

Enlazar la memoria: la hipertextualidad en el periodismo digital histórico

Carolina Campalans MONCADA¹

Resumen

En el artículo presentamos un análisis de tres especiales periodísticos digitales: *Proyecto Walsh* (Argentina), *Los casos de la Vicaría* (Chile) y *Cuentos de viejos* (Colombia y España). Son narrativas transmediáticas que siguen convenciones del periodismo de investigación y desarrollan el relato utilizando hipervínculos, estableciendo relaciones de intertextualidad con respecto a la información de contexto. Se hace una discusión acerca del concepto de intertextualidad, creando referencias y categorías de análisis. Como resultado se apunta como las narrativas transmediáticas, a partir de la intertextualidad, ofrecen a los usuarios posibilidades de experiencias y estrategias múltiples.

Palabras clave: hipertextualidad. periodismo transmedia. periodismo en internet. Intertextualidade.

Abstract

In the paper we present an analysis of three special digital newspaper: Walsh Project (Argentina), the Vicariate cases (Chile) and Tales of old (Colombia and Spain). They are narrative transmediáticas following conventions of journalism research and develop the story using hyperlinks, establishing relations of intertextuality with respect to the background information. A discussion is made about the concept of intertextualidade, creating references and categories of analysis. As a result it is noted as transmedia narratives from the intertextualidade, provide users with possibilities of experiences and multiple strategies.

Keywords: hypertext. transmedia journalism. Internet journalism. Intertextualidade.

¹ Professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo e Opinião Pública da Universidad do Rosário/Bogotá-Colômbia.

Introducción

El periodismo tiene vocación de intertextualidad. La información de contexto es un componente esencial de los géneros periodísticos interpretativos y de profundización, pero tampoco la noticia renuncia a ella. Cuando el periodismo converge con el relato histórico, las referencias al contexto se erigen además en prácticas de construcción de la memoria social. La estructura narrativa y el lenguaje del reportaje o documental presentan, por las convenciones de elaboración del género, múltiples niveles de relato, enlazados por medio de recursos de intertextualidad. Los lenguajes hipermedia desarrollados en el marco de los medios digitales han multiplicado las posibilidades de hipertextualidad del género.

En este artículo presentamos los resultados del análisis de tres especiales periodísticos digitales, que en términos generales siguen la mayoría de convenciones del periodismo de investigación (que suele plasmarse en un documental o reportaje en profundidad), pero al mismo tiempo subvierten la estructura tradicional del relato a partir de la utilización de hipervínculos, por medio de los cuales se establecen las relaciones de intertextualidad con respecto a la información de contexto.

Hemos seguido una estrategia metodológica afín al estudio de casos múltiples y un procedimiento deductivo-inductivo para analizar y describir las modalidades de hipertextualidad presentes en cada uno de los tres casos de estudio. Inicialmente aportamos algunas definiciones, partiendo por el propio concepto de hipertexto como de otros conceptos asociados o derivados de ese concepto central. También nos pareció recomendable reparar brevemente en algunas nociones que podrían prestarse a ciertas confusiones, ya sea porque presentan demasiada familiaridad con otras ideas cercanas o bien porque su definición no se encuentra del todo consolidada en el campo académico. Satisfecha esta necesidad de precisión terminológica, procedimos a la exposición de resultados del análisis y a la caracterización inductiva de las modalidades de hipertexto que identificamos en los casos estudiados. Nos atreveríamos a declarar que de algún modo nos hemos aproximado a la “coartada metodológica” (Orozco & González, 2011) de la abducción como procedimiento de análisis.

El hipertexto y algunos conceptos asociados

Estableceremos como punto de partida que el hipertexto consiste en un texto de estructura no secuencial, en el que las relaciones intertextuales se establecen por medio de hipervínculos e interfaces digitales (Campalans, 2014/a). Se trata, en breve, de las características que adopta la intertextualidad en la comunicación digital, gracias a la tecnología del hipervínculo, que puede entenderse como un elemento digital que sirve de anclaje en un texto para desde allí conectar con otros datos disponibles en la red:

Se trata de que los datos almacenados en la red de ordenadores puedan conectarse y recuperarse desde cualquier ordenador y en cualquier momento siempre que se hayan enlazado mediante una etiqueta que contiene información precisa acerca de dónde se encuentra exactamente cada bit de información (Austin & Doust, 2008, p. 19).

Aunque algunos autores han apostado por extender los alcances de la noción a toda forma de inclusión de un texto en otro texto e incluso se ha planteado una tipología que distingue entre hipertextos digitales e hipertextos textuales (Mendoza, 2012, p. 9), nosotros preferimos acotar la acepción. Para una noción mas amplia nos bastaría con la idea de intertextualidad.

El hipertexto se ha erigido en uno de los tres pilares de la comunicación digital, observan Renó y Flores (2012); los otros dos son el hipermedia y la interactividad. La noción de hipermedia resulta de la suma de *multimedia* e *hipertexto*. Por su parte, la interactividad la podemos describir como una cualidad técnica de ciertas interfaces, “que facilita la interacción o intercambio de información entre dispositivos o entre humanos y dispositivos” (Campalans, 2014/a) y que permite al usuario elegir una ruta de navegación (Cobo, 2012, p. 22).

Sobre los tres pilares mencionados se sustenta también la fundación del fenómeno que diversos autores han caracterizado como una nueva ecología mediática (Renó, Renó, & Campalans, 2015; Scolari, 2015), a partir de los *nuevos medios* digitales e interactivos. La operatividad de estos *nuevos medios* se rige por ciertos principios, que Gumbrecht (Gumbrecht, 1998, cit. en Gosciola, 2014, p. 7) clasifica como destemporalización, destotalización y desreferencialización. Manovich (2005), por su parte, se refiere a los

principios rectores como representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación.

La aplicación de las tecnologías y lenguajes digitales para el desarrollo de los nuevos medios desemboca en un fenómeno dual de *convergencia* y *divergencia*. La convergencia se refiere a la combinación de tecnologías diferentes (básicamente tres: teléfono, televisión y computador (Scolari, 2008; ver también Cebrián y Flores, 2011, sobre la convergencia móvil) en una misma plataforma y afecta también a la combinación de lenguajes en una suerte de convergencia hipermedia (Hidalgo Toledo, 2014). En cambio, la divergencia tendrá que ver con la especialización de contenidos (Canavilhas, 2014), que se producen y distribuyen de manera diferenciada por canales diferentes.

Canavilhas apela a Moloney (2011, cit. en Canavilhas, 2014) y Jenkins (2009) para caracterizar este nuevo periodismo para nuevos medios. Sus rasgos distintivos serían las narrativas distribuidas, narrativas con diversos niveles de lectura, narrativas continuas a través de plataformas diversas, diversidad de puntos de vista, contenidos inmersivos, contenidos perdurables y contenidos contruidos en mundos reales (Canavilhas, 2014, pp. 58-59). La máxima expresión de esta divergencia de contenidos quedaría materializada en una estructura narrativa expandida, la que se ha dado en denominar como *narrativa transmedia*, que, al igual que otros ámbitos de la comunicación mediática, tiene también su expresión en el periodismo:

El periodismo transmedia es aquel que desarrolla un nuevo tipo de lenguaje periodístico, consistente en la formulación simultánea de narrativas diferenciadas para plataformas distintas, destinadas a usuarios también diferenciados y siempre apoyadas en la interactividad del mensaje y el hipertexto (Renó & Flores, 2012, p. 83).

Además, el usuario forma parte del proceso de construcción del relato (Renó & Flores, 2012), gracias al hipertexto y también a la condición de interactividad. Faltaría añadir que la expansión narrativa que se consigue por medio del hipertexto permite una periodificación de contenidos en tiempo real (Renó & Flores, 2012). Todos los factores antes reseñados nos ayudan a avanzar hacia la conclusión de que el periodismo transmedia “ofrece información sobre la información” (Renó & Flores, 2012, cit. en Campalans, 2012, p. 735).

En expresión de Canavilhas (2014, p. 62), el periodismo transmedia va mas allá del mensaje multimedia. La naturaleza de este último se sustenta en la “capacidad, otorgada por el soporte digital, de combinar en un solo mensaje al menos dos de los tres siguientes elementos: texto, imagen y sonido” (Salaverría, 2005, cit. en Canavilhas, 2014, p. 62). En la actualidad, el lenguaje multimedia es un rasgo prácticamente generalizado entre los diferentes géneros periodísticos. Si el periodismo transmedia supera la multimedialidad es porque su base es una “multimedialidad integrada” (Canavilhas, 2014, p. 62). Canavilhas (2014, p. 64) precisa que los géneros mas favorables a la transmediación narrativa son aquellos que permiten mayor profundización temática, como el reportaje o el documental; pero esto no priva al periodismo estrictamente informativo a que también recurra a una narrativa expandida, lo cual puede conseguirse por medio de redes sociales o de ciertas prácticas ciudadanas de tratamiento de la información periodística (Renó & Flores, 2012).

Otra consecuencia de la expansión narrativa que permite el hipertexto es la transformación de los géneros y formatos periodísticos, que hoy en día tienden a la hibridación (Campalans & Gosciola, 2014).

Según Orihuela (2011), los enlaces de hipertexto no solo establecen una cierta arquitectura de la información; su función mas importante sería la de definir contextos y contrastes documentales y semánticos. Aunque la contextualización siempre ha sido un componente del relato periodístico, la diferencia actual radica en la posibilidad de especializar los recursos de contextualización, a partir de los lenguajes específicos empleados en cada una de las plataformas que se usan para expandir el relato. Otra especificidad actual es la posibilidad abierta para el usuario de elegir la ruta de navegación y, por ende, de decidir el nivel de profundización de la información de contexto al que se quiere acceder: “Del texto lineal de los antiguos medios pasamos ahora al hipertexto, que incita a una lectura intertextual, no lineal, reticular y con múltiples capas de contenidos, entre las cuales el usuario puede elegir cual será su punto de entrada al texto” (Campalans, 2014).

A modo de síntesis de este breve repaso, diremos que el impacto del hipertexto se manifiesta por lo menos en tres aspectos de la producción periodística: arquitectura de la

información, estrategia narrativa y experiencia de usuario. Los tres factores afectan a su vez la forma como se produce la contextualización de la información con respecto al contexto histórico. Emplearemos estos conceptos como categorías de análisis para el estudio de los tres casos elegidos.

Casos de estudio y metodología

A partir de los conceptos revisados, que nos sirven como referentes teóricos para emprender el estudio del hipertexto en productos periodísticos que investigan la memoria social, hemos procedido a seleccionar tres casos de estudio, a modo de muestra teórica. Los casos escogidos corresponden a sendos proyectos de investigación periodística, desarrollados en diferentes países de ámbito iberoamericano. Estos casos tienen algunos elementos en común y difieren en otros. Coinciden en que el género base es el reportaje o documental multimedia y, asimismo, los tres innovan en las posibilidades de dicho género a partir de la adopción de diversos recursos de hipertextualidad. Además, los tres se proponen la misión de reconstruir una parte de la memoria social reciente, empleando para ello diversas estrategias de indagación histórica. Difieren, en cambio, en la manera en que cada uno aborda el problema de la memoria y, en consecuencia, en la forma de narrarla y/o enlazar con ella. Otro factor diferenciador es el papel que cada uno de estos trabajos asigna al usuario o público y el respectivo grado de participación en la construcción del mensaje. La estructura de medios y plataformas y la diversidad de lenguajes empleados para llevar a cabo la expansión hipermedia del relato también es específica de cada proyecto. Por último, diremos que el tipo de hipertextualidad que se aplica en cada caso es diverso, asimismo, y de hecho este ha sido el motivo básico para seleccionar los tres casos de estudio. El resto de diferencias y coincidencias nos irán apareciendo del análisis que a continuación se describe. Vamos ahora a presentar los tres casos analizados. Se trata de *Proyecto Walsh* (Argentina), *Los casos de la Vicaría* (Chile) y *Cuentos de viejos* (Colombia y España).

Proyecto Walsh (<http://proyectowalsh.com.ar>) se presenta a si mismo como “un experimento periodístico” de investigación documental histórica, que emplea diversas herramientas digitales de publicación. Rodolfo Walsh, quien da el nombre al documental,

fue un periodista argentino que investigó hace más de cincuenta años una serie de fusilamientos clandestinos en la región de La Plata. Su investigación culminó en la publicación de un libro. El desarrollo narrativo del proyecto sigue tres ejes: el informativo contextual, el eje cronológico y un eje potencial, a partir de la pregunta: ¿qué habría sucedido? Es decir, este último eje consiste en el planteamiento de hipótesis contrafácticas; una de ellas se proyecta en el escenario de las tecnologías digitales de comunicación y elucubra sobre las estrategias que habría podido ejecutar el personaje del documental en caso de que hubiese coincidido con ese escenario.

Los casos de la Vicaría (<http://www.casosvicaria.cl>) se trata de un proyecto periodístico digital desarrollado por el Centro de Investigación y Publicaciones (CIP) de la Universidad Diego Portales, Santiago de Chile. En este caso, la investigación periodística la inspiró una producción de ficción, *Los Archivos del Cardenal* (<http://www.tvn.cl/series/losarchivosdelcardenal/>), que puso en antena el canal de televisión pública chilena. Dicha serie combinaba una narrativa serial y otra de tipo episódico. La historia central era de ficción y cruzaba toda la serie. Cada episodio, en cambio, desarrollaba una historia cerrada, basada en hechos verídicos. Los datos que sustentaban estos relatos se tomaron de los archivos de la Vicaría de la Solidaridad, el organismo de la Iglesia Católica, dirigido por el Cardenal Raúl Silva Henríquez (de ahí el título de la serie de televisión), que durante la dictadura militar se ocupó de llevar el registro de las violaciones a los derechos humanos. La investigación periodística lo que hizo fue aportar la contextualización de cada uno de los casos expuestos en la serie televisiva. Cada caso dio origen a un reportaje histórico.

Cuentos de Viejos (<http://cuentosdeviejos.com>) es, de acuerdo con sus desarrolladores, una serie documental colaborativa y transmedia, en cuya producción participó un equipo multidisciplinario de profesionales de Colombia y España. Además de las historias iniciales, la serie se nutre de aportes de usuarios, por eso está calificada como producción colaborativa. El proyecto se propone recolectar “pequeñas historias personales contadas por gente mayor”, con el fin de recuperar aquella parte de nuestra historia reciente que no se encuentra en ningún otro archivo, salvo los propios recuerdos de infancia de sus protagonistas. Con ese fin, la serie utiliza una amplia variedad de

plataformas de producción y difusión, como la televisión, internet y además las casas particulares y los colegios, que operan como plataformas analógicas tanto de obtención de datos como de expansión narrativa. Incluso propone la elaboración de documentos guías con fines didácticos, que pueden ser usados por los docentes para la preparación de actividades con estudiantes en las escuelas.

Decíamos antes que si reagrupamos los diferentes conceptos asociados al hipertexto y sus aplicaciones a los productos periodísticos podemos observar que tres son los grandes grupos de factores en los que se manifiestan los cambios que esta tecnología ha introducido; estos son la *arquitectura de la información*, la *estrategia narrativa* y la *experiencia de usuario*. Vamos a explicar sucintamente cada uno de ellos, así como algunos elementos en los que se pueden descomponer, para luego proceder a aplicarlos como categorías de análisis.

La *arquitectura de la información* la podemos explicar como el conjunto de las técnicas de diseño, planificación de la gestión y análisis de las interfaces (Campalans, 2014/b). Presenta, por lo tanto, una dimensión múltiple, como método analítico, técnica de diseño e instrumento de gestión. En nuestro caso nos interesan principalmente los aspectos concernientes al diseño y organización de las interfaces, así como a las características y funciones que estas cumplen en el proceso de enlazar otros textos y los sistemas de anclaje de los hipervínculos. Estrictamente hablando, podríamos incluir en la arquitectura las restantes dos categorías que hemos adoptado como categorías de análisis, pero hemos optado por separarlas con fines heurísticos.

La *estrategia narrativa* incluye los recursos y procedimientos de construcción del relato, así como la expresión formal que asume dicha historia. En los casos en que la estrategia narrativa se ha apoyado en el hipertexto, la estructura puede presentar características de modularidad y expansión a través de múltiples plataformas o medios.

La *experiencia de usuario* la define el estándar ISO como “las percepciones y respuestas de un individuo en relación con el uso (o la previsión de uso) de un producto, sistema o servicio” (International Organization for Standardization). Incluye aspectos desde el simple consumo de mensajes mediáticos y la lectura pasiva, hasta la interacción

medio-usuario, las prácticas colaborativas de producción de contenidos, la reinterpretación, la divulgación a través de redes sociales, etc.

Con estas precisiones preliminares procederemos al análisis pormenorizado de cada uno de los proyectos incluidos en el estudio.

Arquitectura de la información

En *Proyecto Walsh* el recurso a la hipermedialidad es evidente. Esta se manifiesta en las múltiples plataformas enlazadas, el uso de aplicaciones externas, cada una con sus propios lenguajes, el listado de enlaces que se despliega en el sitio web (que opera como plataforma central en la que convergen los demás medios). Los hipervínculos a cada una de las plataformas se organizan según diferentes criterios, uno de ellos son los tres ejes que ya dijimos que rigen el desarrollo del relato y sus respectivas expansiones. Las interfaces también son variadas y los anclajes hipertextuales se establecen con ayuda tanto de texto como de imágenes y elementos gráficos.

9



Imagen . Fuente <http://proyectowalsh.com.ar>. Acceso julio 22, 2015.

En *Los Casos de la Vicaría* hay un momento muy específico en el que opera el hipervínculo: el punto de arranque de cada reportaje es el respectivo tema de un episodio de la serie. Posteriormente se vuelve a recurrir al hipervínculo, no ya para volver sobre la serie, sino para enlazar con información que contextualiza el caso real que se relata; es decir, para construir memoria.

La estructura de contenidos de *Cuentos de Viejos* es claramente modular. Ello es resultado de la interactividad que propicia el proyecto, mas que del uso de recursos de hipertextualidad. En los tres casos se recurre al lenguaje audiovisual, pero con énfasis diferentes, de acuerdo con las características y objetivos de cada proyecto.

Obviamente, el lenguaje de la serie televisiva que inspira *Los Casos de la Vicaría* es audiovisual. En cambio, la base de los reportajes es el texto escrito en soporte digital. Aparte del texto, se despliegan también varios recursos gráficos, algunos de ellos con cierto nivel de interactividad. En el cuerpo del texto de cada reportaje se utilizan de manera poco frecuente los hipervínculos. Cuando esto ocurre, el propósito es aportar información de contexto, generalmente proveniente de archivos de prensa.

En *Cuentos de Viejos*, cada una de las historias de vida se ha montado con la ayuda del lenguaje audiovisual, exclusivamente. Es un requisito que cada historia se registre en formato de video de no mas de tres minutos de duración. Cada historia se cierra en si misma. Aun así, es interesante que los desarrolladores de este proyecto invitan a los usuarios a que reorganicen los temas, sugieran historias, enlacen las historias entre si o con otro tipo de material, etc. Es decir, eventualmente el usuario puede idear una nueva hipertextualidad.

10

Estrategia narrativa

En *Los Casos de la Vicaría* un recurso narrativo habitual consiste en disponer los datos de contexto (tomados de archivos de prensa) en una línea de tiempo, con lo cual se imprime una nueva linealidad al tiempo narrativo, que ayuda a solventar las elipsis del relato de la serie de ficción. Al tratarse de un relato ficcionado, destinado no solo a construir memoria, sino también a entretener, la serie de ficción establece varios saltos en la narración de los hechos reales. Esto ocurre por las propias características del lenguaje audiovisual, por el ritmo que requiere la serie y por la necesidad de revitalizar frecuentemente los personajes y la historia de ficción que da coherencia narrativa a toda la serie. De modo que el lenguaje periodístico utilizado en los reportajes desarrolla un tiempo paralelo al de la serie, con una linealidad diversa.



Imagen . Fuente: www.casosvicaria.cl/temporada-dos/el-bulgaro-que-tuvo-en-la-mira-a-pinochet. Acceso julio 22, 2015.

La estructura narrativa de *Proyecto Walsh* es claramente modular y expandida. Cada expansión conforma un relato autosuficiente, que en conjunto con los demás ayuda a construir un relato diferente. Por este motivo se puede decir que cada nuevo relato aporta información suplementaria.

También hay una modalidad de expansión narrativa en *Los Casos de la Vicaría*, pero su función es más bien la de aportar un complemento informativo. Se trata de dos formas de relato, enlazadas por el macrotema de cada episodio de la serie televisiva. Ahora bien, el enlace entre esos dos relatos se produce solo en el punto de arranque de la respectiva historia. Una vez sentado el tema central, el relato periodístico continúa su propia trayectoria, sin regresar al relato de ficción ni enlazar con él.

La estructura narrativa y el *tempus* que caracteriza a *Cuentos de Viejos* es episódico, afín a la forma en que se reconstruyen los recuerdos personales, con una estructura familiar a la conversación natural. Por algo el método empleado es el de las historias de vida.

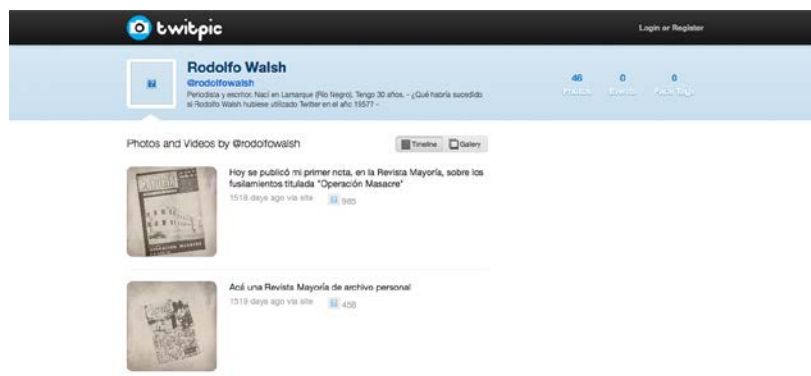


Imagen . Perfil ficticio de @rodolfowalsh en redes sociales. Fuente:

www.twitpic.com/photos/rodolfowalsh. Acceso julio 22, 2015.

El tiempo primordial de *Proyecto Walsh* es el tiempo real. Se procura reproducir el proceso de investigación que llevó a cabo el personaje histórico, adaptándolo al escenario de la comunicación digital y de los medios sociales. El formato resultante de la combinación de lenguajes, tiempos y estructuras narrativas es una expresión cúlmine de la tendencia a la hibridación de géneros que apuntábamos en la introducción de este trabajo.

12

Experiencia de usuario

El proyecto *Cuentos de Viejos* apuesta por una experiencia de colaboración, insiste reiteradamente en fomentar la interacción con el usuario. Si bien las historias orales en si mismas no admiten intervenciones de los usuarios ni el uso de enlaces hipertextuales –en parte por el formato (videos de no mas de 3 minutos) y el lenguaje audiovisual-, se sugieren varias posibles formas de interacción. La plataforma extiende una invitación a los usuarios para que, por un lado, aporten sus propias historias, el requisito es que se trate de una historia real de un personaje también real, una persona mayor que cuente sus recuerdos. Por otro lado, se propone a los usuarios que exploren formas de enlazar los relatos y los temas: sugiriendo historias, reorganizándolas en nuevas temáticas, creando hipervínculos que enlacen a otro tipo de relatos o material documental, etc. Es decir, en principio el usuario puede crear hipervínculos y una nueva hipertextualidad. O sea que no hay una limitación preestablecida que marque hasta donde **Revista Pauta Geral-Estudos em Jornalismo**, Ponta Grossa, vol.2, n.2 p.1-17, JUL/DeZ 2015.

puede llegar la participación del público. Esta será tan interactiva como a los usuarios se les ocurra.



Imagen . Fuente www.cuentosdeviejos.com. Acceso julio 22, 2015.

En *Proyecto Walsh*, el usuario elige su ruta de acceso a la información, pero con escasa posibilidad de intervenir en la producción. Sin embargo, el hipertexto, las interfaces interactivas y los enlaces a redes permiten al usuario ampliar los alcances de la expansión narrativa y también reinterpretar el mensaje.

La posibilidad de que los usuarios interactúen con el texto y expandan el relato es menos evidente en *Los Casos de la Vicaría*. En este caso, se emplea la red social Twitter como plataforma para dar difusión a los dos tipos de relatos centrales: el de ficción y el periodístico. Sin embargo, el uso de esta red social es mas bien de promoción y de convocatoria para atraer a los usuarios a las plataformas principales. Diríamos que esta elección narrativa está mas cercana a la estrategia *crossmedia* (un mismo mensaje difundido por diferentes plataformas, pero sin el rasgo de modularidad del relato. Campalans, Renó, & Gosciola, 2014).

En *Los Casos de la Vicaría* la interactividad es, diríamos, moderada: se ofrecen opciones de plataformas de acceso a la información (serie de ficción, aplicación móvil, sitio web), entre las que el usuario puede elegir según preferencias personales de lectura. El usuario tiene la posibilidad de decidir entre algunas opciones de hipervínculo, así como el nivel de profundidad al que quiere acceder. En cambio, no se ofrecen canales de colaboración en la construcción del relato. En este sentido, se aprecia un apego a los

Revista Pauta Geral-Estudos em Jornalismo, Ponta Grossa, vol.2, n.2 p.1-17, JUL/DeZ 2015.

formatos tradicionales del periodismo de investigación, en los que el periodista tiene toda la responsabilidad de recabar la información contextual. La presencia de botones de redes sociales en cada uno de los reportajes sugiere que la participación de los usuarios llegaría hasta una práctica de divulgación de los contenidos.

Conclusiones

El hipertexto siempre propicia una expansión del relato en los especiales periodísticos estudiados. Sin embargo, dicha expansión presenta grados variados, sigue estrategias diversas y da origen a diferentes experiencias de usuario.

La expansión puede ser de tipo complementario o suplementario. El primer tipo se refiere a que el hipertexto enlaza la historia inicial con información que viene a rellenar un vacío, profundizar en los datos que sustentan el relato central, suplir una elipsis del tiempo del relato, actualizar información o bien aportar un nuevo lenguaje o ritmo al relato. Es lo que ocurre en *Los Casos de la Vicaría*. El relato periodístico completa las historias que quedaron iniciadas en el relato ficcionado, aportando datos de realidad. En cambio, será suplementaria si la expansión enlaza a nuevas historias que puedan crecer por si mismas, de manera modular. En uno de los casos estudiados, *Proyecto Walsh*, la expansión suplementaria es iniciada por los propios productores del especial. En *Cuentos de Viejos* hay una invitación a que los usuarios decidan hasta donde quieren expandir los relatos y los enlaces.

Este tipo de estrategia de expansión de las informaciones y de interacción con el usuario puede desembocar en la construcción de una estructura narrativa transmedia. Pero no está de más insistir en la apreciación de que el solo uso del hipertexto no basta para generar este tipo de estructura modular, colaborativa y rizomática. Ciertamente es que el hipertexto invita a una cierta interacción entre el usuario y el texto, pero bien podría estar limitada a una pauta de acciones de orientación netamente lineal y vertical, en la que se espera que la actividad del usuario se limite a seguir una ruta predefinida.

Observamos también que mientras más se aproxima la narrativa a una estructura transmedia, más intensiva se vuelve la hibridación de los géneros periodísticos, que no trepidan siquiera en cuanto a incorporar elementos formales del relato de ficción (de los

proyectos estudiados, el que mas abiertamente sigue esta orientación es *Proyecto Walsh*. El factor lúdico es otra de las estrategias que contribuyen a esta hibridación del relato (por ejemplo, la propuesta de la colaboración en el caso de *Cuentos de Viejos* se plantea como una invitación al juego).

De todas formas el hipertexto es un recurso eficaz de construcción de memoria en la medida que acerca la información a los intereses del usuario y también a la experiencia propia. Esto es lo que puede ocurrir, por ejemplo, con el uso del tiempo real en la narración o con la incorporación al relato de elementos de la interacción conversacional, que propenden a que el texto pueda volverse mas significativo para la experiencia de usuario, ya que este puede interpretarlo a partir de experiencias cotidianas. De paso, con ello se está también sugiriendo la posibilidad de nuevas expansiones interactivas, en caso de que el usuario reconozca la conexión intertextual entre el texto periodístico y sus vivencias personales.

Referencias

Austin, T., & Doust, R. *Diseño de nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Blume. 2008

Campalans, C.. *Hipertexto, hipermedia, transmedia*. Recuperado el 22 de julio de 2015, de carolinacampalans.com: <http://carolinacampalans.com/2014/04/25/hipertexto-hipermedia-transmedia/> 25 de abril de 2014/a

Campalans, C. *Arquitectura de la información de medios digitales*. Recuperado el 22 de julio de 2015, de carolinacampalans.com: <http://carolinacampalans.com/2014/10/02/arquitectura-de-la-informacion-de-medios-digitales/> 2 de octubre de 2014/b

Campalans, C. Reseña Renó, D. y Flores, J., Periodismo Transmedia. *Palabra Clave* , 15 (3), 2012, 733-736.

Revista Pauta Geral-Estudos em Jornalismo, Ponta Grossa, vol.2, n.2 p.1-17, JUL/DeZ 2015.

Campalans, C., & Gosciola, V. Géneros de narrativa transmedia y periodismo. En D. Renó, C. Campalans, S. Ruiz, & V. Gosciola, *Periodismo Transmedia* (págs. 35-52). Barcelona: Editorial UOC, 2014.

Campalans, C., Renó, D., & Gosciola, V. *Narrativas Transmedia*. Barcelona: Editorial UOC, 2014.

Canavilhas, J. Jornalismo transmídia. En D. Renó, C. Campalans, S. Ruiz, & V. Gosciola, *Periodismo Transmedia: Miradas múltiples* (págs. 53-68). Barcelona: Editorial UOC, 2014.

Cebrián Herreros, M., & Flores Vivar, J. M. *Periodismo en la telefonía móvil*. Madrid: Fragua, 2011.

Cobo, S. *Internet para periodistas*. Barcelona: Editorial UOC, 2012.

Gosciola, V. Narrativa transmídia: Conceituação e origens. En C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola, *Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas* (págs. 7-14). Barcelona: Editorial UOC, 2014.

Gumbrecht, H. U. *Corpo e forma*. Rio de Janeiro: UERJ, 1998.

Hidalgo Toledo, J. A. Transmedialidad e hipertelevisión. En D. Renó, C. Campalans, S. Ruiz, & V. Gosciola, *Periodismo Transmedia: Miradas múltiples*. Barcelona: Editorial UOC, 2014.

International Organization for Standardization. Recuperado el 22 de julio de 2015, de ISO: www.iso.org

Jenkins, H. *The revenge of the origami unicorn*. Obtenido de henryjenkins.org: www.henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html, 2009

Revista Pauta Geral-Estudos em Jornalismo, Ponta Grossa, vol.2, n.2 p.1-17, JUL/DeZ 2015.

Manovich, L. *El lenguaje de los nuevos medios*. Buenos Aires: Paidós, 2005.

Mendoza, A. Presentación. En A. Mendoza, *Leer hipertextos: Del marco hipertextual a la formación del lector literario* (págs. 9-32). Barcelona: Octaedro, 2012.

Moloney, K. T. *Porting transmedia storytelling to journalism*. Obtenido de www.colorado.edu/Journalism/photojournalism/Transmedia_Journalism.pdf , 2011

Orihuela, J. L. Aprender y enseñar a escribir hipertextos. *Perspectivas del Mundo de la Comunicación* (64), 2011.

Orozco, G., & González, R. *Una coartada metodológica: Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación*. México, DF: Productora de Contenidos Culturales, 2011.

Renó, D., & Flores, J. *Periodismo Transmedia*. Madrid: Fragua, 2012.

Renó, D., Renó, L., & Campalans, C. *Nueva Ecología de los Medios*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2015.

Salaverría, R. *Redacción periodística en Internet*. Pamplona: Eunsa, 2005.

Scolari, C. *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa, 2008.

Scolari, C. *Ecología de los medios*. Barcelona: Gedisa, 2015.

Recebido em: 24 de julho de 2015

Publicado em: 28 de setembro de 2015