: la modalidad de recepción inclusiva, en *Comunicación y Medios*, 27(37), 11-23. doi:10.5354/0719-1529.2018.46952
- Gifreu-Castells, Arnau (2015). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa. *Obra Digital. Revista de comunicación, estudios mediáticos y procesos sociales*, Núm 8 – Febrero, 14-39
- Gifreu-Castells, Arnau (2017). Narrativas de inmersión. En Irigaray, F. (Comp.) *Transmediaciones: creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*. Buenos Aires: Crujía.
- Guillen, Alejandra, Torres, Mago, Turati, Marcela (2019), El país de las dos mil fosas. En *Quinto elemento*. Disponible en <https://quintoelab.org/project/el-pais-de-las-2-mil-fosas>
- Giovagnoli, Matteo (2011) *Transmedia storytelling. Imagery, shapes and techniques*. ETC Press.
- Himanen, Pekka (2001) *La Ética del Hacker y el espíritu de la Era de la Información*. Barcelona: Destino
- Jenkins, Henry (2008). *Convergencia cultural. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. México: Paidós
- López-García, Xosé, Silva-Rodríguez, Alba, & Vázquez-Herrero, Jorge (2023). Evolution, trends and future of native media: From avant-garde to the epicenter of the communications ecosystem. *Profesional de la información*, 32(2). <https://doi.org/10.3145/epi.2023.mar.06>
- López-García, Xosé, Vázquez-Herrero, Jorge, Pérez-Seijo, Sara, & Melle-Goyanes, María (2021). Capítulo 6. El «salto adelante» de las narrativas digitales en la segunda década del siglo XXI. *Espejo de Monografías de Comunicación Social*, (3), 141-162. <https://doi.org/10.52495/c6.emcs.3.p73>
- López Hidalgo, Antonio y Ufarte, María José (2016). Laboratorios de periodismo en España. Nuevas narrativas y retos de futuro. *Ámbitos*, 34, 1-12.
- López Hidalgo, Antonio (2018) (coord.) *Periodismo narrativo en América Latina*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- López Hidalgo, Antonio (2019). *Tratado sobre el corazón de las cosas*. Sevilla: Fénix Editora.
- López Hidalgo, Antonio y López Redondo, Isaac (2020). La intimidad del cronista como materia de estudio del propio cronista. Un estudio de caso: Gabriela Wiener. *IC - Revista Científica de Información y Comunicación*, 17, 227 - 246

- López Hidalgo, Antonio; Fernández Barrero, Ángeles. (2021) *Periodismo de inmersión para desenmascarar la realidad*. 2ªEd. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Lovato, Anahí (2017) «El guion transmedia en las narrativas de no ficción» en Irigaray, Fernando (Comp.) *Transmediaciones: creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*. Buenos Aires: Cruja.
- Lovato, Anahí (2021) «Narrativas gamificadas. Experiencias lúdicas en proyectos transmedia de no ficción» en Lobato, A.; Tuca Américo, M.; Pires Nogueira, V. C. (2021) *Juegos, deporte, medios y tecnología*, Rosario, UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario
- Magallón Portolés, Carmen (2005). Epistemología y violencia. Aproximación a una visión integral sobre la violencia hacia las mujeres. En *Violencia estructural y directa: mujeres y visibilidad*, monográfico coordinado por Carmen Mañas Viejo, en *Feminismo/s*. Revista del Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante, nº 6 (diciembre), 33-47.
- Montiel, Algimiro; Delgado, Antonio María; Ebus Brams; Weaver, Jay; Wiss, Jim; Gurney, Kyra; Nehamas, Nicholas, Kalkman, Pamela (2019). Venezuela el paraíso de los contrabandistas. Un sendero manchado por violencia y corrupción conecta el otro venezolano con el mundo. *InfoAmazonia, Miami Herald, Runrun.es, De Correspondent, Correo Caroní*, 23 de julio de 2019. Recuperado en <https://smugglersparadise.infoamazonia.org/>
- Nichols, Bill (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Madrid: Paidós.
- Otero-González, Ivan, Vázquez-Herrero, Jorge (2023). Open and commercial tools to generate a digital interactive story in journalism: systematic review and features analysis. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, DOI: 10.1080/13614568.2023.2175041
- Pajares Tosca, Susana (2014), Entrevista realizada por Carlos A. Scolari para su blog *hipermediaciones*. 19 de julio de 2014. <https://hipermediaciones.com/2014/07/19/entrevista-a-susana-p-tosca-entre-la-ludologia-y-los-mundos-transmedia/>
- Poblete Alday, Patricia (2014). La crónica periodístico-literaria contemporánea en Chile. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, vol. 20, nº 2 (julio-diciembre), 1165-1176.
- Polit Dueñas, Gabriela (2019). *Unwnted Witnesses. Journalists & Conflict in Contemporary Latin America*. University of Pittsburgh Press
- Ramos, Jorge (1989). *Desencuentros de la Modernidad en América Latina: literatura y política en el siglo XIX*. Fondo de Cultura Económica.
- Reguillo, Rosanna (2000). Textos fronterizos. La crónica una escritura a la intemperie. *Diálogos de la Comunicación*. 58-59. Recuperado en <https://problemasrurales.files.wordpress.com/2009/08/cronica-reguillo.pdf>
- Reig Valera, Claudia (Directora) (2018). *En la Brecha. Desigualdad de género en el trabajo*. [I-Doc]. <https://lab.rtve.es/webdocs/brecha/home/>
- Romero Chamorro, Sergio Fabián (2022a). La crónica en los dominios de lo transmedia. Posibilidades y desafíos. En S. Romero (Ed.), *Narrar lo Real. Ensayos sobre no-ficción*. Blankspot.
- Romero Chamorro, Sergio Fabián (2022b). *Malvinas, una experiencia Transmedia*. Disponible en: <http://malvinatransmedia.ar/>.
- Romero Chamorro, Sergio Fabián (2023) Narrativas transmedia de no ficción y comunicación de la ciencia. Algunas reflexiones surgidas desde la producción, en *Documentación de las Ciencias de la Información* 46(1), 51-56.

- Rotker, Susana (2005). *La invención de la crónica*. Fondo de Cultura Económica.
- Salaverría, Ramón (2015). Los labs como fórmula de innovación en los medios. *El profesional de la información*, 24(4), 397-404. <http://dx.doi.org/10.31145/epi.2015.jul.06>
- Schapiro, Mark (2010) Carbon Watch. *Frontline Worl* Disponible en <https://www.pbs.org/frontlineworld/stories/carbonwatch/>
- Scolari, Carlos A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: DEUSTO.
- Segato, Rita (2003). *Las estructuras elementales de la violencia*. UNQ/ Prometeo. Bernal
- Sierra Caballero, Francisco y López Hidalgo, Antonio (2016). Periodismo narrativo y estética de la recepción. La ruptura del canon y la nueva crónica latinoamericana. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 22(2), 915-935.
- Sidorenko, Pavel, Cantero, Juan Ignacio, y Herranz, José María (2017). La realidad virtual y el formato multimedia en 360º como mecanismo de enriquecimiento de los contenidos periodísticos, en Javier Sierra (Coord.), *Nuevas tecnologías audiovisuales para nuevas narrativas interactivas digitales en la era multidispositivo* (pp. 99-108). McGraw Hill Education; Universidad Camilo José Cela.
- The Guardian (2016). 6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement. Disponible en: <https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement>
- Vázquez Herrero, Jorge (2021). Narrativas digitales de no ficción interactiva: análisis de la experiencia del usuario. *Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar De Estudios De Comunicación Y Ciencias Sociales*, (32), 498. Recuperado en <https://revistascientificas.uspceu.com/doxacomunicacion/article/view/891>
- Verdú, Daniel (2016). Fukushima, vida contaminada. *El País*. Disponible en: https://elpais.com/elpais/2016/05/01/eps/1462053636_146205.html.
- Wiener, Gabriela (2012) Micaela volvió al Perú. *Periodismo narrativo en Latinoamérica* Recuperada en <https://cronicasperiodisticas.wordpress.com/2012/07/26/micaela-volvio-a-peru/>
- Wiener, Gabriela (2013) Todos vuelven. *Radio Ambulante*. Recuperado en <https://radioambulante.org/audio/todos-vuelven>
- Wiener, Gabriela (2015a). *Llamada perdida*. Barcelona: Malpaso
- Wiener, Gabriela (2015b) Deambular. *Radio Ambulante*. 19 de mayo Recuperado en: <https://radioambulante.org/extras/deambular#:~:text=Todos%20vuelven%2C%20la%20historia%20del,globalizado%2C%20del%20cacareado%20primer%20mundo.>)
- Wiener, Gabriela y Bustos, Natacha (2016). Micaela volvió al Perú. *Revista Siglo XXI*.