

***La rebelión de las vacas:* la experiencia peruana en la producción de un documental transmedia con inteligencia artificial (IA)**

Carlos Alfredo Terrones Lizana ⁽¹⁾

Resumen: El artículo tiene como objetivo compartir la experiencia en la producción del documental transmedia *La rebelión de las vacas* realizado con herramientas de inteligencia artificial (IA). La obra está basada en la novela del escritor peruano Alejandro Freddy Loarte Arteaga, quien narra el motín de 252 cadetes del Colegio Militar Gran Mariscal Ramón Castilla, ocurrido en 1974 en la ciudad de Trujillo. Este hecho fue tomado como base para construir el universo narrativo transmedia que consistió en la realización de un documental, además de la elaboración de 41 capítulos en video (webisodios) y la difusión de los contenidos en plataformas digitales como YouTube, TikTok, Instagram y Facebook.

Palabras clave: Documental transmedia - Producción audiovisual - Narrativa transmedia - Inteligencia artificial - IA generativa

[Resúmenes en inglés y en portugués en la página 89]

⁽¹⁾ Ver CV de Carlos A. Terrones Lizana en la p. 90

Introducción

En un contexto de cambios acelerados en la sociedad digital, la inteligencia artificial (IA) comienza a tener un papel relevante en los procesos de producción audiovisual, planteando interrogantes sobre sus implicancias creativas, técnicas y éticas. En el caso del cine documental, su uso en diversas etapas del proceso cinematográfico implica desafíos particulares, porque entra en juego la representación de hechos verídicos y la reconstrucción de acontecimientos históricos. De este modo, el documental se configura como el producto idóneo para reflexionar sobre los límites y las potencialidades que plantea la intervención de la IA en la construcción de relatos de no ficción.

También las narrativas transmedia han redefinido las formas de producción del documental y han potenciado la expansión del relato por diferentes plataformas, formatos y

medios de comunicación. Estos métodos, de acuerdo con diferentes estudios, predisponen la experiencia de la audiencia y adaptan los contenidos a los entornos digitales actuales. En este contexto, la llegada de la inteligencia artificial generativa (IAG) plantea nuevos horizontes para la creatividad, pero al mismo tiempo exige una revisión crítica de los criterios y métodos del documental tradicional.

El uso de la inteligencia artificial generativa en la creación de un documental en Latinoamérica, y en especial en Perú, es poco conocido y cuenta con escasos estudios de carácter académico que lo analicen a partir de una experiencia concreta y una perspectiva reflexiva y metodológica.

En este marco, el presente artículo tiene como objetivo analizar la experiencia de producción del documental transmedia *La rebelión de las vacas*, desarrollado por la agencia Stories & Media Perú, como un caso de estudio que pueda explorar la vinculación entre la producción documental, la narrativa transmedia y la inteligencia artificial generativa. Así, el propósito es conocer cómo fue incorporada esta tecnología en las distintas etapas de producción y a la vez identificar los aprendizajes y aportes de esta experiencia para el campo documental.

La narrativa transmedia: nuevos caminos en los relatos

La evolución de las nuevas narrativas está asociada de manera estrecha a los procesos de convergencia de los medios, la transformación de las audiencias y las prácticas en torno a la inclusión de las tecnologías digitales en la producción de contenidos. Por tanto, la narrativa transmedia se manifiesta como un modelo de producción de relatos que se expande por múltiples plataformas, lenguajes y formatos.

Asimismo, el documental está atravesando cambios a partir de su integración en estos nuevos entornos narrativos. De igual modo, el documental transmedia se muestra como un punto de confluencia entre el documental tradicional, las prácticas transmedia y las nuevas tecnologías que van surgiendo, como la inteligencia artificial generativa.

De esta forma, entran en escena nuevos desafíos teóricos y operativos que deben ser afrontados al explorar el plano real, la memoria histórica y el papel del productor transmedia como elemento integrador de estos universos narrativos.

Las nuevas narrativas han ido experimentando su máximo esplendor en las últimas décadas, donde la necesidad de comunicarnos hacia un público activo hizo que se rompieran barreras territoriales y se explorarán infinidad de herramientas, plataformas, medios y tecnologías. El afán de encontrar estos nuevos caminos permitió que diversos investigadores analicen, cuestionen y planteen novedosos conceptos relativos a la narrativa transmedia. Primero fue Stuart Saunders Smith, quien en 1975 estudió sobre el transmedia music. Luego, en 1991, Marsha Kinder analizó la intertextualidad transmedia. Y, como punta de lanza en la literatura académica, fue Henry Jenkins (2003), quien afianzó y popularizó el término narrativa transmedia.

Así, Jenkins (2008) definió algunas de sus características principales: cada elemento autónomo puede aportar y contribuir al desarrollo de una única historia; y cada contenido será el punto de entrada al relato. De esta manera, la historia se expandirá a diversos espacios y audiencias, quienes serán co-creadores de este universo narrativo.

Un calendario después, Jenkins (2009) sostenía que son “historias que se desarrollan en múltiples plataformas mediáticas, cada una de ellas contribuyendo de forma distinta para nuestra comprensión del universo” (p. 293).

Renó y Flores (2012) orientan su alcance periodístico a los lenguajes y narrativas utilizadas en diversos medios con el fin de ser dirigidos a una cantidad indeterminada de público. En el mismo sentido, Scolari (2013) fundamenta su posición relacionándolo al alcance multimedial. Refiere que “las narrativas transmedia son una forma de relato que se expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación, proceso en el cual los usuarios cooperan activamente” (p. 27).

Terrones (2014) hace referencia a una estrategia digital dirigida a públicos juveniles, que son consumidores de este tipo de producción multiplataforma. Señala que “el lenguaje multimedia, las plataformas de comunicación web, las redes sociales y las herramientas digitales son los engranajes perfectos para una forma de comunicación acorde a los nuevos tiempos que se viven en la actual era de Internet.” (p. 15).

Cuestión de guiones

El cauce que permitirá discurrir las aguas de una buena historia está en el guion transmedia, que es el documento, esquema y/o estructura donde se expandirá el relato en distintas plataformas para poder conectar con las audiencias.

Renó y Flores (2012) afirman que “La construcción del contenido debe ser desarrollado a partir de un guion transmedia, donde se programan todos los enlaces para que todos los fragmentos tengan una relación cognitiva” (p. 97). Lovato (2014) plantea también que los contenidos sean sincronizados dentro del universo narrativo para crear experiencias y configurar los canales de participación con los que van a interactuar los usuarios.

Asimismo, Irigaray y Lovato (2015) especifican los alcances del guion transmedia en los diferentes medios y soportes donde se expandirá la historia. Aseguran que “Es un guion de guiones, conformado por textos con lenguajes específicos para web, TV, radio, historietas, aplicaciones móviles y redes sociales. En esos guiones se vislumbra el mapa narrativo.” (p. 50).

Por su parte, Martín y Rodríguez (2017) coinciden con Irigaray y Lovato (2015), profundizando en los sub-guiones que deben relacionarse con los contenidos en el entramado de la estructura narrativa.

Las audiencias son cada vez más activas

El contenido multiplataforma característico en tiempos digitales ha evolucionado de tal manera que por estos años tiene una relación estrecha con el público usuario que participa activamente en las redes sociales.

Renó (2011) y Vázquez-Herrero, González-Neira & Quintas-Froufe (2019) sostenían que el usuario había dejado de ser solo un receptor pasivo para asumir un rol protagónico como emisor activo, quien fungía como colaborador o coautor. Asimismo, Bellón (2012) aseguraba que había entrado en escena “un nuevo tipo de espectador, más activo que se caracteriza por la participación, la colaboración y el nomadismo” (p. 32) y que encuentra su lugar en comunidades virtuales.

Irigaray y Lovato (2014), así como Regalado, Costa & Veloso (2021), aseguraban que las audiencias tenían una participación más física y se los catalogaba como prosumidores. A su vez, Yucra-Quispe, Espinoza-Montoya, Núñez-Pacheco & Aguaded (2022) asocian su presencia e incremento para expandir las historias a través de las redes sociales.

Scolari (2014) afianzaba su postura empoderando el relato transmediático como una manera de llegar a las bifurcaciones que realizaban las audiencias. Postulaba que “las narrativas transmedia, en este contexto, se presentan como una posible solución –seguramente no la única– para afrontar la atomización de las audiencias” (p. 73).

Esta implicancia hacía impostergable cada vez más la relación de los contenidos mediáticos y su involucramiento en las redes sociales. Mientras que Arrojo (2015) argumentaba que un usuario “reclama más immediatez, fiabilidad y una mayor participación en el proceso informativo”, Spanò (2016) iba más allá, enfatizando que ejercen un control sobre sus horarios de visualización e integran los contenidos en sus vidas de acuerdo con los nuevos patrones de consumo.

Scolari y Establés (2017) subrayaban que estos nuevos consumidores pasaban a convertirse en cazadores y recolectores de historias, contribuyendo a la construcción de los personajes y la trama del universo transmediático.

El papel del documental en el universo narrativo

Durante la planificación de un proyecto transmedia, la producción audiovisual adquiere un peso relevante por su alcance en las múltiples plataformas donde se expandirá la historia. Es allí donde entra en escena el documental dentro del universo narrativo.

En sus múltiples orígenes, el panorama narrativo cambiará de rumbo según la brújula con la que observe el navegante.

Así, Birri (1996) profundizó en las posibilidades políticas y sociales del documental en Latinoamérica. En aquellos años aseguraba que es “testimoniar cómo esta realidad -esta subrealidad, esta infelicidad- la niega. Reniega de ella. La denuncia. La enjuicia, la critica, la desmonta. Porque muestra las cosas como son, irrefutablemente, y no como querríamos que fueran (o como nos quieren hacer creer -de buena o mala fe- que son)” (p. 216). Mientras que Nichols (1997) definió como función característica del cine documental el

de formar una memoria colectiva sobre procesos históricos. Por su lado, Obando (2021) se refirió al inicio y la culminación del documental, enfatizando que es el autor quien toma decisiones y el control del tiempo en la obra audiovisual.

Martínez-Zárate (2021), en coincidencia con Birri (1964) sobre la función política del documental, afirmó que la realidad documentable es aquello que podemos registrar, de allí surgirá el archivo de investigación de un proyecto documental; y lo narrable es lo que podemos enunciar y/o manifestar de acuerdo a nuestras propias convicciones. Asimismo, mencionó las fases de producción de un documental: “Las tres dimensiones operativas de montaje, escritura e investigación son los instrumentos con los que trazamos las rutas desde la esfera de lo cognoscible a la realidad final del proyecto.” (p. 56).

El viraje digital

Han pasado más de 100 años desde que se realizaron los primeros documentales y este tipo de producciones han ido evolucionando en el tiempo hasta explorar las plataformas digitales.

Vázquez-Herrero, Benito y Revello-Mouriz (2021) sostienen que el documental ha tenido que adaptarse, tanto en sus formas, narrativas y técnicas de realización. Argumentan que “estos nuevos modos han llegado de la mano de las tecnologías digitales, que plantean nuevos desafíos para la producción, distribución y recepción de los contenidos audiovisuales” (p. 8).

A estas producciones multimedia se les ha denominado como documentales interactivos y Aston y Gaudenzi (2012) señalan que son “cualquier proyecto que empieza con la intención de documentar lo ‘real’ y utiliza tecnología digital interactiva para alcanzarlo” (p. 125). De igual modo, Nichols (2001) afirma que el documental presenta diversas modalidades para representar la realidad. A su vez, Gaudenzi (2013) precisa que es un sistema vivo abierto a modificarse debido a los contenidos tecnológicos o culturales.

Asimismo, Obando (2021) indica que no hay un orden definido en el desarrollo de las historias y en cualquier momento puede ser modificado. Al respecto, afirma que “empezamos en uno o varios puntos de partida propuestos por el autor y vamos encontrando bifurcaciones y caminos alternativos siguiendo la ruta trazada en la pantalla. La decisión de cómo verse el contenido, no es del autor, sino del interactor conectado a la pantalla” (p. 34).

Un necesario giro: el documental transmedia

Ante la inminente incursión de las narrativas transmedia en producciones audiovisuales estas últimas dos décadas, el documental transmedia se ha erigido como un bastión para la presentación de historias relevantes que emergen a lo largo del continente.

Una de las principales características del documental transmedia es la diversidad de formatos que participan en la distribución de la historia narrada.

Al respecto, Gifreu-Castells, Sánchez Castillo & Galán Cubillo (2019) refieren que: “en el documental la narrativa transmedia encuentra un potente aliado, pues este permite una expansión del relato no tan compleja a la hora de jerarquizar el contenido y generar coherencia entre las diferentes plataformas.” (p. 281).

Además, la característica que vincula a los realizadores de los proyectos transmedia es estructurar su relato no solo considerando lo audiovisual (Renó, 2013) y, asimismo, relacionar las plataformas para que conduzcan a la historia transmediática (Jenkins, 2006). Del mismo modo, el productor también debe aglutinar esfuerzos y estrategias para que los usuarios participen en la extensión de la historia en sus diversas plataformas y medios. En este sentido, Ruiz (2014) sostiene que debe: “no solo pensar en los contenidos que produce, sino también en generar respuestas y contenidos de sus usuarios, quienes a la vez se convierten en sus colegas y colaboradores” (p. 178).

Otra de las características es la activa participación de los usuarios a través de las distintas plataformas donde se relata la historia.

En esa misma línea, Lovato (2018) profundiza en la infinidad de acciones y tácticas para conectar con la audiencia. Por ejemplo: “aprovechar diversas plataformas tecnológicas para ofrecer a los usuarios múltiples puertas de entrada a las narrativas y desarrollar, también, estrategias participativas” (p. 59). Mientras que Vázquez-Herrero, Benito & Revello-Mouriz (2021) dirigen su atención en la implicancia de los prosumidores al difundir y producir contenidos.

En sintonía con las perspectivas de Lovato (2018) y Vázquez-Herrero, Benito & Revello-Mouriz (2021), Ruiz (2014) indica que la participación de una audiencia fiel contribuye a la construcción de un relato colectivo. En términos similares, Gifreu (2015) incide en el lazo estrecho de un relato continuo con la audiencia. Sobre ello propone: “puede aportar continuidad y diálogo entre los protagonistas y los espectadores” (p. 1175).

El apogeo de la inteligencia artificial

En la actualidad, la inteligencia artificial (IA) ha logrado una presencia global en la sociedad, especialmente en el plano de las comunicaciones al utilizar infinidad de herramientas de inteligencia artificial generativa (IAG).

Por consiguiente, han aparecido una gran cantidad de aplicaciones para crear textos, imágenes, audios y videos, de tal forma que se redefine el campo de las nuevas narrativas en la producción de documentales transmedia. De esta manera, se logra integrar el trabajo humano con la intervención de sistemas que generan contenido multimedia.

La inteligencia artificial (IA) hace referencia a la capacidad de las máquinas y sistemas de cómputo para realizar tareas que requieren la inteligencia humana y que consiste en la aplicación de algoritmos y modelos matemáticos en el procesamiento de información. Su término fue acuñado en 1956 por John McCarthy, quien la definió como “la ciencia y la ingeniería de hacer máquinas inteligentes” (como se citó en Suárez Jaramillo & Pérez Rodríguez, 2023).

La consolidación del uso de la IAG

La inteligencia artificial generativa (IAG) es una tecnología que aprende de los contenidos existentes en el Internet y es capaz, a partir de esa información, de producir nuevo contenido, sea de tipo textual, gráfica o sonoro.

Desde esta óptica, Gartner (2023), como se cita en ChatGPT y la IA generativa: Cuáles son las oportunidades y desafíos para las pymes (2023), resalta su capacidad de trabajo para crear nuevos contenidos a partir de las instrucciones proporcionadas por el emisor de la instrucción. Al respecto, señala que «La IA generativa se refiere a una rama de la inteligencia artificial que tiene la capacidad de crear nuevos contenidos en diversos soportes, como texto, imágenes, vídeos, datos sintéticos, audio y código, tras recibir una instrucción por parte del usuario» (p. 3).

Un estudio del Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2023) asocia la producción de múltiples contenidos con el aprendizaje automático. Destaca que “La IA generativa es un tipo de Inteligencia Artificial (IA) que utiliza el aprendizaje automático o «machine learning» para producir nuevos contenidos. El formato del resultado puede ser texto, imágenes, vídeo, código, renderizaciones 3D o audios.” (p. 6).

Asimismo, de la investigación del Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2023) se desprende que las herramientas de IAG tienen la capacidad para generar imágenes originales a partir de unas instrucciones específicas, conocidos como prompts que permiten articular la intención creativa del usuario con las capacidades generativas del sistema. La Universitat Oberta de Catalunya (2023) lo define así: “Es un fragmento de texto o información que sirve como instrucción para el modelo de IA. Se necesitan prompts específicos para garantizar un resultado final que se ajuste a lo que queremos conseguir” (p. 2).

Ribera y Díaz (2024) precisan que para generar prompts efectivos se recomienda redactar instrucciones claras y específicas, así como detallar el contexto, el formato y el estilo requeridos.

La dirección clave de un proyecto transmedia

Para la creación, planificación y ejecución de las diversas fases de un proyecto transmedia es imprescindible la participación de un productor transmedia, porque es la persona encargada de marcar el camino narrativo de la historia en las diferentes plataformas y medios. Este cargo es fundamental porque es quien supervisará y liderará a un equipo multidisciplinario (DaPonte, 2012) en todas las etapas operativas y creativas durante el tiempo del proyecto.

En esa misma línea, Jenkins (2010) fundamenta la importancia de su rol bajo la siguiente óptica:

Un productor transmedia es la persona responsable de una porción significativa de la planificación a largo plazo del proyecto, desarrollo, producción y/o mantenimiento de la continuidad narrativa a través de múltiples plataformas,

y la creación de líneas narrativas originales para nuevas plataformas. Los productores transmedia también crean e implementan iniciativas interactivas para unir a la audiencia con la narrativa canónica.

A su vez, Rodríguez Pérez (2018) plantea que el productor transmedia es un profesional especializado y a la vez es un polímata, una combinación de productor general, narrador, geek y fan. Al respecto, señala: “Un buen productor transmedia está encargado de planificar el desempeño y producción de un proyecto narrativo que se expande en múltiples plataformas y medios, [...] y de crear storylines en entornos interactivos para el público, que permita convertirlo en un fandom” (p. 7).

Hernández & Uribe (2023) enfocan su atención en el universo transmedia que conectará con la audiencia. Sobre ello, mencionan: “Su tarea no es solo publicar mensajes, sino poner en acción un universo narrativo que contiene diversas historias a través de distintos canales y que genera diferentes reacciones y acciones en los usuarios.” (p. 7).

Metodología

El presente artículo propone un enfoque cualitativo-interpretativo centrado en la comprensión de los procesos creativos, técnicos y narrativos de la producción de un documental transmedia, que incluye herramientas de inteligencia artificial generativa. El estudio es de carácter descriptivo-reflexivo y se enfoca en la documentación de una experiencia de producción audiovisual producida por la agencia Stories & Media Perú, a partir de la adaptación de *La rebelión de las vacas*, obra del escritor peruano Alejandro Freddy Loarte Arteaga, al género documental.

Asimismo, el trabajo responde a la propuesta metodológica de la investigación basada en la práctica que, a través de los estudios de comunicación, cine y artes audiovisuales, analiza la experiencia profesional de forma crítica, reflexiva y contextualizada para contribuir a la producción de conocimiento académico sobre el documental, la narrativa transmedia y la inteligencia artificial.

En esta investigación, la experiencia analizada corresponde al proceso de producción del documental transmedia con inteligencia artificial *La rebelión de las vacas*, desarrollado por la agencia Stories & Media Perú. El equipo de productores estuvo conformado por Astrid Aramburú Ortiz, Carlos Terrones Lizana, Carolina Ruiz Quiroga y Fiorela Sánchez Inocente, quienes participaron en las distintas etapas creativas, técnicas y estratégicas del proyecto. Asimismo, la obra audiovisual se inspira en la novela homónima del escritor y sociólogo peruano Alejandro Freddy Loarte Arteaga, que constituye la base narrativa para la adaptación documental examinada en este estudio.

Resultados

El proceso de producción del documental transmedia con inteligencia artificial *La rebelión de las vacas* (Figura 1) se estructuró en cinco etapas: la adaptación narrativa al guion documental, las entrevistas a profundidad al autor de la novela y a los excadetes del colegio, la investigación histórica, el trabajo de campo y el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa. La sistematización de estas fases permitió identificar una serie de decisiones creativas y técnicas que influyeron directamente en la configuración final del proyecto y en su expansión transmedia.



Figura 1. Representación visual de cadetes del 5° grado en el colegio militar Ramón Castilla, recreados mediante herramientas de inteligencia artificial generativa. Fuente: elaboración propia.

En una primera etapa, la producción se sustentó en una investigación y documentación previa, basada en la lectura y relectura sistemática de la novela, orientada a la selección y adaptación del material narrativo para la creación del guion documental y de los guiones para los capítulos en video (webisodios) destinados para difundirse en redes sociales.

Asimismo, se realizaron entrevistas en distintos momentos del proceso de producción al autor de la novela, Alejandro Freddy Loarte Arteaga, para profundizar el relato, así como precisar y detallar a los personajes y ambientes en momentos claves de la obra. También se recogieron testimonios de los ex cadetes para contextualizar el motín ocurrido en 1974 en el Colegio Militar Gran Mariscal Ramón Castilla de Trujillo, en Perú.

De igual manera, se consultaron fuentes escritas, digitales y audiovisuales para comprender el entorno sociopolítico que se vivía en el Perú en el marco histórico de la novela, porque se ubicaba en épocas de un gobierno militar.

Una fase muy importante de este proyecto fue el trabajo de campo (Figura 2) realizado en la ciudad de Trujillo, el cual se realizó con el propósito de obtener un registro fotográfico y audiovisual que resulte fidedigno a la novela. Esta fase incluyó viajes destinados tanto para la recolección de testimonios como para la filmación en diferentes lugares significativos,

como el Colegio Militar Gran Mariscal Ramón Castilla, el conjunto arqueológico de Chan Chan y la Plaza de Armas de Trujillo.

En la fase final se emplearon distintas herramientas de inteligencia artificial generativa (IAG) para la recreación de personajes (*Figura 3*), lugares y situaciones de la novela, a partir del material fotográfico y filmico previamente registrado, así como de los recursos creativos generados por la IAG. La generación de imágenes, animaciones en video y recursos sonoros no reemplazaron el trabajo humano, sino que fueron un complemento importante durante el proceso creativo, el cual demandó una edición constante y criterio estético para mantener una coherencia en el relato.



2



3

Figura 2. Equipo del documental *La rebelión de las vacas* durante el registro fotográfico y audiovisual en el Colegio Militar Gran Mariscal Ramón Castilla, en Trujillo. Fuente: elaboración propia. **Figura 3.** Representación visual de autoridades militares en el comedor del colegio Ramón Castilla, recreados mediante herramientas de IAG. Fuente: elaboración propia.

La narrativa del proyecto se desplegó como un documental transmedia y para ello se construyó un ecosistema narrativo en base al documental principal y 41 capítulos en vídeo (webisodios) destinados para difundirse en las principales redes sociales. Con ello se consiguió expandir el relato, facilitar los enlaces con la historia y propiciar la interacción con los usuarios dentro de los entornos digitales.

La fase de postproducción evidenció que el uso de la IA permitió la optimización de los tiempos y la diversificación de los formatos narrativos, no obstante, trajo consigo algunos desafíos técnicos y creativos (*Figura 4*) vinculados con una visualización uniforme y el control de calidad de los materiales producidos.



Figura 4. Representación visual del patio principal del colegio militar Ramón Castilla, recreado mediante herramientas de IAG. Fuente: elaboración propia.

Un punto de inflexión en el proceso de producción se dio en la creación de imágenes y videos, debido a los errores e inconsistencias identificadas al momento de la edición generada por algunas herramientas de inteligencia artificial, lo que motivó incluir cerca de treinta nuevas aplicaciones, así como de programas de edición gráfica y audiovisual para que el equipo de postproducción pudiera perfeccionar el producto final.

Del mismo modo, se presentaron limitaciones en las herramientas de inteligencia artificial generativa para representar de manera verosímil la diversidad de tonos, edades y matices expresivos en la creación de las voces de los personajes del documental, especialmente en la diferenciación entre voces juveniles y adultas. Frente a estas restricciones técnicas, se redefinió la estrategia sonora del proyecto mediante un proceso de selección de voces humanas, similar a un casting, que incluyó la participación de locutores de radio, reporteros, actores, comunicadores, periodistas, docentes y estudiantes universitarios, además de colaboradores cercanos, quienes interpretaron tanto a alumnos de cuarto y quinto año de secundaria de un colegio militar peruano, como a personal militar del colegio, entre

otros personajes con un rango aproximado de 60 a 65 años de edad. Esta propuesta permitió superar las dificultades técnicas en las voces, facilitar la credibilidad narrativa del documental y poner de manifiesto la necesidad de una participación híbrida, mediante el uso de la tecnología y los equipos humanos para realizar eficazmente una producción audiovisual con inteligencia artificial.

En esta experiencia resaltan algunos aprendizajes vinculados al uso de la inteligencia artificial en la producción de un documental (Figura 5). Entre ellos se destaca una constante supervisión humana en la edición gráfica y audiovisual, la necesidad de criterios éticos para la recreación de sucesos históricos y la consideración del aporte de la inteligencia artificial para la ampliación de las posibilidades expresivas en un documental. Estos resultados evidencian que la experiencia analizada no solo permitió la realización de un producto audiovisual, sino también contribuyó a explorar nuevas prácticas para el debate científico sobre el documental, la narrativa transmedia y la inteligencia artificial.



Figura 5. Escena del documental transmedia con inteligencia artificial *La rebelión de las vacas*, ambientada en el Colegio Militar Gran Mariscal Ramón Castilla de Trujillo. Fuente: *La rebelión de las vacas* (2024), YouTube.

El proyecto *La rebelión de las vacas* circuló por recintos universitarios. Ha sido expuesto ante profesores y alumnos de la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad de Castilla-La Mancha, en España; la Pontificia Universidad Javeriana, en Colombia; la Universidad Católica de la Santísima Concepción, en Chile; además de la Universidad Nacional Federico Villarreal, la Universidad de San Martín de Porres y la Universidad Privada del Norte, en Perú. El interés que despiertan este tipo de producciones en el ámbito universitario se puso de manifiesto en estos espacios de diálogo en torno a la comunicación, el periodismo y los audiovisuales.

Asimismo, ha sido difundido por distintos medios y plataformas especializadas, como el Laboratorio de Periodismo de la Fundación Luca de Tena de España; TV Cosmos Perú; los diarios *Correo* y *La Industria* de Perú, y fue referenciado en la página web de la Secretaría Nacional de la Juventud del Ministerio de Educación de Perú, lo cual demuestra su difusión social y cultural.

Con respecto al reconocimiento en festivales cinematográficos, *La rebelión de las vacas* fue seleccionada en la categoría Cortometrajes Experimentales en el Buenos Aires International Film Festival (BUEIFF, 2025) y nominada en Cortometraje Documental en el Festival de Cine de Trujillo (FECIT, 2024). Estas distinciones establecen un nuevo paradigma para el documental contemporáneo y su enfoque en el uso de tecnologías emergentes en la producción audiovisual.

Discusión

Los resultados obtenidos permiten reflexionar sobre las incidencias narrativas, metodológicas y éticas del uso de la inteligencia artificial generativa en la producción de un documental. En el caso de *La rebelión de las vacas*, la IA no operó como un sustituto del trabajo documental tradicional, sino como un recurso que amplió las posibilidades de representación de hechos históricos carentes de registro audiovisual, lo que introduce nuevas oportunidades en torno a la relación entre realidad, reconstrucción y verosimilitud.

Desde el plano del documental, esta experiencia se relaciona con los planteamientos de Nichols respecto a la representación de lo real en el documental, donde toda obra implica un proceso de interpretación frente a los hechos. Además, la utilización de la IA generativa profundiza esta nueva construcción narrativa al producir imágenes que no provienen de un registro directo de la realidad, sino de sistemas algorítmicos guiados por seres humanos. Respecto a las narrativas transmedia, el proyecto confirma lo señalado por Scolari (2013) sobre la expansión del relato a través de múltiples plataformas, donde cada pieza aporta al universo narrativo. La producción de un documental, acompañado por 41 capítulos en video (webisodios) evidencia una estrategia de expansión narrativa de la historia a diversas plataformas mediáticas. Además, la IA generativa permitió generar contenidos multimedia en los formatos que la audiencia interactúa en la actualidad.

Igualmente, el caso analizado se vincula con los aportes de Gifreu-Castells sobre el documental expandido, en relación a que la obra no se termina en un único producto audiovisual, sino que se configura en un completo ecosistema narrativo.

Desde el plano ético, el uso de la inteligencia artificial generativa plantea dilemas en relación a la recreación de hechos históricos y la construcción de una memoria colectiva. A su vez, la generación de imágenes y videos mediante la IA exige una supervisión constante para evitar distorsiones en la historia. Por tanto, la responsabilidad ética recae en el equipo de trabajo, que debe garantizar un equilibrio entre el aporte creativo de la tecnología y la fidelidad en los hechos representados.

Finalmente, el análisis del proceso de producción permite afirmar que la realización de un documental apoyado en la IA abre un campo emergente de exploración para el trabajo audiovisual. La experiencia de *La rebelión de las vacas* aporta recursos y elementos para el debate académico sobre el futuro del documental, las narrativas transmedia y el rol de la inteligencia artificial en la construcción de relatos de no ficción.

Conclusiones

En el proceso de producción del documental transmedia *La rebelión de las vacas* se incorporaron herramientas de inteligencia artificial generativa en el campo del documental y ello no supone una sustitución de los métodos tradicionales, sino una necesaria actualización de las prácticas creativas, técnicas y narrativas. Este camino recorrido deja como testimonio que la IA puede utilizarse como recurso complementario para ampliar las posibilidades expresivas del documental, especialmente en situaciones donde no hay ningún tipo de registro audiovisual de los hechos narrados.

Desde el punto de vista metodológico, el enfoque cualitativo y descriptivo/reflexivo constituye una vía de acceso a documentar y analizar la experiencia de producción como un proceso generador de conocimiento académico. La investigación basada en la práctica demuestra el estudio de las narrativas transmedia y las tecnologías emergentes como una posibilidad de una lectura crítica para futuras investigaciones que analicen estas experiencias en el ámbito audiovisual.

En el plano narrativo, el proyecto se constituye en un ecosistema de recursos transmedia, mediante un documental y un conjunto de webisodios que permiten la expansión del relato y su adaptación a entornos digitales. A la par, las herramientas de IA generativa enriquecieron la producción de recursos multimedia que acompañaron la expansión del relato y optimizaron los tiempos en las fases de producción. Sin embargo, también se plantearon desafíos relacionados con la coherencia estética de los contenidos generados.

Asimismo, el estudio expone las distintas decisiones humanas en el uso de la inteligencia artificial aplicada al documental. La supervisión permanente, así como la elección correcta de los materiales que se han ido generando a lo largo del proceso de producción y la definición de criterios éticos fueron esenciales para asegurar la representación de los hechos históricos contados.

En consecuencia, *La rebelión de las vacas* constituye un caso de referencia para el análisis del documental contemporáneo en América Latina, que se sitúa en el plano de la memoria histórica, las narrativas transmedia y la inteligencia artificial. También la presente investigación permite aportar al debate académico en torno a la transformación del documental en la era digital y la inclusión de proyectos audiovisuales de no ficción que trabajen con inteligencia artificial.

Referencias bibliográficas

- Arrojo, M. J. (2015). Los contenidos transmedia y la renovación de formatos periodísticos: la creatividad en el diseño de nuevas propuestas informativas. *Palabra Clave*, 18(3), 746–787. <https://doi.org/10.5294/pacla.2015.18.3.6>
- Aston, J., y Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125–139. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.125_1
- Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2023). TechReport: IA generativa (p. 6). <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Tech-Report-IA-generativa.pdf>

- Bellón, T. (2012). Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(10), 17–31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3948303>
- Birri, F. (1996). *Por un nuevo cine Latinoamericano*. Madrid, Cátedra.
- ChatGPT y la IA generativa: Cuáles son las oportunidades y desafíos para las pymes. (2023). Acelera Pyme. <https://www.acelerapyme.gob.es/sites/acelerapyme/files/2023-11/ChatGPT%20y%20la%20IA%20generativa%20-%20Cu%C3%A1les%20son%20las%20oportunidades%20y%20desaf%C3%ADos%20para%20las%20pymes.pdf>
- DaPonte, J. (2012). Seminario: Cómo crear contenidos con narrativa transmedia. Pontificia Universidad Católica (Chile).
- Gaudenzi, S. (2013). «The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary» [tesis doctoral]. Londres: University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies.
- Gifreu, A. (2015). El uso del documental transmedia como herramienta para el cambio social. Análisis de casos focalizados en las desigualdades de género en el siglo XXI. En E. Nos Aldás, Á. I. Arévalo, A. Farné (Eds.), *#comunicambio: Comunicación y Sociedad Civil para el Cambio Social* (pp. 1154-1177). Fragua.
- Gifreu-Castells, A., Sánchez Castillo, S. y Galán Cubillo, E. (2019). Aproximación al documental interactivo como formato nativo transmedia. *Pasavento*, (275), 275-302. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7129245>
- Hernández Ocampo, M. C., & Uribe Zapata, A. (2023). Una propuesta de modelo de comunicación basado en narrativa transmedia y comunicación propagable. *RHS-Revista Humanismo y Sociedad*, 11(1), e5/1–15. <https://doi.org/10.22209/rhs.v11n1a05>
- Irigaray, F., y Lovato, A. (2014). *Hacia una comunicación transmedia*. UNR Editora.
- Irigaray, F. & Lovato, A. (2015). *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario: UNR Editora.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York: University Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Ediciones Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *La cultura de la convergencia*. Brasil: Aleph.
- Jenkins, H. (2010). Hollywood goes “Transmedia”. Pop Junctions. https://henryjenkins.org/blog/2010/04/hollywood_goes_transmedia.html
- La rebelión de las vacas (2024). Documental. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WLWyBvCXDbk>
- Lovato, A. (2014). Documental Multimedia Interactivo: una excusa para reinventar el periodismo digital. En F. Irigaray, A. Lovato (Eds.), *Hacia una comunicación transmedia* (pp. 51-64). UNR Editora.
- Lovato, A. (2018). El guión transmedia: una propuesta metodológica para contar con todos los medios. Análisis y sistematización del proceso creativo para narrativas transmedia en el campo de la no ficción (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Rosario. <https://rephip.unr.edu.ar/items/074ef73a-0b1f-46f3-9385-abdba58bf4a1>
- Martín, M. y Rodríguez, S. (2017). Manual de Periodismo Transmedia: Introducción y orientación al desarrollo de reportajes periodísticos transmedia. [Tesis de licenciatura].

- Universidad Nacional de Córdoba (consultado el 10 de mayo de 2022). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11086/5008>
- Martínez-Zárate, P. (2021). ¡Muerte a lo real! Notas sobre diez años de práctica documental expandida. *Hipertext.net*, (23), 45–58. <https://www.raco.cat/index.php/Hipertext/article/download/390410/487740>
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad*. Paidós.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.
- Obando-Arroyave, C. (2021). El documental interactivo y transmedia: narrar en clave local, ver en clave global. *Hipertext.net*, (23), 31–44. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.04>
- Regalado, F., Costa, L. V. y Veloso, A. I. (2021). Online News and Gamification Habits in Late Adulthood: A Survey. En Q. Gao y J. Zhou (Eds.), *Human Aspects of IT for the Aged Population. Technology Design and Acceptance* (pp. 405–419). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-78108-8_30
- Renó, D. (2011). Periodismo, redes sociales y transmediación. *Razón y palabra*, (78).
- Renó, D. (2013). Interfaces e linguagens para o documentário transmídia. Fonseca, *Journal of Communication*, (2), 204–225.
- Renó, D., & Flores, J. (2012). *Periodismo transmedia: Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos*. Madrid: Editorial Fragua.
- Ribera, M., & Díaz, O. (2024). *ChatGPT y educación universitaria: posibilidades y límites de ChatGPT como herramienta docente*. Universitat de Barcelona. IDP/ICE & Ediciones Octaedro.
- Rodríguez Pérez, A. F. (2018). Lo que un buen Productor Transmedia debe saber. Medium. <https://medium.com/@andrsfeliperodrguezperez/lo-que-un-buen-productor-transmedia-debe-saber-58c11d6701b5>
- Ruiz, S. (2014). La narrativa transmedia para la representación de la realidad. En D. Renó, C. Campalans, S. Ruiz, V. Gosciola (Eds.), *Periodismo transmedia: miradas múltiples* (pp. 167–179). Editorial UOC / Universidad del Rosario.
- Scolari, C. (2013). Narrativa transmedia: Donde todos los medios cuentan. Deusto.
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital. En J. Celaya (Ed.), *Anuario AC/E de Cultura Digital*. Focus 2014: Uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas (pp. 71–81). Acción Cultural Española.
- Scolari, C. y Establés, M. J. (2017). El ministerio transmedia: Expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra Clave*, 20(4), 1008–1041. <https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.4.7>
- Spanò, C. (2016). Audience engagement with multi-level fictional universes : The case of Game of Thrones and its Italian fans. *Participations Journal of Audience & Reception Studies*, 13(1), 625–655. <https://www.participations.org/13-01-35-spano.pdf>
- Suárez Jaramillo, N., & Pérez Rodríguez, A. C. (2023). AprendIA: Descubramos el poder de la Inteligencia Artificial. Red Académica.
- Terrones, C. (2014). El periodismo transmedia en relación con la percepción del público usuario, estudiantes del taller de periodismo deportivo de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres, a través de la página web responsables.pe, año 2014. Tesis de maestría. Lima, Perú, Universidad de San Martín de Porres.

- Universitat Oberta de Catalunya (2023). ¿Cómo preguntar a la IA? Prompts de utilidad para el profesorado para utilizar IA generativa. UOC. https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/147885/1/Manual%20IA_PROMTS_CAS.pdf
- Vázquez-Herrero, J., González-Neira, A., & Quintas-Froufe, N. (2019). La audiencia activa en la ficción transmedia: plataformas, interactividad y medición. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 73–93. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1322>
- Vázquez-Herrero, J., Benito, L., y Revello-Mouriz, N. (2021). Documental interactivo y transmedia en América Latina: proyectos destacados y tendencias. *Hipertext.net*, (23), 7-20. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.02>
- Yucra-Quispe, L.-M., Espinoza-Montoya, C., Núñez-Pacheco, R., & Aguaded, I. (2022). De consumidores a prosumidores: la narrativa transmedia en dos juegos móviles para adolescentes y jóvenes. *Revista de Comunicación*, 21(1), 433–450. <https://revistadecomunicacion.com/article/view/2624>

Abstract: This article aims to share the experience of producing the transmedia documentary *The Rebellion of the Cows*, created using artificial intelligence (AI) tools. The work is based on the novel by Peruvian writer Alejandro Freddy Loarte Arteaga, which recounts the mutiny of 252 cadets at the Gran Mariscal Ramón Castilla Military Academy in 1974 in the city of Trujillo. This event served as the basis for constructing the transmedia narrative universe, which consisted of a documentary, 41 video episodes (webisodes), and the distribution of content on digital platforms such as YouTube, TikTok, Instagram, and Facebook.

Keywords: Transmedia documentary - Audiovisual production - Transmedia storytelling - Artificial intelligence - Generative AI.

Resumo: Este artigo tem como objetivo compartilhar a experiência de produção do documentário transmídia *A Rebelião das Vacas*, criado com o auxílio de ferramentas de inteligência artificial (IA). A obra é baseada no romance do escritor peruano Alejandro Freddy Loarte Arteaga, que narra o motim de 252 cadetes da Academia Militar Gran Mariscal Ramón Castilla, em 1974, na cidade de Trujillo. Esse evento serviu de base para a construção do universo narrativo transmídia, composto por um documentário, 41 episódios em vídeo (webisódios) e a distribuição do conteúdo em plataformas digitais como YouTube, TikTok, Instagram e Facebook.

Palavras-chave: Documentário transmídia - Produção audiovisual - Narrativa transmídia - Inteligência artificial - IA generativa

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Carlos Alfredo Terrones Lizana. Magíster en Periodismo y Comunicación Multimedia y Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de San Martín de Porres (USMP), Perú. Director de la agencia Stories & Media Perú. Profesor en la Universidad César Vallejo y en la USMP. Editor de Innovación y Medios Interactivos del MediaLab USMP y director de Aficionline.com (primer portal deportivo universitario del Perú) donde se realizan proyectos transmedia enfocados en el deporte nacional.