

# Proyecto transmedia Aturdidos '80

---

Año  
2018

Autores  
Díaz Caffarone, Camila; Hevia, Elian  
Ezequiel y Ferretti Sanseverino,  
María Florencia

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

#### CITA SUGERIDA

Díaz Caffarone, C.; Hevia, E. E. y Ferretti Sanseverino, M. F. (2018). *Proyecto transmedia Aturdidos '80*. 20vo Congreso REDCOM. Primer congreso latinoamericano de comunicación de la UNVM. Comunicaciones, poderes y tecnologías: de territorios locales a territorios globales. Villa María: Universidad Nacional de Villa María



Proyecto transmedia Aturdidos '80  
Universidad Nacional de La Pampa  
Díaz Caffarone, Camila  
Hevia, Elian Ezequiel  
Ferretti Sanseverino, María Florencia

“Aturdidos ‘80” es un proyecto transmedia realizado por 11 estudiantes de la Licenciatura en Comunicación Social en la Universidad Nacional de La Pampa. El mismo surge en la cátedra “Taller de Medios y Narrativas Digitales”.

### *¿Qué es un proyecto transmedia?*

Para comprender las narrativas transmedia, es importante primero comprender dos cuestiones. La primera es que, tal como lo plantea Roger Silverstone (2007), la pantalla se ha convertido en el foco de la vida social y cultural y es el punto en el que las culturas públicas y privadas se encuentran. Las pantallas han dejado de ser meros objetos para leer y ver para convertirse en objetos sociales y simbólicos que permiten un hacer colectivo. Se habla de nuevos medios o medios sociales, en el que, dada la ecología de medios, “los más tradicionales como los libros, la televisión y la radio convergen en la web, específicamente en los espacios que promueven la comunicación” (Comba, Toledo, Carreras y Duyos. 2012, p 1).

La segunda cuestión es comprender la noción de “convergencia mediática”. Lo importante aquí, como plantea Jenkins (2006), es no reducir la convergencia a un mero proceso tecnológico que “aglutina múltiples funciones mediáticas en un mismo aparato” o a una homogeneización de soportes, plataformas y tecnologías, sino ampliar la visión hacia una perspectiva social y cultural que implica una alteración entre las industrias, los mercados, el público y las maneras de procesar y consumir la información/medios.

Es en esta era de la convergencia que ha surgido una eclosión de nuevos tipos de narrativas. El término narrativas transmedia (NT) surge en el año 2003 de la mano de Henry Jenkins y consiste en la expansión de un relato a través de diferentes medios, de modo que cada uno realiza un aporte nuevo que enriquece el desarrollo de la historia. Un proyecto transmedia puede tener su origen en una serie, película, libro, u otros, y a partir de ahí expandirse por otros soportes que pueden ser tanto online (blogs, redes sociales, comunidades

online, foros, plataformas como Wordpress) como offline (murales, historietas, juegos, intervenciones en espacios físicos).

Las NT, sin embargo, no sólo cuentan historias ficticias. Los documentales interactivos son un claro ejemplo de ello. Los webdoc han logrado adaptarse a los cambios del actual panorama comunicacional y le permiten al usuario una experiencia más variada, completa e inmersiva en la historia a partir de exigirle tomar decisiones dentro del escenario virtual, pues cada un@ realiza su propio recorrido.

Carolina Campalans (2014) representa a una NT como una red, y si bien cada nodo tiene un significado autónomo y es un punto de entrada al storytelling. Costa Sanchez y Pineriro Otero (2012) explican que “son relatos interrelacionados (...) que guardan interdependencia narrativa y sentido completo” y que la experiencia puede ser unitaria (se consume un sólo medio) o completa (se lo consume en su totalidad). Esta diferenciación narrativa intencionada genera entonces fragmentación de audiencias ya que permite adaptar los contenidos para diferentes públicos.

El elemento que diferencia las NT de las otras narrativas digitales es su construcción colaborativa. Rodríguez Fidalgo, Paino Ambrosio y Jiménez Iglesias (2016) hablan de una expansión del universo narrativo base desde un punto de vista creativo por parte de los usuarios. En relación a ello, Jenkins (2006) habla de cultura participativa e inteligencia colectiva que permiten una horizontalización de la producción cultural, la emergencia de nuevas comunidades creativas y la creación de una fuente alternativa al poder mediático.

El público ha adquirido nuevas dimensiones y se ha convertido en un usuario activo. Aparece el prosumidor, término acuñado por Toffler en 1980 que hace mención a la combinación de los roles de productor-consumidor. La manera de generar sus contenidos van desde escribir una ficción, subir una parodia de algún producto, crear memes o generar mush up o remixes. A estos contenidos generados por los usuarios (CGU), los podemos visualizar en los fanfiction, fanvids, fandoms.

### ***Proyecto Aturdidos '80***

Con la experiencia de “Aturdidos’80” se buscó recrear, de una manera colectiva entre estudiantes de la UNLPam y el resto de la comunidad, aspectos sociales, políticos, culturales y económicos de la década de 1980 en Argentina. Si bien hubo una profundización de cuestiones nacionales, también se relatan sucesos que se desarrollaron a nivel internacional pero que afectaron directa o indirectamente a nuestro país.

En un principio se pensó en realizar un trabajo específicamente de la última dictadura cívico militar, pero posteriormente contemplamos que la década de los '80 tiene una impronta que va más allá de este proceso ya que se desarrollaron una multiplicidad de hechos que generaron cambios importantes en la sociedad. Por esto mismo, el proyecto se denomina “Aturdidos’80”, ya que denota la forma precipitada en que se dieron los diferentes sucesos de la época.

Al plantear los destinatarios de “Aturdidos ‘80” se pensó en dos grupos. Por un lado personas que vivieron en esa década y por otro lado un público más joven. Dado que la esencia de este trabajo radica en la participación activa de los usuarios, se convocó a la población más adulta a contar anécdotas, vivencias o acontecimientos de los '80 y al público más joven a acceder a este contexto histórico de una manera novedosa y personalizada, al mismo tiempo que participaba volcando sus dudas, preguntas y comentarios. A partir de este trabajo colaborativo en que los usuarios interactúan entre sí, compartiendo información, experiencias y conocimiento se cumple con una de las características fundamentales de un transmedia.

Para cumplir con el objetivo de recrear tales aspectos culturales, políticos, sociales y económicos del momento, se diseñaron diversas plataformas online y se creó un personaje ficticio, Manuel Sacchi, quien a lo largo del tiempo relató diversas situaciones, que si bien eran ficticias, respondían al contexto en cuestión. También se desarrollaron intervenciones off line.

Si bien del trabajo formaron parte once personas, Aturdidos se presentó como un proyecto de gran magnitud que requirió de la responsabilidad de todo el grupo, de su compromiso y dedicación ya que implicó de un gran proceso de investigación.

Para trabajar de manera organizada, el grupo se dividió según funciones, obligaciones y competencias personales.

### ***¿Por qué un personaje ficticio?***

Se pensó en un personaje ficticio para poder hacer que los usuarios se sientan identificados con un personaje concreto, y transmitir la información de una manera no convencional.

Manuel Sacchi fue creado a partir de un proceso de investigación y por ello es que es un personaje neutral, que permita crear empatía y que el proyecto no tenga una sola visión, sino que permita la participación de la sociedad en general.

Manuel nació el 16 de Julio de 1964 en la localidad de Jacinto Arauz, La Pampa. Su padre era un trabajador del campo y su madre que vivía en el pueblo había sido partera junto a René G. Favalaro pero en 1976 muere.

Durante su niñez Manuel recibió las influencias de su vecino Carlos, un maestro muy amigo de su madre y que ayudaba al chico con las tareas del colegio. En 1976, este vecino le regaló dos cajas llenas de libros diversos y una de discos. Luego de esto, desapareció sin conocerse claramente las causas. Manuel escondió en su cuarto todo este material sin que lo viera su padre, quien tenía celos de Carlos. Ernesto siempre quiso que Manuel siga sus pasos en el campo, pero éste se resistía y optaba por largas tardes en su cuarto leyendo.

En 1984, Manuel decidió mudarse a Santa Rosa, para estudiar la carrera de Letras. Comenzó a convivir con su tía Laura, hermana de su padre. A partir de esta decisión empieza a darse cuenta de otros aspectos de la historia.

### ***Plataformas***

Como se mencionó antes, este tipo de narrativas se desarrolla a partir de intervenciones tanto digitales como fuera de la red.

La herramienta virtual central del “*nodo*” fue Wordpress y a partir de allí se genera un feedback con las plataformas Blogger, Instagram, Facebook y Twitter. Cada una de estas plataformas tienen un sentido único y autónomo y se utilizaron con diferentes objetivos. Tanto Wordpress como Facebook eran propias del trabajo y el resto de las plataformas eran del personaje ficticio.

En el Wordpress se explica el proyecto, se da a conocer el blog personal de “Manuel Sacchi”, a la vez que se presentan diversos artículos relacionados con la música, al

vocabulario, cuestiones de política, economía, asuntos sociales, culturales y la Universidad Nacional de La Pampa. También se dejan los contactos y se incentiva a la participación de los usuarios mediante las redes sociales.

Facebook es la red social que se utilizó para hacer difusión del todo aquello que se cargaba en la página y para seguir día a día las anécdotas que subía a sus redes el personaje. En esta plataforma también se publicaban ejes disparadores para que los seguidores comentaran y aportaran datos o intercambiaran anécdotas.

Tanto el Blogger "*Memorias presipitadas*", Instagram y Twitter eran usadas para relatar la vivencias del Manuel Sacchi en primera persona. Se quiso que los usuarios viajaran al pasado a través de sus posteos y fotos. A través de estas se contaban tanto experiencias cotidianas o sin reflexión alguno como también sucesos con grandes análisis personales.

De manera offline se realizaron dos intervenciones en la plaza central de la ciudad de Santa Rosa, La Pampa para promocionar el proyecto transmedia. Se pasó música de los '80, se repartieron tarjetas con frases características y se filmó a las personas que querían dar sus testimonios. Ese material fue utilizado en la página web y las redes sociales. En las tarjetas se invitaba, a quienes circulaban la zona, a ser parte de "Aturdidos '80". También se pegaron posters del logo por los pasillos de la Universidad Nacional de La Pampa.

### ***Conclusión***

Luego de un cuatrimestre de muchísimo trabajo, Aturdidos logró cumplir con parte de sus objetivos; poder generar feedback y conseguir aceptación de los usuarios tanto de la ciudad como de la universidad.

Hubo grandes comentarios por las redes sociales y entras en las plataformas. Con todo ese material y las intervenciones se logró realizar material audiovisual para luego ser publicados.

Más allá de que siempre se tuvo en mente poder seguir con la década siguiente, por cuestiones del tiempo y dedicación no se logró llevar a cabo, pero es un proyecto que esta abierto a quien desee continuarlo.

El resto de los/las participantes fueron: Yanina Guiñazú, Tamara Rohdman, Rodrigo Martínez Aimar, Karen Spada Esnal, Matías Cerda, León Nicanoff, Carolina Biondo y Georgina Salvucci.

## ***Bibliografía***

- Campalans C., 9 de octubre de 2014, “Precisemos: crossmedia y transmedia no son lo mismo”. Recuperado de <https://carolinacampalans.com/2014/10/09/precisemos-crossmedia-y-transmedia-no-son-lo-mismo>
- Comba S., Toledo E., Carreras M.I., Duyos, L. (2012). Comunicación y producción de contenidos en los nuevos medios.
- Costa Sánchez, C. y Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono* 14 10(2), 6-28, doi: 10.7195/ri14.v10i2.156
- Jenkins H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.*
- Rodríguez Fidalgo, M.I., Paíno Ambrosio, A. y Jiménez Iglesias, L. (2016): El soporte multiplataforma como clave del éxito de la Narración Transmedia. Estudio de caso del webdoc “Las Sinsombrero”, *Icono* 14, volumen 14 (2), pp. 304-328. doi:10.7195/ri14.v14i2.967
- Silverstone, R. (2007). *Media and morality: on the rise of the mediapolis.* London: Polity.
- Torres, C. R., Lesta, M. L. y Rocco, A. L. (2015) *Narrativas Transmedia en Educación.* En *Producciones transmedia de no ficción “Análisis, experiencias y tecnologías”* (pp. 104-114). Rosario, Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario .
- Williams, R. (1992) “Tecnologías de la Información e Instituciones sociales” en *Historia de la Comunicación.* Cap 4