

En el audiovisual decidimos hacer algunos animales en un tamaño pequeño ya que podíamos jugar con los planos y acercamientos de la cámara.

• Los efectos de animación: otro desafío fue integrar animación en el video. Creemos que no se trata de simplemente filmar una obra de teatro, sino de construir algo nuevo, y sobre todo con el poder de las pantallas y efectos audiovisuales que las infancias están acostumbradas a mirar. Esto demoró el proceso, fundamentalmente por el tema de costos, y también por el encuentro con un profesional en nuestra ciudad que pudiera comprender el universo de Munay.

Por último, podemos señalar que el mayor desafío de la transformación de este proceso creativo fue de nosotras mismas: construir y seguir sosteniendo un proyecto en pandemia es un logro que nos hace celebrar a las artes y el poder del cruce de lenguajes.

Bibliografía

- Dahlquist, Silvia (2017). Entre Cuerpos. Una investigación antropológica acerca de la Expresión Corporal en Rosario. Rosario: Editorial Laborde.
- García Canclini, Néstor (2004). Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Kalmar, Déborah (2005). Qué es la Expresión Corporal. A partir de la corriente de trabajo creada por Patricia Stokoe. Buenos Aires: Editorial Lumen.
- Nakache, D., Zagdanski, D., y Hereñú, L. (2009). Aprendizajes y prácticas infantiles entre pantallas y juegos. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2009. Disponible en: <https://www.aacademica.org/000-020/378.pdf>
- Stokoe, Patricia (1986). Expresión Corporal. Guía didáctica para el docente. Buenos Aires: Editorial Ricordi.
- Villanueva Benito, I. y Lacasa Mas, I. (2017). El uso del lenguaje audiovisual en la expansión de las artes es-

cénicas fuera del teatro: el caso de Don Giovanni, de Mozart. Revista Latina de Comunicación Social, 72, pp. 1238-1260. Disponible en: <http://www.revistalatinacs.org/072paper/1217/RLCS-paper1217.pdf>

Abstract: In this presentation, we will reflect on our experience in the Corporal Expression work project entitled: “Munay, and his trips of colors.” Intended for childhood, being an artistic and didactic proposal, we decided to reformulate it for its development in audiovisual format due to the global pandemic situation. In it we present not only a narrator-protagonist, but also certain landscapes and animals of the Andean world, trying to integrate some anthropological content to the scene questioned by desire and creativity as imminent values to take risks.

Keywords: Body expression - work project - creative process - childhood

Resumo: Nesta apresentação, refletiremos sobre nossa experiência no projeto de trabalho Expressão Corporal intitulado: “Munay, e suas viagens de cores”. Destinado à infância, por ser uma proposta artística e didática, decidimos reformulá-lo para seu desenvolvimento em formato audiovisual devido à situação de pandemia global. Nele apresentamos não apenas um narrador-protagonista, mas também algumas paisagens e animais do mundo andino, tentando integrar algum conteúdo antropológico à cena. Questionado pelo desejo e pela criatividade como valores iminentes para correr riscos.

Palavras chave: Expressão corporal - projeto de trabalho - processo criativo - infância

(*) **Silvia Dahlquist:** Licenciada en Antropología (UNR) y Profesora de Expresión Corporal (ISPD Taboga). Maestranda en Estudios Culturales. Autora del libro “Entre Cuerpos: una investigación antropológica acerca de la Expresión Corporal en Rosario” (INT, 2017). • **María Victoria Mastriano:** Profesora de Expresión Corporal (ISPD, Taboga). Docente en el Colegio Latinoamericano de Rosario.

Río abajo. Una experiencia transmedia en la Patagonia

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Maximiliano de la Puente y Lorena Díaz Quiroga (*)

Resumen: En este artículo analizamos el proyecto periodístico multiplataforma *Río abajo*, desarrollado por estudiantes de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Comahue, que retrata la historia y el presente de los ríos del Alto Valle, en las provincias de Neuquén y de Río Negro, en la Patagonia argentina.

Palabras clave: Transmedia – Patagonia – audiovisual – periodismo – audiencias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 131]

Introducción

En este trabajo analizaremos el proyecto periodístico multiplataforma *Río Abajo*, elaborado por el Laboratorio Transmedia de la Universidad Nacional de Comahue, que retrata la historia y el presente de los ríos del Alto Valle, en las provincias de Neuquén y de Río Negro. A partir de diversos testimonios de vecinos, historiadores, geógrafos y ambientalistas, se exponen las problemáticas de la zona, vinculadas a la contaminación por los desechos de las ciudades y la actividad petrolera. Este trabajo forma parte de un proyecto de investigación que se propone generar una cartografía de las producciones en nuevas narrativas que se realizan en la Patagonia.

Narrativas y periodismo transmedia

En primer lugar, nos parece necesario definir el concepto *narrativas transmedia*. Retomando la perspectiva de Carlos Scolari (2013), utilizamos este término para referirnos a un tipo de historias o producciones culturales que expanden el universo narrativo, a través de distintos lenguajes (verbales, audiovisuales, etcétera), y de plataformas mediáticas. Y también en producciones en las que, como característica fundamental, se encuentra el papel de los espectadores o usuarios para esa expansión. Una consideración clave para referirse a las narrativas transmedia es que en ellas cada medio realiza un aporte significativo y que solo ese medio puede hacer. Se expanden los relatos, aparecen nuevos personajes y subtramas derivadas de un universo original. Se crea una red que involucra personajes, lugares, tiempos, acontecimientos y medios.

Henry Jenkins (2008) considera que lo más importante a la hora de hablar de una obra transmedia, (es decir, que estemos efectivamente ante un texto transmedia), es que ella propone una intertextualidad radical, donde todas las partes se conectan. Esta intertextualidad (el vínculo que un texto mantiene con otros, generando una polifonía), se relaciona con el concepto de multimodalidad y también con el hecho fundamental de que la obra transmedia fue diseñada claramente para una cultura en red. No se trata de una mera adaptación de formatos, sino justamente de que cada medio o lenguaje hace su aporte específico. Asimismo cada nueva instancia, en esta dispersión textual, “debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa” (Jenkins, 2008).

Además de Jenkins, como ya hemos mencionado, Carlos Scolari (2009, 2013) es otro de los autores clave que ha usado el concepto de narrativas transmedia para referirse a obras narrativas de ficción de gran escala. Pero como aquí nos estamos refiriendo a una producción periodística, esto es, de no ficción, preferimos seguir la definición de Alejandro Rost y Fabián Bergero, quienes piensan al periodismo transmedia como: “una forma de narrar un hecho de actualidad a través de distintos medios, soportes y plataformas, donde cada mensaje tiene autonomía y expande el universo informativo, y los usuarios contribuyen activamente a la construcción de la historia” (Rost y Bergero, 2016, p. 14). Los términos crossmedia, transmedia y producción multiplataforma tienen un sustrato común en cuanto a la producción y

a los presupuestos subyacentes que los sostienen. Estos conceptos hacen hincapié en la construcción de mundos narrativos que se manifiestan a través de diferentes medios y/o plataformas, y se refieren a prácticas de producción de sentido que surgen de historias conformadas por esa mixtura de lenguajes, medios y plataformas. No obstante, Rost y Bergero diferencian a su vez al periodismo transmedia del crossmedia, ya que en este último caso no existe una participación inmediata, directa y comprometida de los usuarios a la hora de generar contenidos, sino que “en el mejor de los casos, intervienen como receptores interactivos, que consumen y/o propagan la historia” (Rost y Bergero, 2016, p. 15). Establecen también una diferencia con el periodismo multiplataforma, puesto que aquí no solo no existe elaboración de contenidos de los usuarios, sino que tampoco hay una expansión del universo narrativo de actualidad, “sino solo volcado o adaptación de contenidos al soporte” (Rost y Bergero, 2016, p. 15). Desde esta perspectiva, la distinción entre expansión, adaptación y volcado de contenidos es fundamental. La primera de ellas implica el desarrollo de un contenido que amplía y enriquece el relato original, “a través de información, opinión o ideas inspiradoras, que van desde el agregado de algún dato de ubicación de tiempo o espacio, hasta enlaces, imágenes, entre otros” (Rost y Bergero, 2016, p. 16). La adaptación supone la adecuación de un contenido preexistente a otra plataforma o soporte, “pero sin agregar insumos. La historia no se expande sino que solo se adapta a otro entorno” (Rost y Bergero, 2016, p. 16). Finalmente, el volcado constituye una réplica del mismo contenido en otra plataforma, “sin respetar su lenguaje propio. Por ejemplo, la actualización automática de las redes sociales a partir de los contenidos que se van publicando en un sitio web” (Rost y Bergero, 2016, p. 16). Como veremos más adelante, estas distinciones son de primordial importancia para el análisis del proyecto que aquí nos ocupa.

Nuevas narrativas en la Patagonia

Como mencionamos en la introducción, este artículo se inserta en el marco de un proyecto de investigación de dos años de duración (2020-2022), que se propone analizar las nuevas narrativas que se producen en la Patagonia, vinculadas con las narrativas inmersivas, el periodismo transmedia, el video 360 y la realidad virtual. El proyecto, del que ambos autores somos integrantes, se encuentra radicado en el Instituto de Cultura, Sociedad y Estado (ICSE), de la Universidad Nacional de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur (UNTD). La propuesta consiste en generar una cartografía de estas producciones a nivel provincial y regional. Nos proponemos analizar no solamente realizaciones llevadas a cabo por equipos de producción locales, sino también aquellas que han sido elaboradas a nivel nacional e internacional por productoras y medios de comunicación que abordan distintas problemáticas tanto de la provincia de Tierra del Fuego, la Antártida y las Islas del Atlántico Sur como de la Patagonia a nivel regional. Esta investigación apunta a dar cuenta del incipiente campo de producción de nuevas narrativas sobre la región, y a desarrollar ámbitos de análisis específicos para ese tipo de narrativas

desde la academia. Buscaremos generar un espacio de vinculación de la investigación y la producción de las narrativas inmersivas que se desarrollan desde y sobre la región. Para lograr este objetivo, es central crear una base de información que incluya tanto la investigación académica como las producciones en estos nuevos formatos. En ese contexto, nos proponemos analizar cómo las mismas construyen su interpelación a la audiencia y sus estructuras narrativas, cómo se produce su integración con plataformas digitales, y qué representaciones construyen sobre la provincia y la región.

En una primera instancia, el proyecto se propone relevar, cartografiar, analizar e identificar las producciones sobre la provincia y la región realizadas en el marco de las nuevas narrativas. A partir de este relevamiento cartográfico, buscaremos responder:

¿Cuáles son las principales producciones en nuevos formatos (transmedia, realidad virtual, narrativas inmersivas, video 360) realizadas en y sobre la provincia y la región, y cuáles son sus características más destacadas en relación a las estructuras narrativas, las formas de producción, distribución y consumo? ¿Cuáles son los principales ejes de análisis en la investigación académica sobre narrativas inmersivas, periodismo transmedia, video 360 y realidad virtual? ¿Cómo se construyen los mecanismos de interpelación a las audiencias en estas nuevas narrativas? ¿Cuáles son sus mecanismos de distribución y consumo? ¿Qué formas de distribución de contenidos emergen para estos nuevos formatos? ¿Cuál es el estado de las producciones en nuevas narrativas en Tierra del Fuego y en la Patagonia? ¿Cómo se integran con el actual panorama mediático local y regional?

La hipótesis general de la investigación que sostiene estas preguntas es que tanto las investigaciones académicas como las realizaciones que involucran videos 360, realidad virtual, narrativas inmersivas y periodismo transmedia en Tierra del Fuego y en la Patagonia se encuentran en un estadio aún muy poco desarrollado. Por este motivo, resulta fundamental avanzar en una mayor formalización conceptual con el fin de poder desarrollar matrices de análisis más productivas, sólidas, coherentes y exhaustivas, que permitan dar cuenta de la producción local y regional en nuevos medios, lo que posibilitará a su vez establecer redes de intercambio y de colaboración con los canales de televisión, las productoras, los artistas, los gestores culturales, los curadores y los realizadores locales interesados en generar producciones en video 360, mundos inmersivos y proyectos transmedia en el territorio.

Hemos verificado que, por el momento, las pocas producciones existentes a nivel local y regional tienen como tópicos centrales la naturaleza, los deportes de aventuras, el turismo y la concientización sobre los problemas ambientales.

El Laboratorio Transmedia de la Patagonia

Este laboratorio forma parte desde 2013 de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Comahue. Tiene como antecedentes el trabajo del equipo de cátedra del área de Periodismo Impreso y Digital de la mencionada facultad, que viene abordando la relación entre las narrativas periodísticas y las nuevas

tecnologías desde el año 2001. Como resultado de sus investigaciones han publicado hasta el momento tres libros: *Periodismo Digital en la Argentina. Contenidos, diseño, interactividad y lectores de sitios de noticias (2005-2008)*; *Convergencia digital: desafíos en la formación y en la práctica periodística (2009-2012)* y *Periodismo Transmedia. La producción distribuida de la noticia (2013-2016)*. Con el objetivo de unir y repensar continuamente teoría y praxis, la producción teórica, la investigación, las actividades de transferencia y la realización de proyectos de periodismo transmedia, desde el Laboratorio se abordan problemáticas como “la convergencia, la transmedia, la interactividad, las rutinas de producción digital, los (nuevos) modos de consumo de medios” (Laboratorio Transmedia de la Patagonia, 2017). Cabe destacar que el Laboratorio se encuentra integrado no solamente por docentes e investigadores de la universidad, sino también por estudiantes avanzados. En este marco se desarrolló el documental *Río Abajo*, generado íntegramente por estudiantes de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional del Comahue.

Río abajo: una experiencia de periodismo multiplataforma

Los ríos Neuquén, Limay y Negro son el corazón mismo del Alto Valle de las provincias de Neuquén y Río Negro. En sus márgenes se asentaron los primeros poblamientos en pleno siglo XIX. Esos cursos indomables aportaron el elemento fundamental para la vida: el agua. La acción decidida de hombres y mujeres permitió aprovechar al máximo esos cursos. Primero fue **el riego**: en 1916 se inauguró una gigantesca obra de regadío (...) que permitió el nacimiento del valle frutícola tal como se lo conoce en la actualidad. Luego vino **el control de los ríos**, con obras como El Chocón-Cerros Colorados en los 70. Y con ellas, la producción de energía eléctrica desde el valle y para todo el país. Sin embargo, el crecimiento de las poblaciones ribereñas -que llegó a duplicar su número cada diez años desde los 70- y el desarrollo de industrias y actividades contaminantes, **comenzaron a dañar** seriamente a los ríos de la región (Laboratorio Transmedia de la Patagonia, 2018).

Así se presenta *Río abajo*, el documental que muestra la historia, el crecimiento y la expansión de la región del Alto Valle, ubicada en las provincias de Neuquén y Río Negro. Los grandes protagonistas son los tres ríos que la atraviesan: Neuquén, Limay y Negro. La producción da cuenta especialmente del oscuro panorama actual y futuro, vinculado a la falta de cuidado y conservación ambiental. La contaminación cloacal y la petrolera, además da la creciente acumulación de basura y de los desechos de las ciudades en los márgenes de los ríos, son los peligros más importantes que enfrenta el medio ambiente en la región del Alto Valle. Utilizando redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Youtube* y *Medium*, estudiantes del cuarto año de la cátedra de Periodismo Digital de la carrera de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Comahue, desarrollaron este proyecto de periodismo multiplataforma.

El canal de Youtube, #RÍO_ABAJO18, tiene diecisiete suscriptores. A través de informes periodísticos televisivos de tres a cuatro minutos de duración, se entrelazan testimonios de especialistas (biólogos, integrantes de comités medioambientales y geógrafos) con las vivencias de vecinos que viven a orillas de los ríos. En los veinticinco videos del canal se abordan problemáticas como la importancia del río en la actividad económica, las inundaciones que ha sufrido históricamente la región, la implementación de represas para controlar los cursos de agua, el marco legal, la contaminación, la necesidad de controles a cargo del Estado y la falta de desarrollo de una conciencia ambiental por parte de la población de la zona. Todos los videos tienen menos de cien visualizaciones, lo que da cuenta del carácter local y regional del proyecto. *Río abajo* es un proyecto periodístico producido por realizadores de la zona y visto, mayormente, por usuarios que viven en el Alto Valle y sus alrededores. Esto último se desprende de los comentarios que dejan en plataformas como Facebook y Twitter.

Es importante resaltar la presencia de una de las piezas más destacadas de este proyecto: el video 360 de un recorrido en bote por el río Limay y la confluencia con el río Neuquén. Este contenido tiene la mayor cantidad de visualizaciones en comparación con el resto de los videos del proyecto. La llegada al público, en forma de casi quinientas visualizaciones en el canal de *YouTube*, nos permite llamar la atención sobre un tipo especial de contenidos de no ficción que empieza a cobrar más fuerza en las narrativas periodísticas actuales. Desde hace tiempo, los medios de comunicación tradicionales están apostando a realizar informes especiales con tecnologías de video 360. Tal es el caso, por ejemplo, de *Fukushima, vidas contaminadas* (2016), realizado por el diario español *El País*, o *The Displaced* (2015), desarrollado por The New York Times. Ambos proyectos están hechos con video 360. La apuesta de este tipo de realizaciones es generar en el público “la sensación de presencia” (De la Peña et al. 2010). El periodismo inmersivo tiende un lazo al espectador para sumarlo *físicamente* a una experiencia: como espectadores podemos recorrer visualmente el espacio e ir descubriéndolo. A la vez podemos elegir qué mirar. La propuesta del periodismo inmersivo busca implicar sensorial y cognitivamente al espectador. Es claro que existen diferentes grados de inmersividad en este tipo de proyectos. Ciertas narrativas asignan un rol vinculado solo con la observación, en tanto que otras generan la sensación de que el espectador es un participante más de la narración: si adopta el punto de vista de la cámara puede tener la sensación de que los demás participantes se dirigen a él. En el caso de *Río abajo* este contenido produce “la sensación de exploración de un lugar” (Domínguez, 2013, p. 93), que es una de las características de la inmersividad. Posiblemente este involucrarse con el espacio haya generado más interés en esta pieza. Lo interesante de la potencialidad de los videos 360 en el periodismo inmersivo, es que la implicación sensorial puede generar una empatía mayor por parte de los usuarios, y una conciencia ciudadana concreta con respecto a un tema tan delicado como la contaminación ambiental.

En su perfil de *Medium*, que cuenta con apenas seis seguidores, *Río abajo* desarrolla dos crónicas periodísticas: la primera de ellas se titula “Navegar el río Negro, un plan del pasado”. La nota aborda en términos históricos el derrotero de las distintas empresas, públicas y privadas, que desarrollaron iniciativas para navegar por el río, entre fines del siglo XIX y mediados del siglo XX. Objetivos militares vinculados a la “Conquista del Desierto”, crisis económicas y presupuestarias se entrelazan en esta crónica. El desarrollo de las redes ferroviaria y vial hicieron que “se abandonaron todas las posibilidades y motivaciones de navegar el río Negro” (Río abajo, 2018a). La segunda crónica se titula “El día que empezaron a controlar los ríos del Alto Valle”. Allí se explica la transformación que sufrió la región a partir de la construcción de represas y de la consecuente regulación de los caudales de los ríos, lo que “facilitó la disponibilidad y ocupación de las tierras para diversos usos, en particular, frutícolas y sobre todo, urbanos” (Río abajo, 2018b). La nota señala que la propia existencia de las poblaciones situadas alrededor del Alto Valle fue y es posible debido a estos cursos de agua. Gracias a ellos, las actividades productivas de la región han podido desarrollarse. Ambas crónicas trabajan rigurosamente a partir de fuentes oficiales, periodísticas y académicas.

En las veinticuatro publicaciones de Instagram se replican diversos extractos de los testimonios de especialistas y vecinos alojados en el canal de *Youtube*. Se utilizan para ello imágenes, videos y relatos textuales breves. El contenido original generado para esta plataforma, que cuenta con setenta y siete seguidores, es muy escaso y poco significativo.

El perfil de *Twitter* de *Río abajo* cuenta con setenta y dos seguidores, y está compuesto por sesenta y siete tweets. Textos, imágenes fijas y videos se unen para mostrar fragmentos de testimonios y de historias de vida, a los que también se puede acceder a través de la cuenta de Instagram y del canal de *Youtube*. Al igual que Instagram, el perfil de *Twitter* se utiliza para replicar contenidos que ya se encuentran en otras plataformas. Mediante el uso de hilos, se van desarrollando las historias de vida de los vecinos de la región del Alto Valle. El equipo de realización buscó generar interactividad al abrir a la participación de los usuarios a través de la realización de una encuesta, en la que preguntaban si estos últimos conocen los principales motivos de contaminación de los cursos de agua. Además de los comentarios en las publicaciones, las encuestas constituyen así la otra vía de participación de los usuarios en el proyecto.

La página de *Facebook* cuenta con doscientos cuarenta y un seguidores. Se usa para difundir las otras redes del proyecto y compartir los contenidos que se encuentran en las plataformas principales: el canal de *Youtube* y el usuario de *Medium*. En la página se aloja una encuesta similar a la que se encuentra en el perfil de *Twitter*, en la que se pregunta cuál es la mayor fuente de contaminación de los ríos. Finalmente, se comparten notas de medios provinciales relacionadas con esta problemática. Como ya mencionamos, las dos plataformas principales del proyecto son *Youtube* y *Medium*. En ellas se concentran los contenidos más pregnantes y significativos del proyecto. El resto de las redes sociales son apéndices que

replican en la mayoría de sus publicaciones los contenidos de los canales y perfiles centrales. Las plataformas secundarias funcionan principalmente para difundir el proyecto y comunicar el lanzamiento de nuevos videos en *Youtube*. La participación del usuario es muy limitada, son escasos los comentarios en las distintas plataformas. No existe un espacio explícito que promueva en las redes sociales la generación de nuevos contenidos.

Conclusiones

Para retomar la diferenciación conceptual establecida por Rost y Bergero sobre las narrativas periodísticas digitales, pensamos que en el caso de *Río abajo* nos encontramos ante una experiencia de periodismo multiplataforma, más que de periodismo transmedia. En el proyecto se observa fundamentalmente el volcado y la adaptación de los contenidos de las plataformas principales hacia las secundarias. Como se mencionó anteriormente, la participación de los usuarios es limitada en cuanto a la generación de contenidos informativos, puesto que no está diseñada ni planificada desde el proyecto. No existe por parte del público una colaboración narrativa significativa, que implique una expansión del relato original. Asimismo, siguiendo a García Carrizo y Heredero Díaz (2015), los usuarios de *Río abajo* adoptan el papel de observadores, ya que por lo general las marcas que dejan en las plataformas, en forma de comentarios breves, son mínimas y muy puntuales. La investigación periodística constituye uno de los puntos fuertes del proyecto, dada por la variedad de testimonios, los múltiples puntos de vista, el relevo de fuentes de diversa índole, etc. Todo ello configura un producto de alto interés documental que dialoga con el territorio al que busca interpelar.

Para concluir podemos afirmar que si bien en *Río abajo* la distribución de los contenidos en las plataformas subsidiarias es en muchos casos redundante y repetitiva, no obstante, se trata de una valiosa y profunda experiencia de periodismo de investigación desarrollada por estudiantes avanzados, en el marco de uno de los laboratorios transmedia más destacados de la región, impulsado además por una universidad pública.

Bibliografía

- De la Peña, Nonny; Weil, Peggy; Llobera, Joan; Giannopoulos, Elías; Pomés, Ausiàs; Spanlang, Bernhard & Slater, Mel (2010): "Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news". *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 19 (4), 291-301. Doi: 10.1162/PRES_a_00005.
- Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo: Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción*. (Tesis doctoral). Universitat Ramon Llull (Comunicación), Barcelona, España.
- García Carrizo, J. y Heredero Díaz, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. *Icono 14*. 13. Recuperado de: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/745/535>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.

Laboratorio Transmedia de la Patagonia (2017). "El equipo de MediaLab Patagonia". Recuperado de: <https://medialabpatagonia.org/blog/2017/03/08/el-equipo-de-medialab-patagonia/>

Laboratorio Transmedia de la Patagonia (2018). "#RíoAbajo, el documental transmedia de #PDComahue". Recuperado de: <https://medialabpatagonia.org/blog/2018/11/26/rioabajo-el-documental-transmedia-de-pdcomahue/>

Río abajo (2018a). "Navegar el río Negro, un plan del pasado". Recuperado de: https://medium.com/@Rio_abajo18/navegar-el-r%C3%ADo-negro-un-plan-del-pasado-fc8eb8969d05

Río abajo (2018b). "El día que empezaron a controlar los ríos del Alto Valle". Recuperado de: https://medium.com/@Rio_abajo18/el-d%C3%ADa-que-se-empez%C3%B3-a-controlar-los-r%C3%ADos-del-alto-valle-4ba743d30843

Rost, A. y Bergero, F. (2016). "Apuntes teóricos sobre el periodismo transmedia", en *Periodismo transmedia, la narración distribuida de la noticia*, compilado por Alejandro Rost; María Teresa Bernardi; Fabián Bergero; Neuquén: Publifadecs.

Scolari, C. (2009). "Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production", en *International Journal of Communication*, 3, 586-608. Recuperado de: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/33>

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Madrid, España: Deusto Ediciones.

Redes sociales

#RíoAbajo. Perfil de Twitter. Recuperado de: https://twitter.com/Rio_abajo18

#RíoAbajo. Perfil de Instagram. Recuperado de: https://www.instagram.com/rio_abajo18/

#RíoAbajo. Canal de Youtube. Recuperado de: https://www.youtube.com/channel/UCIN21I16yydf11oWWtiQb_w/featured

#RíoAbajo. Página de Facebook. Recuperado de: <https://www.facebook.com/Rio-Abajo-Documen-tal-272546040051618/>

#RíoAbajo. Usuario de Medium. Recuperado de: https://medium.com/@Rio_abajo18

Abstract: In this article we analyze the multiplatform journalistic project Rio Downward, developed by students of the Bachelor's Degree in Social Communication of the National University of Comahue, which portrays the history and the present of the rivers of the Alto Valle, in the provinces of Neuquén and Río Negro, in the Argentine Patagonia.

Keywords: Transmedia - Patagonia - audiovisual - journalism - audiences

Resumo: Neste artigo analisamos o projeto jornalístico multiplataforma *Rio Abaixo*, desenvolvido por alunos do Curso de Bacharelado em Comunicação Social da Universidade Nacional de Comahue, que retrata a história e o presente dos rios

do Alto Valle, nas provincias de Neuquén e de Río Negro, na Patagônia Argentina.

Palabras clave: Transmídia - Patagônia - audiovisual - jornalismo – público

(*) Maximiliano de la Puente: Licenciado en Ciencias de la Comunicación; Magíster en Comunicación y Cultura; y Doctor en Ciencias Sociales (Facultad de Ciencias Sociales, UBA). Es Investigador Adjunto del CONICET. • **Lorena Díaz Quiroga:** Licenciada en Enseñanza de las Artes Audiovisuales de la Universidad Nacional de San Martín y Maestranda en Maestría en Cine de América del Sur por la Universidad Nacional de las Artes. Se desempeña como fotógrafa, realizadora audiovisual y docente.

El meme como herramienta contra la infodemia

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

María Florencia Domínguez y Laura Mercedes Tomala (*)

Resumen: Durante la pandemia de coronavirus en el contexto de aislamiento social preventivo obligatorio, ciertas personalidades de la comunicación incurrieron en la propagación de la infodemia. La conductora Viviana Canosa ingirió en TV, como supuesta cura contra la Covid-19; una sustancia química peligrosa; el actor Luis Brandoni convocó y participó de una marcha nacional en contra de la cuarentena. Mientras se esperaba la intervención del Estado ante este accionar, el meme ya se había pronunciado. En este artículo nos proponemos analizar esta herramienta discursiva que logra alzar la voz en contra de todo aquel que descuide el bien común.

Palabras clave: Meme - infodemia – manifestación - redes sociales – imagen

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 139]

1. Introducción

En diciembre de 2019 llegó a Wuhan, China, el nuevo coronavirus y el 11 de marzo de 2020 la Organización Mundial de la Salud declaró la pandemia. En Argentina, el 20 de marzo el presidente de la Nación decretó el comienzo de la cuarentena en la figura de aislamiento social preventivo y obligatorio. Mientras incorporamos conceptos de prevención, los expertos comienzan a advertir acerca de los peligros de un virus tan poderoso como la covid: la infodemia. Explican especialistas que se trata del consumo desmedido de información sobre un mismo tema de manera constante que puede provocar estrés, angustia, ansiedad; y que debemos evitar la propagación de noticias falsas y controlar la sobreinformación.

Para algunos personajes mediáticos nacionales como la conductora Viviana Canosa o el mítico actor Luis Brandoni, las campañas de la OMS y el Ministerio de Salud de la Nación no fueron suficientes. Desde el lugar que ocupan como comunicadores incurrieron en la propagación de infodemia, haciendo tanto apología del consumo de sustancias peligrosas como el dióxido de cloro o “CDS” en tanto supuesto preventivo del virus, e incitando y realizando la ruptura del confinamiento en pos de una supuesta libertad individual.

Los tiempos del Estado no son los mismos que tiene la información para viralizarse, y si bien la Defensoría del Público de Servicios de Comunicación Audiovisual se expidió al respecto, la resolución no fue inmediata, ya

que el caso tuvo que ser analizado cuidando no dañar el derecho humano a la libertad de expresión.

La sociedad tampoco tiene los mismos tiempos que el Estado y necesitó criticar estas acciones que ocurrieron en medio de la pandemia. Una herramienta eficaz a la hora de instalar un tema en la agenda y poner sobre el tapete ciertas discusiones son las redes sociales y desde el plano discursivo la efectividad del meme es infalible. El sector de la sociedad que no estaba en la calle, que estaba en aislamiento preventivo, se pronunciaba a través de memes en contra de la falta de criterio y rigor periodístico de Viviana Canosa y de quienes convocaron a una marcha en las calles con el peligro de contagios masivos que eso conlleva como lo hizo Luis Brandoni. Esta decisión de hacer, distribuir y viralizar memes representa un reflejo de las expresiones de los ciudadanos por medio de la comunicación digital que permite construir nuevos escenarios de discusión en el plano virtual, donde los usuarios tienen un rol activo en la cadena de la comunicación y aprovechan la característica de ubicuidad de las redes sociales para una mayor expansión del discurso. Retomamos el término *prosumidor* que fue empleado originariamente en 1979 por Alvin Toffler como conjunción entre productor y consumidor, para hacer referencia en la actualidad a esa misma particularidad en los usuarios en Internet; en relación a quienes consumen esos memes y, además, aportan ideas, toman decisiones y participan en sus procesos de producción, distribución y reapropiación.