

UNR

Universidad
Nacional
de Rosario

FCPOLIT

Facultad
de Ciencia Política
y Relaciones Internacionales

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

Tesina de grado

SIEZE MEMORIAS DESDE LA SOMBRA

AUTORES: Ariel **DI GEROLAMO** y Facundo **GARCÍA MATA**

DIRECTORES: Vanesa **MAZZEO** y Jorge **YUNES**

Resumen

Esta tesina de producción aborda el diseño y desarrollo de ***Sie7e Memorias Desde La Sombra***, dispositivo interactivo de Realidad Aumentada sobre siete víctimas fatales de diciembre de 2001 en Rosario. Funciona como un contra-discurso comunicacional orientado a disputar la interpretación hegemónica de los hechos y restituir la identidad de las víctimas en el espacio público. A lo largo de este escrito, se fundamentan las decisiones tomadas para la producción y gestión del proyecto orientadas al despliegue de un prototipo funcional.

Palabras clave

Diciembre 2001 - Realidad Aumentada - Narrativa Inmersiva - Tecnologías emergentes - Memoria - Visibilización - Víctimas - Gestión de Proyectos - Interdisciplinar - Rosario - XperienciaUNR

Agradecimientos

Ariel

A mis padres, por la oportunidad de elegir mi camino y acompañarme en cada paso dado.

A mis hermanas, por creer en mí.

A mi abuela Bety, que siempre confió en que lo lograría.

A mi novia Isabela, por el amor, el sostén y la calidez que hacen todo más posible.

A mis amigos y amigas, por hacer todo más liviano y compartido.

A Vane y Jorge, por su paciencia, su escucha atenta y la claridad con la que guiaron todo el proceso.

A la Universidad Nacional de Rosario, por formarme y permitirme soñar en grande.

A Facu, por la complicidad, la confianza, y el apoyo. Sin él, nada de esto sería posible.

Facundo

Papá y Mamá: gracias por confiar en el tercero.

Ale, Grego, Tomu: gracias por enseñarme todo lo que se.

Susi, mi abuela: gracias por mostrarme la fuerza de vida que se refugia en el estudio.

Amigos y compañeros: del Poli y de la facu, del deporte y del trabajo, a los que se cruzaron; gracias por caminar conmigo.

Mara, mi analista: gracias por el espacio que me dejaste construir.

ECPolit: GRACIAS por ser posible.

Gracias a la UNR, pública, gratuita y de calidad, y a quiénes la sostienen.

Ari: me llevo dentro estos 2 años de complicidad y sostenimiento mutuo.

Finalmente, a mí: gracias por animarte a encontrarme. Y seguir.

ÍNDICE

Resumen.....	2
Palabras clave.....	2
Agradecimientos.....	3
Ariel.....	3
Facundo.....	3
ÍNDICE.....	4
INTRODUCCIÓN.....	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
Centralidad Simbólica De Lepratti.....	8
Invisibilización De Las Otras Siete Víctimas.....	9
Brecha Generacional En El Vínculo Con El 2001.....	9
OBJETIVOS.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11
MARCO CONCEPTUAL.....	12
Argentinazo Y Memoria Subalterna.....	13
La Narración Como Herramienta Vital.....	14
Experiencia Narrativa e Interactiva.....	17
Realidad Aumentada Como Dispositivo Pedagógico.....	19
ACERCA DEL DISPOSITIVO.....	20
BITÁCORA DE DESARROLLO.....	25
Surgimiento De La Idea.....	25
Formato De La Convocatoria XperienciaUNR.....	26
Modalidad De Trabajo Del Equipo 7MDLS.....	27
Nuestra Área Y El Doble Rol.....	28
Tareas De Producción.....	28
a. Búsqueda De Material Para El Prototipo.....	29
b. Elección De La Víctima A Narrar.....	29
c. Arquitectura.....	30
Diseño Del Proyecto.....	30

Diseño De La Estructura Narrativa.....	31
Diseño De Los Marcadores.....	33
d. Entrevista con Lila Mansilla.....	33
e. Asistencia a Talleres y Capacitaciones Propuestas Por XperienciaUNR.....	34
Tareas De Coordinación.....	36
a. Asignación De Tareas y Planificación Semanal.....	36
b. Validación De Decisiones Tomadas Por Diseño.....	37
c. Validación De Decisiones Tomadas Por Desarrollo.....	40
d. Testeo Del Prototipo.....	42
e. Responsables Frente a XperienciaUNR.....	43
REFLEXIONES FINALES.....	44
Nuestro Paso Por XperienciaUNR.....	44
Posibles Mejoras.....	45
Rol del Comunicador.....	46
BIBLIOGRAFÍA.....	47

INTRODUCCIÓN

En diciembre de 2001, Argentina atravesó una de las crisis más profundas de su historia reciente. El estallido social de los días 19 y 20 dejó un saldo de 39 personas fallecidas a nivel nacional como consecuencia de la represión ejercida por fuerzas de seguridad en un contexto de conflictividad política, económica y social de gran magnitud. En el departamento Rosario se registró la mayor cantidad de víctimas fatales —ocho en total— convirtiéndose en el distrito con más muertes durante aquellas jornadas.

Sin embargo, más de veinte años después, los procesos de construcción de memoria sobre estos acontecimientos no han sido homogéneos. Si bien la figura de Claudio “Pocho” Lepratti adquirió una fuerte centralidad simbólica en el imaginario social durante estos años, las historias de las otras siete víctimas permanecen en un lugar de menor visibilidad pública.

Identificamos como problema comunicacional la falta de reconocimiento y visibilización de las siete víctimas que quedaron relegadas dentro del relato dominante sobre el 2001 en el Departamento Rosario. Esta desigualdad se expresa tanto en la escasez de marcas urbanas y dispositivos conmemorativos como en la limitada producción de narrativas que recuperen estos relatos desde una perspectiva territorial y experiencial. Nos preguntamos, ¿de qué modo podemos visibilizar sus historias y devolverlas al espacio público de la memoria colectiva?. A partir de allí, surgen interrogantes complementarios: ¿cómo construir un dispositivo comunicacional que contribuya al ejercicio activo de la memoria en torno a estas víctimas? ¿De qué manera generar experiencias que interpelen a las nuevas generaciones, especialmente a quienes no vivieron aquellos acontecimientos?

En este marco surge ***Sie7e Memorias Desde La Sombra (7MDLS)***, una propuesta comunicacional que articula memoria, territorio y tecnología mediante el desarrollo de una experiencia interactiva basada en Realidad Aumentada (RA). Entendemos esta tecnología no sólo como una herramienta innovadora, sino como un lenguaje capaz de producir experiencias situadas. Tal como sostienen Moro et al. (2021), la Realidad Aumentada favorece la integración entre lo abstracto y lo concreto, permitiendo visualizar fenómenos no perceptibles a simple vista o reconstruir eventos pasados en el espacio

presente. Esta superposición temporal y espacial resulta particularmente significativa en propuestas vinculadas con memoria e historia, ya que habilita nuevas formas de aproximación narrativa y experiencial.

Asimismo, Moro et al. (2021) plantean que la RA puede constituirse como un entorno pedagógico que potencia el aprendizaje situado, la participación activa y la construcción significativa del conocimiento, siempre que su implementación esté acompañada por un diseño riguroso. Desde esta perspectiva, la tecnología deja de ser un fin en sí mismo y se convierte en un dispositivo que transforma la experiencia de interacción con los contenidos, ampliando las posibilidades de comprensión y apropiación crítica.

De este modo, esta propuesta se posiciona como una intervención comunicacional, poniendo en el centro aquellas historias que han quedado en los márgenes del relato dominante. A través de la articulación entre narrativa, espacialidad y tecnología, ***Sie7e Memorias Desde La Sombra*** busca visibilizar a las siete víctimas, generando instancias de encuentro entre pasado y actualidad, promoviendo una memoria activa, situada y participativa, capaz de involucrar a nuevas generaciones en procesos de reflexión crítica sobre los acontecimientos de 2001 y sus huellas en el Departamento Rosario.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los procesos de construcción de memoria colectiva en el Departamento de Rosario en torno al estallido social de diciembre de 2001 evidencian una profunda asimetría. Si bien esta tragedia dejó una marca ineludible en la historia local, con el paso de los años el recuerdo público se cristalizó de manera desigual. Si bien, los relatos vinculados a Claudio “Pocho” Lepratti lograron posicionarse en el espacio urbano y mediático, la historia de las demás víctimas fueron progresivamente desplazadas hacia los márgenes. Esta disparidad de visibilización constituye el núcleo problemático del trabajo, el cual indaga en las tensiones de los relatos locales y en el desafío comunicacional que implica su transmisión en la actualidad.

Centralidad Simbólica De Lepratti

Dentro de las tramas de sentido forjadas a nivel nacional y sobre todo local, la figura del militante social Claudio “Pocho” Lepratti adquirió rápidamente una centralidad insoslayable. Su profundo compromiso territorial y las dramáticas circunstancias de su asesinato lo convirtieron de manera casi inmediata en un emblema indiscutido de la resistencia popular. Esta historia logró sostenerse en la esfera pública mediante una vasta cantidad de producciones culturales, mediáticas y conmemorativas. Su nombre y las pinturas urbanas de la bicicleta alada y la hormiga se multiplicaron en murales, canciones, crónicas e instituciones, funcionando como un potente catalizador para el reclamo social de justicia.

Si bien esta profusión de dispositivos narrativos y marcas urbanas cumplió un rol fundamental para manifestarse en contra de la impunidad, la enorme fuerza aglutinante y la alta visibilidad mediática que alcanzó su figura produjeron un efecto colateral sobre la narrativa general de los hechos. La concentración del recuerdo en un único rostro emblemático terminó monopolizando, en gran medida, el relato institucional y social sobre el 2001 en el Departamento Rosario, opacando la pluralidad del drama vivido.

Invisibilización De Las Otras Siete Víctimas

Como correlato de esta fuerte centralidad simbólica, se generó una evidente desigualdad en el reconocimiento público del resto de las personas asesinadas durante la misma represión estatal. Detrás del emblema de “Pocho”, existen otras siete víctimas mortales que formaron parte de la misma tragedia histórica, pero que han sufrido una profunda invisibilización en la construcción del relato colectivo. Esta situación no responde a una única causa, sino a la convergencia de múltiples factores. Por un lado, varias de las víctimas provenían de barrios periféricos y sectores populares, históricamente menos representados en las agendas mediáticas y en las políticas de memoria. Por otro lado, a diferencia de Lepratti —cuya trayectoria como militante y activista social en barrio Las Flores, junto con su reconocimiento previo en el territorio, contribuyeron a amplificar su figura—, las demás víctimas no contaban con una visibilidad pública que favoreciera su inscripción en la esfera social.

Asimismo, si bien las iniciativas estatales han sido escasas en relación con la totalidad de las víctimas, la figura de Lepratti logró una mayor repercusión a partir de la apropiación social de su historia. Las particularidades de su asesinato, sumadas a la producción de marcas urbanas, relatos y dispositivos simbólicos impulsados principalmente desde la ciudadanía y agrupaciones sociales, contribuyeron a consolidarlo como un emblema de resistencia frente a la violencia institucional. En consecuencia, esta centralidad simbólica operó de manera indirecta desplazando a las otras víctimas hacia los márgenes, quedando sus historias circunscritas, en gran medida, al ámbito privado de sus familias o al resguardo de sus barrios. Esta asimetría se traduce en la escasez de dispositivos que reconstruyan y difundan quiénes eran estas personas, limitando así la posibilidad de acceder a una comprensión más integral de los hechos.

Brecha Generacional En El Vínculo Con El 2001

Al desafío de revertir la invisibilidad de este grupo de víctimas se le suma una problemática comunicacional impuesta por el paso del tiempo: la creciente brecha generacional. A más de dos décadas de distancia, las juventudes que hoy habitan la ciudad no experimentaron el estallido social de primera mano. Para este grupo social, el

conocimiento sobre aquellos días suele ser fragmentario, mediado por anécdotas familiares dispersas o por abordajes formales que, en ocasiones, resultan distantes de sus propias prácticas y consumos culturales.

La transmisión de la historia reciente enfrenta así el obstáculo de la lejanía temporal y vivencial, dificultando la apropiación crítica de estos hechos y la generación de empatía. A esta distancia se le añade la evidente falta de dispositivos narrativos contemporáneos que logren acercar estos relatos a las nuevas generaciones a través de lenguajes interactivos.

Es en esta encrucijada donde se termina de configurar el problema comunicacional central que motiva el proyecto: resulta indispensable diseñar estrategias narrativas que logren trascender los relatos hegemónicos para devolver al espacio público las historias relegadas, habilitando un proceso de transmisión intergeneracional donde el acto de recordar se convierta en una experiencia situada, participativa y cercana a los lenguajes de hoy.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Diseñar y desarrollar un dispositivo comunicacional interactivo basado en Realidad Aumentada que contribuya a visibilizar las historias de las siete víctimas fatales del 19 y 20 de diciembre de 2001 en el Departamento de Rosario.

Objetivos Específicos

- Investigar el contexto histórico-social del estallido del 19 y 20 de diciembre de 2001 en Rosario, con especial énfasis en las víctimas del accionar policial.
- Releva, sistematizar y producir contenidos documentales —incluyendo entrevistas y materiales de archivo— que permitan reconstruir la historia de Yanina García como caso prototípico.
- Diseñar una estructura narrativa interactiva que articule soporte físico y entorno digital mediante tecnologías de Realidad Aumentada.
- Coordinar el trabajo interdisciplinario con las áreas de Diseño y Desarrollo para la construcción de la identidad visual y la definición del funcionamiento del dispositivo.
- Desarrollar un prototipo funcional que integre marcadores físicos, contenidos digitales y experiencia de usuario.
- Reflexionar críticamente sobre el proceso de producción y los alcances del dispositivo como herramienta de memoria y derechos humanos.

MARCO CONCEPTUAL

El presente apartado desarrolla los fundamentos teóricos que estructuran el proyecto comunicacional ***Sie7e Memorias Desde La Sombra***. En primer lugar, para situar la propuesta en tiempo y espacio, resulta indispensable comprender la crisis de diciembre de 2001 a través de la noción de *Argentinazo*. Este concepto permite dimensionar el estallido como un escenario de protesta nacional que tuvo repercusiones locales de extrema gravedad, convirtiendo al Departamento de Rosario en el territorio con mayor cantidad de víctimas fatales. En este escenario, la *memoria* se concibe como una construcción social dinámica y en permanente disputa, alejada de la simple sumatoria de recuerdos individuales. Es aquí donde cobra centralidad la *memoria subalterna*, una categoría que explica cómo las vivencias de los sectores populares sufren constantes silenciamientos frente a las narrativas hegemónicas oficiales. A partir de este diagnóstico, el proyecto se erige como un contra-discurso comunicacional orientado a disputar esa interpretación dominante, rescatando del ocultamiento a las siete víctimas para combatir la impunidad y restituir su identidad en el espacio público.

Frente al riesgo de esta invisibilización, el trabajo asume a la *narración como una herramienta vital* de intervención social. A partir de conceptos como *cultura de la narración*, se entiende a la narración como ese nexo entre el pasado y el presente. Este proceso comunicacional funciona mediante lo que teóricamente se define como la *síntesis de lo heterogéneo*: la capacidad de la trama narrativa para articular sucesos aislados en una historia total que dota de sentido e identidad a la comunidad. En consecuencia, narrar el caso de Yanina García y las demás víctimas deja de ser un ejercicio de evocación pasiva para transformarse en un auténtico *trabajo de la memoria*, una labor ciudadana activa capaz de modificar el presente mediante la empatía y la identificación con el otro.

Para que esta labor narrativa interpele efectivamente a las nuevas generaciones, el proyecto inscribe sus decisiones en el ecosistema comunicacional contemporáneo mediante la configuración de una *experiencia narrativa e interactiva*. Esto implica abandonar la linealidad del documental tradicional para posicionar al ciudadano en un rol activo, donde el relato se completa a partir de su propia exploración. Esta participación se

diseña bajo la lógica de un *mundo narrativo*, un universo coherente que expande sus reglas hacia el espacio urbano físico, guiado siempre por los principios del *Diseño de Experiencias de Usuario* para garantizar que la interacción sea reflexiva y significativa. En este andamiaje, la *Realidad Aumentada* trasciende la mera innovación técnica para constituirse como una interfaz narrativa inmersiva, capaz de mezclar el entorno cotidiano con el archivo digital y permitir que los usuarios activen las memorias silenciadas a medida que transitan la ciudad.

Finalmente, esta convergencia entre territorio físico y relato digital se consolida al entender a la *Realidad Aumentada* como dispositivo pedagógico. La tecnología no se implementa como un fin en sí mismo, sino como una mediación que fomenta el aprendizaje situado y ubicuo. Al superponer las huellas documentales del pasado sobre el entorno presente, el proceso de comprensión abandona el plano puramente abstracto o contemplativo para volverse una experiencia corporal y espacial. Es esta articulación conceptual la que justifica la materialidad de la propuesta: un dispositivo donde el soporte, el testimonio y la interacción convergen armónicamente para que el ejercicio del recuerdo se transforme en una práctica ciudadana activa, situada y profundamente anclada en el territorio.

Argentinazo Y Memoria Subalterna

El abordaje de los acontecimientos históricos recientes, en particular aquellos signados por la violencia institucional, requiere de un marco que permita comprender no sólo la magnitud de los hechos, sino también los modos en que estos son recordados, transmitidos y significados en el espacio público. El estallido social de los días 19 y 20 de diciembre de 2001 se inscribe en un contexto de profunda crisis política, económica y social que alteró los parámetros de la representación ciudadana en Argentina. Para dimensionar esta coyuntura, conviene recuperar el concepto de *Argentinazo* propuesto por Mónica Gordillo:

Denominación utilizada para dar cuenta de acciones colectivas de gran impacto que implicaron a distintos actores sociales en confrontación con las autoridades, con la particularidad hasta entonces de haberse concentrado en espacios locales.

De este modo, la primera diferencia con lo ocurrido en diciembre de 2001 parece ser su difusión y dispersión, es decir, el espacio de la protesta fue el escenario nacional, aunque con diferentes magnitudes y actores implicados. (2010, p. 21)

Entender esta crisis como un escenario de protesta nacional, pero con hondas repercusiones locales, constituye el punto de partida para la reconstrucción de una memoria colectiva situada. En este sentido, la *memoria* se define como una construcción social inestable y provisoria, en permanente renovación, que permite a los grupos compartir una identidad y un pasado común. No se trata de una sumatoria de recuerdos individuales, sino de un marco social que otorga sentido a la vivencia y la proyecta hacia el futuro (Bortolotti, 2006).

En el contexto de ***Siete Memorias Desde La Sombra***, adquiere especial relevancia la noción de *memoria de los sectores subalternos*. Siguiendo la perspectiva de Grasselli:

Las huellas de la historia de los subalternos y subalternas son borradas, es decir, la articulación del relato de su experiencia del pasado sufre constantes interrupciones y silenciamientos puesto que en general no quedan registros de ellas. Así estos rastros quedan invisibles, ocultos tras la historia hegemónica como consecuencia de la dinámica que adquiere el conflicto social en cada momento histórico específico. (2008, p. 114)

La autora considera que las memorias de estos sectores subalternos suelen presentarse como relatos fragmentarios y silenciados por las narrativas oficiales que buscan monologizar la historia. Desde este lugar, la reconstrucción de la memoria colectiva de las víctimas de 2001 funciona, entonces, como un contra-discurso que disputa la interpretación hegemónica de los hechos, rescatando las voces de aquellos sujetos cuyas vivencias han permanecido ocultas o invisibilizadas por el poder institucional. Esta labor no es solo un ejercicio de memoria, sino una herramienta de lucha política en el presente que busca combatir la impunidad y fortalecer la identidad de las víctimas.

La Narración Como Herramienta Vital

Frente al riesgo de la invisibilización, el proyecto asume la narración como una herramienta de intervención social. En este sentido, se apoya en el concepto de *cultura de la narración* de Frontera (2022), entendida como “una estrategia para sobrevivir, resistir e

imaginar la vida, ya que somos los relatos que producimos como sujetos y como culturas” (p. 32). Desde esta perspectiva, la narrativa funciona como un nexo vital que media entre el pasado y el presente. Baricco (2022) sostiene que una historia es, en esencia, un *campo de energía* generado por la vibración de una tesela del mundo que, si no se cuenta, puede permanecer en un estado de *reclusión* inaccesible e incluso secreta: “Lo que saca a la historia de sí misma, trayéndola así al mundo, es el acto de contarla” (Baricco, 2022, p.11). Por lo tanto, intervenir socialmente a través del relato implica sacar esas historias de su aislamiento para traerlas al mundo.

Esta potencia de la narración para “traer al mundo” lo que ha sido relegado a la sombra adquiere un sentido profundo al considerar la crisis de la experiencia en la modernidad. Siguiendo a Walter Benjamin (2008), la narración no es meramente una transmisión de datos, sino un acto artesanal donde quien relata imprime su huella en la historia, permitiendo que la vivencia individual se convierta en una experiencia colectiva y comunicable. Para el autor, el arte de narrar se encuentra en una situación crítica debido a la hegemonía de la información, la cual exige una verificabilidad inmediata y se agota en el instante de su consumo, a diferencia del relato, que conserva su fuerza y es capaz de desplegarse a través del tiempo. ***Siete Memorias Desde La Sombra*** se propone recuperar esta dimensión artesanal del relato frente a la fugacidad del registro informativo oficial sobre los hechos de 2001 en Rosario. Como señala Benjamin, “el consejo, entretejido en la materia de la vida que se vive, es sabiduría” (2008, p. 64). Al rescatar las historias de las siete víctimas, el dispositivo no solo comunica datos históricos, sino que ofrece “una forma artesanal de la comunicación” (Benjamin, 2008, p.21) que busca reintegrar esas vivencias en la trama social del presente.

En este proceso, Paul Ricoeur (1985) entiende por *síntesis de lo heterogéneo*:

En la narración, la innovación semántica consiste en la invención de una trama, que también es una obra de síntesis: en virtud de la trama, fines, causas y azares se reúnen en la unidad temporal de una acción total y completa” (p.31).

Este concepto funciona para explicar cómo el relato organiza acontecimientos diversos, fines y causas en una unidad temporal significativa. La construcción del dispositivo comunicacional en este caso funciona como la *trama* que define el autor:

A través de la cual los acontecimientos singulares y diversos adquieren categoría de historia o narración. La trama confiere unidad e inteligibilidad por medio de la "Síntesis de lo heterogéneo". Nada puede ser considerado como acontecimiento si no es susceptible de "ser integrado en una trama", esto es, ser integrado en una historia. (Ricoeur, 1985 p.26)

De este modo, los hechos de violencia institucional en el Departamento de Rosario dejan de ser sucesos aislados para integrarse en una historia total, que al mismo tiempo dota de identidad a los sujetos involucrados. Según el autor, "sin narración no hay, pues, identificación posible ni del individuo ni de las comunidades" (Ricoeur, 1985, p.27). Partiendo del objetivo de este proyecto, de visibilizar a las siete víctimas que quedaron por fuera del relato hegemónico, al narrar su historia a través de la interfaz inmersiva, se construye la identidad para estas, permitiendo que el usuario no solo acceda a un registro, sino que se encuentre con los protagonistas de la historia.

Finalmente, esta labor narrativa puede entenderse como lo que define Elizabeth Jelin (2002) *trabajos de la memoria*.

El trabajo como rasgo distintivo de la condición humana pone a la persona y a la sociedad en un lugar activo y productivo. Uno es agente de transformación, y en el proceso se transforma a sí mismo y al mundo. La actividad agrega valor. Referirse entonces a que la memoria implica «trabajo» es incorporarla al quehacer que genera y transforma el mundo social. (p.14)

Narrar las historias de Yanina García y las demás víctimas no es un ejercicio de recordación pasiva, sino una pasaje de la repetición al acto donde el pasado reaparece en el presente, y en el cuál, observadores y testigos secundarios pueden ser partícipes a través de un proceso de identificación con las víctimas (Jelin, 2002, p.14).

Al articular tecnología y testimonio, ***Sie7e Memorias Desde La Sombra*** se constituye como un vehículo que transporta estos sentidos del pasado hacia el espacio público, permitiendo que la comunidad afectada supere el silencio y la repetición traumática a través de un relato con sentido compartido.

Experiencia Narrativa e Interactiva

Observamos que en el ecosistema comunicacional actual, el relato de no ficción ha experimentado mutaciones que alteran las dinámicas de recepción, facilitando un pasaje desde la observación pasiva hacia la participación directa. Entendemos así, que diseñar una experiencia narrativa interactiva implica construir un entorno donde el usuario asume un rol activo fundamental. “La narración tradicional cuenta con una linealidad y no se puede alterar el orden del discurso, mientras que en el terreno interactivo se puede afectar este orden y modificarlo” (Gifreu, 2011, párr. 2) . Así, el relato ya no se concibe como una simple transmisión lineal de información, sino como un sistema vivo y dinámico que se transforma y completa a partir de las decisiones y la exploración de quien lo recorre.

Para fundamentar el diseño de la estructura interactiva, tomamos la noción de “*mundo narrativo*”. Tal como propone Carlos Scolari (2013), las narrativas contemporáneas no se limitan a la simple adaptación de un formato a otro, sino que desarrollan una red de personajes, situaciones y contextos que forman parte de un mismo universo integral y coherente. Para diseñar una experiencia inmersiva, es necesario apelar a lo que se refiere Lovato (2018, introduciendo a Jenkins, 2009) como la construcción de mundos:

Este principio da cuenta del requerimiento de crear mapas tridimensionales de los universos narrativos, esto es: con espacios, tiempos, personajes, relaciones, transformaciones, causas y consecuencias. Con sus lógicas y reglas propias, esos mundos muchas veces salen a la calle, las plazas, los centros urbanos, convirtiéndose en espacios que los usuarios pueden recorrer fuera de la pantalla. (p.32)

Para vertebrar este mundo narrativo y guiar al destinatario de manera efectiva, el proyecto se apoya en los principios del *Diseño de Experiencias de Usuario (UXD)* de Allanwood y Beare (1988), quienes sostienen que esta disciplina consiste en un conjunto de métodos aplicados al proceso de creación que sitúa la calidad de la vivencia de las personas como su principal preocupación y eje estructurante. “No basta con crear productos que simplemente funcionen, sean comprensibles y utilizables; también debemos crear productos que aporten alegría, emoción, placer y diversión y, sí, belleza a

la vida de las personas” (Norman, como se citó en Allanwood y Beare, 1988). Por lo tanto, el diseño de la experiencia exige comprender el comportamiento, las motivaciones y el contexto específico del público objetivo. Cada instancia de interacción debe ser planificada para facilitar la usabilidad, transformando la navegación por el archivo histórico en una narrativa motivadora, reflexiva y amena.

La materialización de este diseño y el fomento de una participación verdaderamente activa encuentran su soporte tecnológico y expresivo en la Realidad Aumentada (RA). Desde la perspectiva teórica de Paul Milgram (1994), la RA se ubica dentro de un "continuo de la virtualidad" que opera como un puente entre los entornos completamente reales y los completamente virtuales. Asimismo, Ronald Azuma (1997) define a un sistema de RA a partir de tres condiciones fundamentales e innegociables: combina lo real y lo virtual, es interactivo en tiempo real, y registra o alinea los objetos en el espacio tridimensional. En el marco de un dispositivo comunicacional interactivo, la RA trasciende su estatus de mera innovación técnica para erigirse como una potente interfaz narrativa. Al mezclar datos generados por computadora con el entorno físico cotidiano, la tecnología enriquece la percepción natural del usuario sin aislarlo de su contexto.

En el caso de ***Sie7e Memorias Desde La Sombra***, la articulación de estos conceptos teóricos explica cómo se diseña una experiencia narrativa que involucra activamente al usuario en el espacio urbano. La RA permite crear una realidad mixta donde el soporte físico convive simultáneamente con el relato documental digital. Al utilizar sus propios dispositivos móviles para interactuar con la información superpuesta, los ciudadanos ejercen su rol de usuarios activos, tomando decisiones que activan las memorias silenciadas de las víctimas. De este modo, la convergencia entre un mundo narrativo sólido, un diseño centrado en la experiencia del usuario y el uso de tecnologías inmersivas consolida un dispositivo capaz de interpelar críticamente a las nuevas generaciones, convirtiendo el acto de recordar en una práctica activa, corporal y situada.

Realidad Aumentada Como Dispositivo Pedagógico

La materialización de un mundo narrativo y el fomento de una experiencia interactiva en torno a la memoria requieren de soportes que trasciendan la mera visualización de datos. Particularmente, la *Realidad Aumentada (RA)* habilita una hibridación entre el entorno físico y el contenido virtual, permitiendo resignificar el espacio habitado.

De acuerdo con Ramírez Otero y Solano Galindo (2017), “la Realidad Aumentada (RA) es aquella tecnología capaz de complementar la percepción e interacción con el mundo real, brindando al usuario un escenario real aumentado con información adicional generada por mediaciones pedagógicas y tecnológicas” (p. 2). Esta concepción de la tecnología como *mediación pedagógica* resulta indispensable para articular el pasado reciente con el presente, ya que la herramienta no es un fin en sí misma, sino un vehículo para fortalecer la comprensión y promover la participación activa de los usuarios en su propio entorno, facilitando lo que los autores denominan un “aprendizaje ubicuo”.

En la misma línea, los aportes de Moro *et al.* (2021) permiten comprender a la RA como un entorno que potencia el *aprendizaje situado*. Al superponer información digital sobre el mundo real, la Realidad Aumentada favorece la integración entre lo abstracto y lo concreto. El aprendizaje deja de ser un proceso puramente contemplativo para volverse corporal, espacial y activo. En proyectos orientados a la reconstrucción de la memoria colectiva, esta capacidad de superposición espacial y temporal resulta fundamental, ya que permite hacer visibles fenómenos y relatos ausentes a simple vista y anclar en el presente eventos del pasado.

Bajo este marco, la implementación de tecnologías inmersivas actúa como el puente definitivo entre la historia documental y el ejercicio ciudadano del recuerdo. El dispositivo comunicacional no solo distribuye información, sino que diseña una experiencia donde el territorio físico, el relato testimonial y la interacción digital convergen para interpelar críticamente a las nuevas generaciones.

ACERCA DEL DISPOSITIVO

Sie7e Memorias Desde La Sombra es un dispositivo comunicacional interactivo basado en Realidad Aumentada que articula un soporte físico con una [aplicación digital](#) accesible desde dispositivos móviles. Su finalidad es visibilizar las historias de siete de las víctimas del 19 y 20 de diciembre de 2001 en el Departamento de Rosario, a través de una experiencia situada y pedagógica.

Si bien fue diseñado considerando una locación concreta para poder definir un público real y prever condiciones materiales de despliegue, el dispositivo no está pensado para un espacio fijo específico. Por el contrario, se concibe como una propuesta adaptable a distintos ámbitos institucionales y comunitarios: distritos municipales, edificios administrativos, establecimientos educativos, bibliotecas populares, museos y espacios vinculados con la memoria local. Esta decisión responde a la intención de ampliar su potencial de circulación y apropiación, evitando que quede restringido a un único emplazamiento.

El prototipo consta de dos paneles físicos en formato A0. Esta escala fue elegida para que la instalación interrumpa el paso cotidiano —en este caso, el de quienes transitan la Biblioteca Popular “Pocho Lepratti”— y genere una primera incomodidad. Esa interrupción, más que un obstáculo, se convierte en una invitación a enfrentarse con un hecho ocurrido en Rosario, muchas veces omitido: el de las víctimas del 2001.

El primer panel físico (*imagen 1*) presenta una contextualización que va de lo nacional a lo local, introduciendo en los acontecimientos de diciembre de 2001 y situando territorialmente los hechos en el Departamento de Rosario. Este punto de partida busca que el usuario pueda situarse rápidamente en la temática y comprender la dimensión de los hechos.

SIEZE MEMORIAS DESDE LA SOMBRA

En diciembre de 2001, la Argentina estalló. Tras años de políticas de ajuste, desocupación creciente, un clima social cada vez más asfixiante, y a partir de la declaración del Estado de Sitio de parte del entonces Presidente de la Nación Fernando de la Rúa, miles de personas salieron a las calles de todo el país.

Las jornadas de los días 19 y 20 se transformaron en un punto de quiebre: la represión de las fuerzas de seguridad dejó un saldo de 39 muertos a nivel nacional y marcó a fuego la historia contemporánea de nuestro país.



Rosario fue la ciudad más golpeada. En estas calles, atravesadas por la crisis, se vivió con crudeza la violencia estatal. Allí perdió la vida Claudio "Pocho" Lepratti, militante social de un profundo compromiso social, que se convirtió en símbolo y emblema de resistencia y memoria popular.

Pero junto a él, hubo otras siete víctimas que no tuvieron la misma visibilidad. Siete nombres, siete historias, que fueron quedando a la sombra, desplazadas del relato institucional y ausentes en gran parte de la memoria colectiva.



"7 Memorias Desde La Sombra" busca iluminar esas vidas.

A partir de testimonios de familiares, allegados y organizaciones sociales, el proyecto construye un recorrido que combina realidad aumentada, imágenes, voces y experiencias inmersivas para recuperar lo que el silencio y el olvido borrarón.

Esta propuesta no es solo un homenaje. Es un llamado a mirar de frente lo que pasó, a recorrer los escenarios donde la represión dejó huellas, a preguntarnos qué significa hoy aquel estallido y cómo las luchas del pasado siguen resonando en nuestro presente.



Recordar es generar espacios para las voces que fueron silenciadas, y reconocer a la memoria como una forma de justicia.

Ahora es tu turno de ser parte de esta experiencia.

Te invitamos a recorrer, detenerte, escuchar y mirar con otros ojos los escenarios cotidianos de nuestra ciudad. Porque en cada lugar, en cada relato, hay fragmentos de una memoria que todavía nos habla en presente.

Al escanear el código QR, vas a ingresar a una aplicación para interactuar con el mapa de Rosario.

En él, encontrarás distintos marcadores que te invitan a descubrir la historia de Yanina García, una de estas siete víctimas. Cada marcador abre una ventana en tres dimensiones de la memoria.



Para que la experiencia funcione, debes usar QR al permitir a la cámara en tu teléfono.

¿Quién fue?

su vida, sus sueños, sus vínculos.

¿Qué le pasó?

los hechos de aquellos días que marcaron su destino.

¿Cómo está presente?

las huellas que dejó en la ciudad, en sus familias y en las luchas actuales.

Imagen 1. Primer panel físico.

En el zócalo inferior del panel se encuentra el código QR (*imagen 2*), que al ser escaneado con un dispositivo móvil da acceso al entorno digital de la experiencia. Esta decisión responde a la necesidad de vincular lo analógico con lo digital, tal como lo proponía la convocatoria en torno a tecnologías emergentes. El escaneo no es una acción emotiva en sí, pero sí un pasaje simbólico: del plano físico al digital, del contexto general a la historia particular.

El otro panel físico (*imagen 3*), concebido como un mapa ilustrativo escaneable del Departamento de Rosario, presenta impresas las iniciales de cada una de las víctimas en el lugar donde fueron asesinadas, acompañadas por sus nombres completos en la leyenda correspondiente. En esta primera instancia de prototipo, los marcadores digitales que se pueden escanear despliegan contenido exclusivamente sobre el caso de Yanina García, joven de 18 años fallecida durante aquellas jornadas. Esta decisión metodológica responde a la necesidad de desarrollar un prototipo narrativo y técnico replicable que permita, en futuras ampliaciones, incorporar las demás historias.



Imagen 2. QR de acceso a la aplicación.

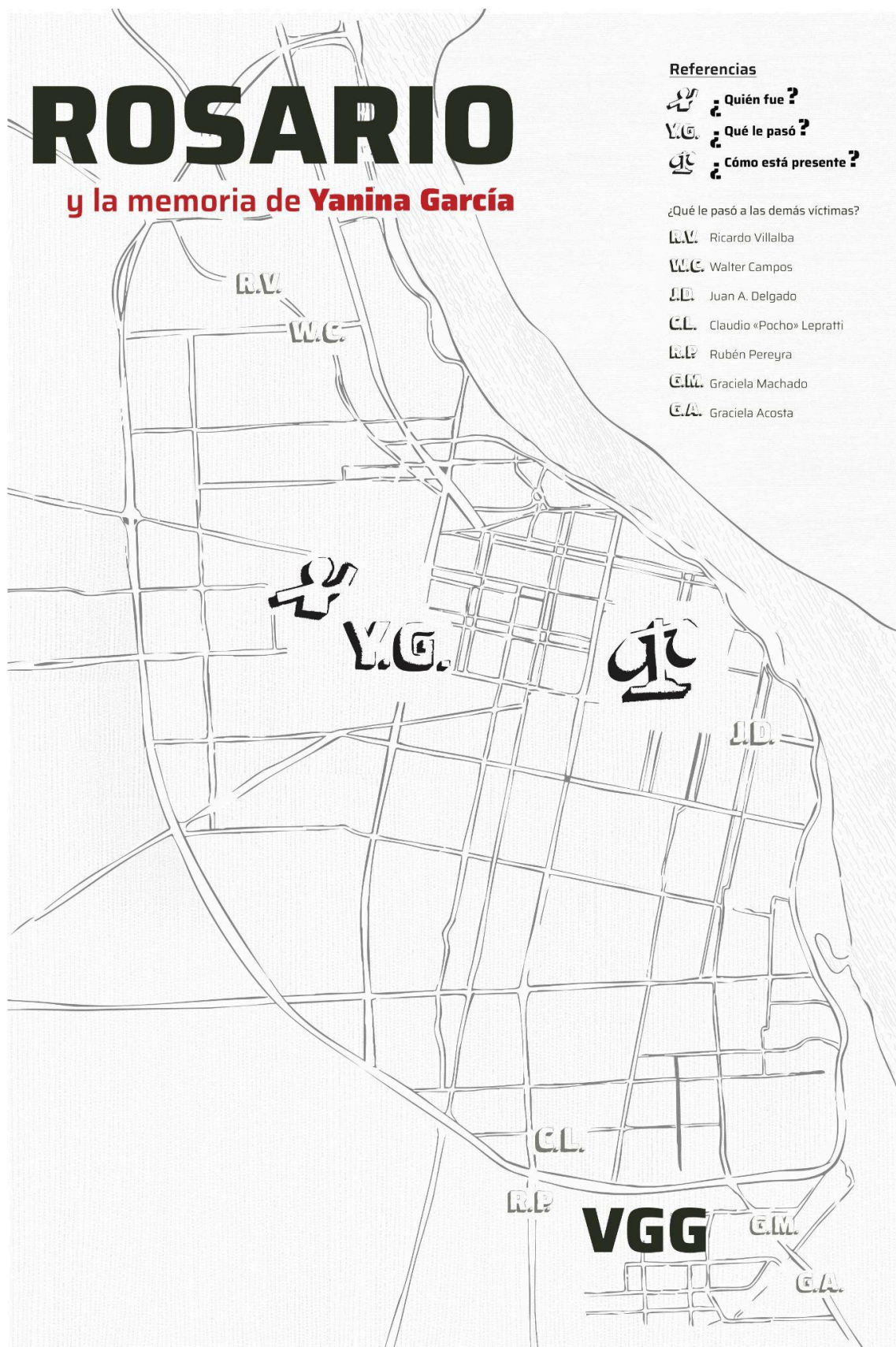


Imagen 3. Segundo panel físico.

Al ingresar al entorno digital, el usuario se encuentra con una pantalla inicial con la opción de “empezar el recorrido”. Al hacerlo, se despliega una ráfaga audiovisual con imágenes y registros de archivo de aquellos días de 2001. Este inicio actúa como una antesala sensorial, una inmersión breve pero intensa que prepara al usuario para el encuentro con las memorias personales.

Luego, el recorrido se activa a partir del reconocimiento de tres imágenes específicas que funcionan como marcadores digitales organizados según los tres ejes del proyecto para narrar la historia de Yanina: quién fue, qué le pasó y cómo está presente hoy. A su alrededor, se incluyen marcadores ilustrativos que señalan los lugares donde murieron las demás víctimas del 2001 en la ciudad. Aunque no son interactivos, la decisión de incluirlos tiene como objetivo evidenciar un patrón: la mayoría de las muertes ocurrieron en barrios periféricos y sectores históricamente marginados.

La experiencia está diseñada para que el usuario pueda transitarla de manera autónoma. Los marcadores no tienen una linealidad narrativa, pueden ser escaneados en cualquier orden. Cada uno despliega una crónica escrita que se entrelaza con material audiovisual, fotografías y fragmentos del testimonio de su madre, Lila. El recorrido completo tiene una duración estimada de entre veinte y treinta minutos.

La propuesta concluye con un tercer panel —aún en etapa proyectual— que busca abrir un espacio participativo. Allí, los usuarios podrían dejar una reflexión escrita sobre la experiencia y lo que les provocó conocer la historia. Este cierre no solo permitiría recoger distintas miradas, sino también transformar la experiencia en un acto colectivo de memoria.

Cada una de estas decisiones —la portabilidad del dispositivo, la doble instancia de activación, la focalización inicial en un caso y la autonomía del recorrido— responde a las condiciones de producción del prototipo y a los criterios comunicacionales y pedagógicos definidos durante este proceso. El proyecto no se plantea como una intervención azarosa, sino como un dispositivo estructurado que articula memoria, territorio y tecnología a partir de una lógica de experiencia interactiva.

BITÁCORA DE DESARROLLO

En este apartado se detalla el proceso de producción integral del dispositivo ***Sie7e Memorias Desde La Sombra***. A lo largo de esta bitácora se expone el recorrido llevado a cabo para materializar el proyecto, desde la idea inicial hasta la consolidación de un prototipo funcional e interactivo que implementa RA. Los momentos acá presentados no se dieron de manera secuencial ni estuvieron estrictamente delimitados, sino que fueron parte de un proceso iterativo, de constante revisión e intercambio entre las personas que conformamos el equipo interdisciplinar de trabajo.

Surgimiento De La Idea

Para comprender de dónde nació esta idea, se debe comprender de dónde veníamos. Antes de encarar la producción de este proyecto, habíamos trabajado en una TIF de Producción en la que buscábamos construir una narrativa transmedia enfocada en el mismo tema y con el mismo objetivo que este proyecto. Cuando conocimos la convocatoria ***XperienciaUNR***, la cual forma parte del Laboratorio de Experimentación Tecnológica (LET) de nuestra casa de estudios, la Universidad Nacional de Rosario, decidimos rediseñar nuestro proyecto para hacer uso de Realidad Virtual/Mixta, Inteligencia Artificial, Realidad Aumentada (RA) o desarrollar un videojuego según lo expuesto en la propuesta.

Elegimos utilizar RA debido a varios motivos. Primero, porque nos parecía atractivo el vínculo entre lo analógico y digital que habilita esta tecnología. Además, deseábamos que la producción estuviese anclada al territorio, dando cuenta del lugar y las condiciones en las que cada una de las víctimas falleció. Por último, y sin ser un detalle menor, era una buena oportunidad para explorar, conocer y trabajar junto a una tecnología con la que teníamos escaso contacto, tanto como usuarios, como desarrolladores.

Con una idea básica de la experiencia del usuario, el diseño de la aplicación, el abordaje del tema y el despliegue del soporte físico, aplicamos a la convocatoria. El proyecto, en esta instancia, se trataba de un mapa del departamento de Rosario en formato horizontal impreso en 3D del cual saldrían marcadores verticales que los usuarios escanearían para

acceder a piezas audiovisuales, gráficas y producciones escritas relacionadas al contexto de ese momento y a la historia de cada una de las víctimas. Durante la participación de la convocatoria, esta idea inicial fue modificándose debido al tiempo que XperienciaUNR estableció para el desarrollo de los prototipos, el acceso al material de trabajo que fuimos recolectando y produciendo, y a los aportes que surgieron en el trabajo con los compañeros que pertenecen a otras disciplinas, con los cuales conformamos el equipo de producción/trabajo.

Formato De La Convocatoria XperienciaUNR

La convocatoria constó de tres instancias virtuales sincrónicas (más actividades asincrónicas para los avances del proyecto), tres encuentros presenciales y talleres de capacitación en distintas temáticas vinculadas a las tecnologías RA, RV, IA y gestión de proyectos.

Durante el período de prototipado, los equipos presentamos avances periódicos de nuestras propuestas en diferentes etapas estratégicas. Estas incluyeron la justificación del proyecto, las especificaciones técnicas y de diseño, y el desarrollo de versiones funcionales para su testeo. Según el LET, el objetivo fue fomentar la iteración sobre el prototipo final a través de la retroalimentación con la comunidad de la convocatoria.

Además, durante la fase de laboratorio de prototipado, los proyectos contamos con acompañamiento para el desarrollo de un equipo de Aceleradores/as a cargo de estudiantes avanzados y/o docentes de la Universidad Nacional de Rosario. Las funciones de quienes desempeñen dicho rol fueron las siguientes:

- i. Colaborar con los equipos en la planificación y gestión de las actividades de prototipado, asegurando el cumplimiento de los plazos de entrega y facilitando las puestas en común de los avances.
- ii. Recomendar herramientas, metodologías y mejores prácticas para optimizar el trabajo en equipo y mejorar la eficiencia del desarrollo durante el prototipado.
- iii. Identificar y compartir entre los distintos equipos las necesidades y recursos disponibles para la resolución de problemas.

- iv. Dinamizar la comunicación entre los equipos y la organización de la convocatoria.

Por último, se realizó una instancia presencial común para la presentación pública de los prototipos desarrollados. Este evento tuvo como objetivo compartir los resultados con la comunidad, visibilizar los aprendizajes del proceso y fomentar la vinculación entre equipos y actores interesados, sin que implicase una evaluación final, ya que todas las iteraciones y ajustes ocurrieron durante la fase de prototipado.

Modalidad De Trabajo Del Equipo 7MDLS

Para el desarrollo de este proyecto, el equipo de trabajo se dividió en áreas/sub-equipos. Se pactaron reuniones semanales para hacer un seguimiento del trabajo de cada una. Las áreas se definieron a partir del perfil de cada uno de los integrantes:

- **Coordinación:** Jorge Yunes
- **Comunicación** (COM): Ariel Di Gerolamo y Facundo Garcia Mata
- **Diseño** (DIS): Camila Cammertoni y Emilia Cachia
- **Desarrollo** (DEV): Matías Taborda

Todos los integrantes del equipo nos organizamos mediante un grupo de WhatsApp y canales de voz y escritura dentro de un servidor de Discord que el LET dispone para la convocatoria. Las reuniones fueron mayormente presenciales para facilitar el intercambio de ideas y verificar los avances que se traían. Ocasionalmente, nos encontramos en *Discord* cuando los avances realizados no lo ameritaron o las agendas no coincidieron.

Al finalizar cada reunión, realizamos una minuta (*imagen 4*) y volcamos las actividades que cada una de las áreas debía desarrollar en un [cronograma de trabajo](#). Esto nos permitió establecer plazos reales, responsabilidades y prioridades claras entre todas las tareas planificadas. Cada uno de los equipos trabajó de manera autónoma y en contacto permanente con los demás. En caso de surgir una definición o validación respecto a su tarea, se planteó la necesidad en el grupo de todo el equipo.

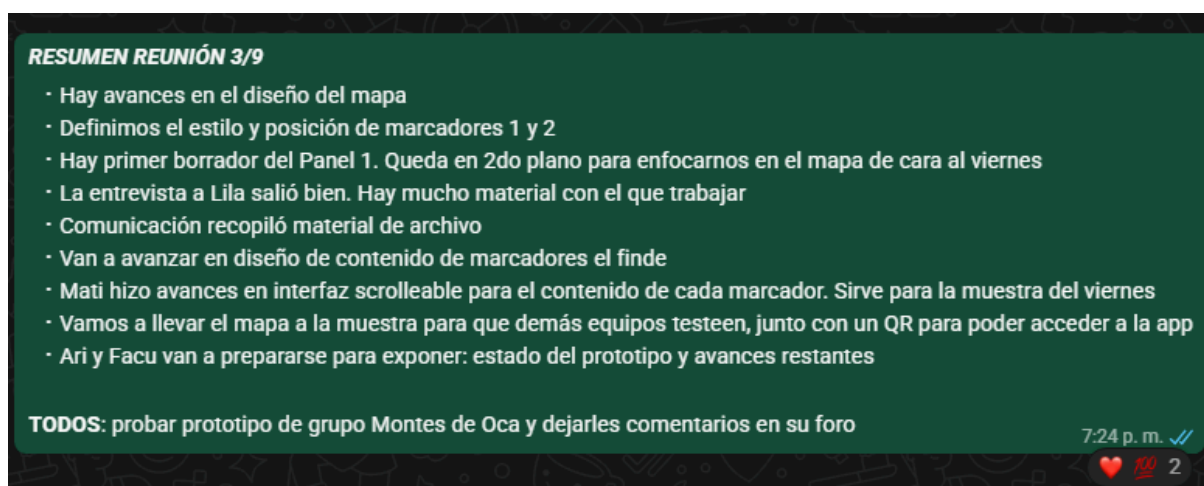


Imagen 4. Ejemplo de minuta de reunión.

Nuestra Área Y El Doble Rol

A diferencia de las demás áreas, nuestro lugar como comunicadores contó con un rol doble: producción y articulación interáreas. Esto quiere decir que nuestra labor no consistió únicamente en la planificación y desarrollo de la narrativa, sino que además actuamos como gestores del trabajo realizado por las demás áreas, junto a Coordinación. Como autores del proyecto, decidimos fomentar el intercambio y embeber así la perspectiva de Comunicación, Diseño y Desarrollo en cada uno de los aspectos técnicos, narrativos y visuales.

Tareas De Producción

En este marco, la producción de **7MDLS** se desarrolló a través de distintas etapas que permitieron materializar progresivamente el dispositivo: la búsqueda y selección de materiales; la elección de la víctima con la que se trabajó; el diseño de la estructura narrativa y de los contenidos asociados a los marcadores; la realización de la entrevista a Lila Mansilla y la posterior edición del material obtenido. A su vez, el proceso se vio enriquecido por la participación en talleres y capacitaciones impulsadas por XPerienciaUNR, que aportaron herramientas conceptuales y técnicas para el desarrollo del proyecto.

Estas instancias no se desarrollaron de manera lineal, sino en un ida y vuelta constante entre decisiones narrativas, posibilidades técnicas y condicionantes contextuales. Cada etapa implicó redefiniciones y ajustes que fueron dando forma al dispositivo final, consolidando un proceso de producción dinámico en el que la comunicación operó como eje articulador. A continuación, se describen en detalle cada una de estas instancias.

a. Búsqueda De Material Para El Prototipo

Nuestro punto de partida no fue una hoja en blanco, sino el camino ya trazado por el documental "Bajen las Armas" (2021), una producción previa que realizó Ariel junto a un grupo de compañeros/as para la materia Comunicación Audiovisual I, en el año 2021. Este antecedente fue nuestra piedra angular, ya que nos proveyó de un archivo robusto: piezas audiovisuales, noticieros de la época, recortes periodísticos, artículos que ya habían sido procesados y por sobre todo las cosas de contactos que fueron de mucha ayuda.

Sin embargo, para este proyecto profundizamos la investigación. La invisibilización de las víctimas en los relatos oficiales representó un desafío particular. Para reconstruir los hechos, acudimos a materiales de hemeroteca, fotografías de la represión en Rosario y fragmentos de investigaciones independientes, como el libro "20 Diciembre Impunes" de la Comisión Investigadora No Gubernamental (CInG) (2022). También recuperamos registros de manifestaciones y fotografías de murales urbanos, como el de la Plaza de las Luces (en Pellegrini y Lima), que evidencian cómo la memoria persiste en el territorio a pesar del silencio institucional. En este camino, el vínculo con Carlos Núñez, director de la Biblioteca Popular Pocho Lepratti, fue fundamental: él no solo nos facilitó material bibliográfico, sino que fue el puente humano hacia las familias.

b. Elección De La Víctima A Narrar

Si bien el proyecto contempla las siete historias invisibilizadas en el relato hegemónico, decidimos centrar este prototipo en Yanina García. Esta elección se dio en principio por los tiempos de desarrollo del prototipo que estableció la convocatoria, y luego por el contacto con Carlos Núñez, quien nos recomendó acercarnos a Lila Mansilla, madre de Yanina. La predisposición y generosidad de Lila para abrirnos las puertas de su casa y su memoria

fueron determinantes. Su testimonio nos permitió acercarnos a "Pichuca" (como la apodaba su familia) y conocerla en tanto adolescente, joven, madre y vecina del barrio.

El desafío se basó en cómo abordar la historia de Yanina, ya que, por cuestiones de tiempo y técnicas debíamos ser muy precisos a la hora de seleccionar los aspectos más relevantes al contar su historia. Algo no menor fue la conversación con Lila, ya que al ser su madre, el acercamiento requirió de una sensibilidad muy particular.

c. Arquitectura

En este apartado se aborda la arquitectura del dispositivo, contemplando tanto su estructura general como la configuración de la experiencia narrativa. Se desarrolla el diseño del proyecto a partir de la distinción entre elementos generales —replicables en cada implementación— y elementos particulares, propios de cada historia de las víctimas. Asimismo, se describe la construcción de la estructura narrativa que organiza el recorrido del usuario y el diseño de los marcadores como dispositivos clave para la interacción y el acceso a los contenidos. De este modo, se explicitan las decisiones que articulan forma, contenido y experiencia dentro del dispositivo.

Diseño Del Proyecto. El sistema está concebido para ser escalable, puede crecer e incluir las demás víctimas mediante el desarrollo particular de la biografía de cada una. Esto quiere decir que su identidad visual y su arquitectura se mantienen a lo largo de cada abordaje de las historias. Está constituido por dos categorías de elementos: generales y particulares

Generales: se consideran generales todos los elementos replicables, los aspectos que no dependen de la historia particular que se esté contando. Son los que denotan la identidad del proyecto.

Consisten en dos paneles físicos, donde uno contiene una contextualización inicial del 2001 con un QR que da ingreso a la aplicación y, el otro, el mapa de Rosario donde se ilustran los diferentes marcadores a escanear.

En cuanto a la salida del dispositivo, está pensada como aquellas instancias que invitan a la reflexión al usuario, registrando las sensaciones que surjan durante el recorrido e invitándolo a investigar sobre del tema.

Particulares: son los elementos propios de cada víctima, mediante los cuales se narra su historia. Se construye en base a las particularidades de esta, los recursos disponibles y detalles que necesitan adecuarse a cada desarrollo narrativo.

El sistema que estructura al proyecto (*imagen 5*) se presenta de la siguiente manera:

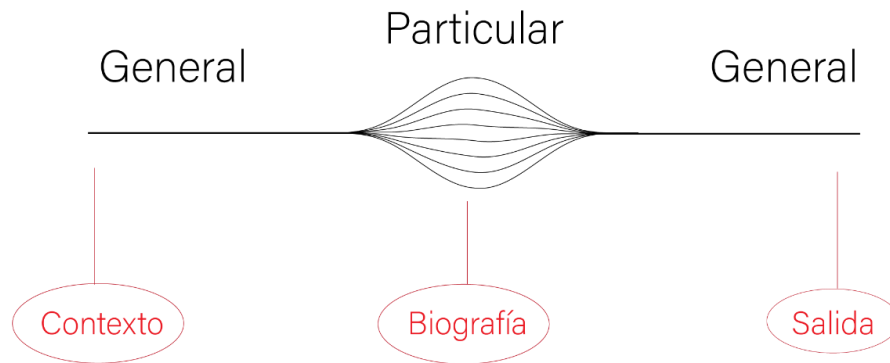


Imagen 5. Representación visual del sistema.

Diseño De La Estructura Narrativa. A partir de la recolección de material y el contacto con Lila, pudimos avanzar en el diseño de la estructura narrativa y el diagrama de navegación del usuario por el dispositivo (*imagen 6*).

A la hora de pensar la representación del uso de nuestro prototipo, elegimos hacerlo mediante un mapa de experiencia, lo que nos permitió esbozar las emociones y pensamientos del usuario en cada una de las fases del recorrido:

FASES	Contextualización	Acercamiento biográfico a la víctima	La víctima durante el 19 y 20	Salida
PENSAMIENTOS	"¡Esto también pasó en Rosario!" "No sabía que el mayor número de víctimas fue acá..."	"Es una persona común y corriente" "Podría ser alguien que yo conozco"	"¿Por qué?" "¿Cómo se pudo permitir eso?" "¿Por qué se reprimió sin motivo?" "No estaban haciendo nada" "Esto pasó porque era un barrio pobre"	"No puede ser que no conocía esta historia" "¿Quiénes son las otras víctimas?" "¿También fueron asesinadas?" "¿Se hizo justicia?"
EMOCIONES	Intriga Ansiedad	Empatía	Angustia Tristeza Bronca	Curiosidad Desazón Impotencia
ACCIONES	Lectura de la pieza física	Escaneo de indicadores	Escaneo de indicadores	Escaneo de indicadores y acceso a materiales utilizados
SOPORTE	Físico	Digital	Digital	Digital

Imagen 6. Diagrama de navegación del usuario.

La primera fase de esta estructura -"Contextualización"-, derivó en la construcción de un panel físico, que funciona como puerta de entrada al plano digital a partir de una contextualización escrita y un QR que lleva a la aplicación.

Las fases "Acercamiento biográfico a la víctima" y "La víctima durante el 19 y 20", se realizaron en el plano digital y corresponden a los 3 marcadores que el usuario debe escanear para conocer la historia de la víctima.

Por último, la fase de "salida" quedó como una posibilidad a futuro. Inicialmente, se pensó como un nuevo capítulo en el mundo digital.

A la hora de definir el tono narrativo del dispositivo, decidimos caracterizarlo de la siguiente manera:

- **Crítico:** frente a la represión estatal.
- **Reflexivo:** invita a pensar en la memoria colectiva.
- **Humanizado:** muestra a cada víctima como sujeto con vida, recorrido, bagaje, vínculos y sueños.

Diseño De Los Marcadores. Lejos de ser una simple exposición de datos, la navegación interactiva se organizó en tres dimensiones de la memoria, cada una representada por un marcador único y específico que el usuario debe escanear para conocer a Yanina García. Cada marcador fue cargado con piezas multimedia específicas.

Marcador 1: Quién fue Yanina García; se construyó la biografía de la víctima, contando quién era, qué hacía, cómo era su vida en el barrio, cómo estaba conformada su familia, a qué escuela iba; aborda los aspectos de su vida para que el usuario empatice con su historia.

Marcador 2: Cómo murió; relata las circunstancias en las que la víctima falleció: cómo era la situación de su barrio, qué estaba pasando ese día, dónde estaba, qué estaba haciendo, en qué circunstancias falleció, de qué manera se la auxilió, quién la ayudó. La idea fue acercar al usuario a la crudeza de los hechos, desde el punto de vista de la víctima y su entorno.

Marcador 3: Presente; este marcador da cuenta del registro que hay sobre la víctima a partir de las voces de sus allegados, involucrados en el hecho y la situación judicial del caso en el presente. Fue pensado para que el usuario reflexione sobre la ausencia, la impotencia y la memoria en la actualidad.

De esta manera, la fragmentación del camino narrativo hace necesario el involucramiento del usuario para la exploración del mapa y los marcadores, recomponiendo de manera activa la totalidad del relato.

d. Entrevista con Lila Mansilla

La entrevista con Lila se llevó a cabo en su casa, ubicada en el barrio Azcuénaga, en un espacio que también funciona como comedor para niños y niñas del barrio. Desde el inicio, la instancia presentó la dificultad de ser una producción sensible, íbamos a remover recuerdos y sentimientos de una madre que perdió a su hija. Si bien, en el proceso no se aplicó de manera estricta una metodología de entrevista en profundidad, sí se retomaron herramientas y saberes adquiridos en nuestra formación académica para orientar el encuentro.

En este sentido, se priorizó la construcción de un clima de confianza (*rapport*), que se inició con una charla distendida previa en torno a lo cotidiano, generando un ambiente cómodo que habilitó el diálogo. Durante la entrevista, se puso especial énfasis en la escucha activa y la atención flotante, procurando intervenir lo menos posible y permitiendo que el relato de Lila se desplegará según sus propios tiempos y énfasis. Las preguntas funcionaron como guías abiertas, orientadas a profundizar en su experiencia —indagando sobre recuerdos, emociones y significados— sin condicionar sus respuestas ni dirigir el sentido del relato.

Asimismo, se atendió a los aspectos no verbales de la comunicación, registrando gestos, silencios y variaciones en el tono emocional, elementos que resultaron fundamentales para comprender la densidad de su testimonio. El manejo del tiempo también fue un aspecto clave: se buscó sostener un equilibrio que permitiera abordar los ejes propuestos sin generar un desgaste innecesario, respetando en todo momento los límites y la sensibilidad de la entrevistada. De este modo, la entrevista se configuró como un espacio de escucha y reconstrucción de memoria atravesado por el cuidado, tanto en lo metodológico como en lo humano.

En cuanto a las preguntas realizadas, estas fueron preparadas en función de la estructura narrativa y la definición de los marcadores propuestos en la experiencia del usuario por el dispositivo. A partir de esto, definimos preguntas claves a ser respondidas, por ejemplo: ¿Cómo era Yanina de chica?, ¿Qué recuerdos tenés de su infancia?, ¿Cuáles eran sus gustos, pasiones o hobbies?, ¿Había algo que la entusiasmaba especialmente?, ¿Dónde estaba Yanina ese día?, ¿Qué estaba haciendo?, ¿Quién la auxilió, qué personas estuvieron presentes en esos instantes?, ¿Cómo ve el estado de la causa judicial y cómo lo atraviesan como familia?, ¿Cómo imaginas que a Yanina le gustaría ser recordada?

e. Asistencia a Talleres y Capacitaciones Propuestas Por

XperienciaUNR

Nuestra formación en el marco de la convocatoria fue fundamental. La [capacitación en tecnologías 360](#) (*imagen 7*) nos permitió entender nuevas formas de inmersividad, mientras que asistir a una capacitación con Ana Maria Longoni (*imagen 8*), nos aportó una mirada ética sobre la representación de la violencia estatal. Estos espacios

funcionaron como laboratorios de validación para nuestra propuesta, además de brindarnos herramientas y conceptos que nutrieron a la propuesta.



Imagen 7. Capacitación en tecnología 360 interactiva.



Imagen 8 . Workshop de Ana Maria Longoni en el Museo de la Memoria.

Tareas De Coordinación

Además de nuestras tareas como productores, participamos en la articulación interárea dentro del proyecto. Junto a Jorge Yunes, nos encargamos de identificar tareas y asignarlas a cada equipo; planificamos el trabajo de cada semana, priorizando las tareas necesarias; validamos las decisiones tomadas por Diseño y Desarrollo, a partir de debatir con ellos lo que consideramos mejor para la propuesta; probamos los cambios que se iban realizando en el prototipo; y expusimos los avances del equipo **7MDLS** en cada uno de los encuentros organizados por la convocatoria.

a. Asignación De Tareas y Planificación Semanal

Para que cada área tuviera conocimiento de sus tareas asignadas y los plazos de entrega, utilizamos herramientas que agilizaron este procedimiento. Hicimos un primer intento con Trello y, si bien estábamos familiarizados con la herramienta, no nos resultó lo suficientemente cómoda para la dinámica y el ritmo de trabajo que sostuvimos. Por eso, como alternativa diseñamos [una planilla](#) donde la gestión de cada tarea es simple y rápida.

En ella, escribimos el nombre de cada tarea, su estado (“Sin comenzar”, “En curso”, “Completado”, “Descartado”), el área responsable (“DEV” —Desarrollo—, “DIS” —Diseño— y “COM” —Comunicación—), la fecha de entrega deseada -siempre un miércoles ya que eran los días fijados para encontrarnos-, y una nota relacionada. Coordinación y Comunicación fuimos los encargados de mantener la lista actualizada.

La prioridad de las tareas se organizó en base a cada semana de avance, y estuvo dada por la cercanía del plazo de entrega: mientras más cercana estuviese la fecha, más prioritaria era la tarea. Al costado del listado de pendientes, dejamos registro de las fechas de entrega dictaminadas por la convocatoria para tenerlas presentes a la hora de priorizar.

De más está decir que esta planificación fue flexible. Si bien los plazos establecidos estuvieron bajo la órbita de cada una de las entregas que el LET propuso, fueron internos y sirvieron principalmente para organizar el trabajo a nivel grupal, mantener alineados los avances de cada área e identificar lo urgente, lo importante y lo urgente e importante.

b. Validación De Decisiones Tomadas Por Diseño

En el marco del trabajo con Diseño, la identidad visual y la materialización del proyecto se articularon para asegurar que el dispositivo fuera accesible y coherente con el relato. Se buscó construir una identidad visual que evocara las sensaciones asociadas al diciembre-2001 rosarino, definiendo una paleta basada en rojos intensos -representando las heridas y la vida- y grises verdosos -vinculados a la sombra y lo difuso- (*imagen 9*). A su vez, la tipografía Saira Stencil fue elegida por su alusión directa al graffiti y a la materialidad de las expresiones callejeras.



Imagen 9. Variaciones de la paleta de colores en tipografía Saira Stencil.



Imagen 10. Moodboard.



Agrandar
pantalla



Ver video



Menú
hamburguesa



Cerrar
contenedor

Imagen 11. Íconos interactivables en la aplicación.



Imagen 12. Variantes del isologotipo.

Para el plano físico del dispositivo, diseñamos dos paneles verticales tamaño A0 sobre los que se posibilita la experiencia. El primero de ellos contiene una contextualización escrita que empieza en el estallido nacional para luego relatar lo ocurrido específicamente en Rosario, culminando en un código QR que invita a adentrarse en el plano digital.

El segundo panel es un mapa de la ciudad donde se hallan los marcadores que posibilitan la navegación. Cada uno de ellos está pintado con aerosol a partir de stencils de diseño propio y representa iconográficamente el contenido abordado dentro. Además de los tres marcadores principales, se encuentran marcadores con las iniciales de las demás víctimas, ubicados en el lugar donde fallecieron.

Adicionalmente a las resoluciones estrictamente gráficas, buscamos una materialidad que permitiera mover el dispositivo entre diferentes espacios, evitando que quedara anclado a un único edificio y potenciando su carácter itinerante por diversos barrios o instituciones, lo cual resulta vital para garantizar una mayor circulación de la memoria a nivel territorial.

c. Validación De Decisiones Tomadas Por Desarrollo

En cuanto a la implementación tecnológica y la accesibilidad al dispositivo, tomamos decisiones estratégicas junto a Desarrollo para que el hardware no fuera un limitante. Queríamos que la aplicación funcionará en dispositivos de gama baja, garantizando la máxima accesibilidad ciudadana. Por ello, optamos por una [web estática alojada en GitHub Pages](https://matitab.github.io/siete-memorias/), lo que evita la necesidad de descargar aplicaciones externas que consuman memoria en los teléfonos (*imagen 13*).



Imagen 13. Landing page de la aplicación.

Al mismo tiempo, diseñamos los contenedores del contenido de los marcadores de forma tal que permitan una navegación *scrolleable* (imagen 14). Definimos incluir texto, imágenes e incrustaciones de videos de Youtube para hacer a la lectura liviana en términos de consumo de hardware.



Imagen 14. Marcador 1 desplegado.

El código se estructuró en los entornos de Visual Studio Code utilizando la librería MindAR, que resulta fundamental porque permite ejecutar la RA directamente desde el navegador móvil nativo. Asimismo, los marcadores físicos fueron entrenados mediante Inteligencia Artificial para asegurar un reconocimiento de imagen fluido, rápido y preciso al momento del escaneo.

Por último, al planificar las posibilidades de crecimiento del proyecto, mantuvimos un intercambio constante con Matías, el desarrollador, para validar cada una de las propuestas que se nos ocurrieron. Una de estas propuestas consta de un formulario que aparece luego de finalizar el recorrido -es decir, el usuario ha escaneado los tres marcadores, donde se invita a la persona a compartir una reflexión relacionada a la experiencia atravesada. Otra, propone agregar un cuarto marcador denominado “Reflexión final - Salida” en el que se incluiría una pieza audiovisual que invite al usuario a reflexionar sobre lo sucedido y sobre las historias de la ciudad que existen, pero que aún no circulan.

d. Testeo Del Prototipo

Semanas antes de la presentación, realizamos diferentes testeos. Imprimimos los paneles en un tamaño menor para probar la paleta de colores y la legibilidad. Verificamos que el escaneo de los marcadores funcionara en diversas condiciones de luz y dispositivos, y que todos los elementos de cada marcador se hubieran incorporado correctamente en la aplicación, respetando el orden y formato definido por nosotros (*imagen 15*).

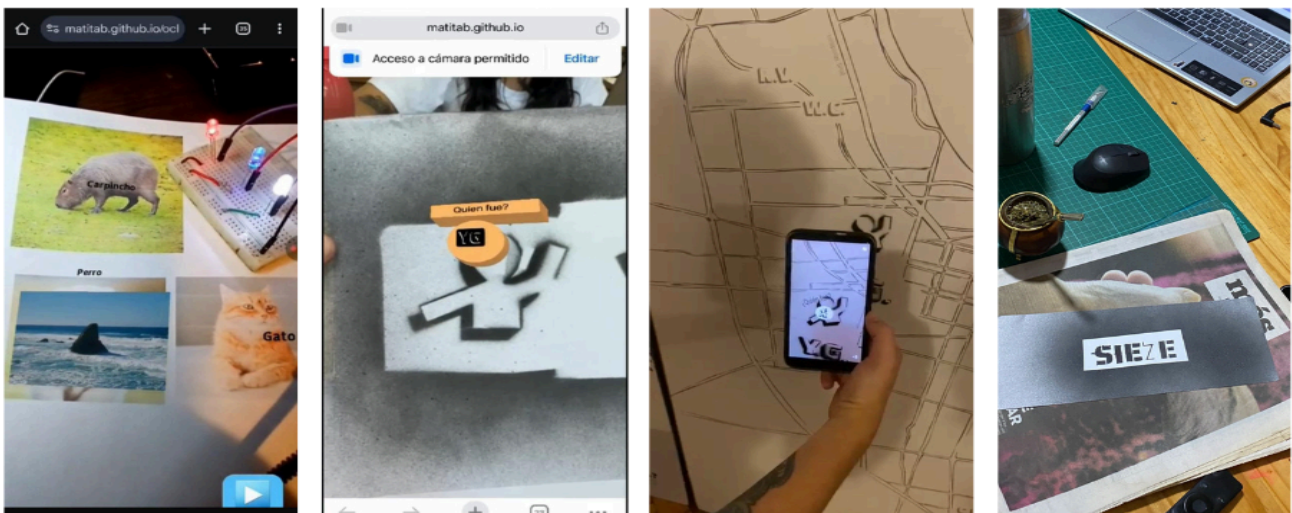


Imagen 15. Testeos técnicos, funcionales y gráficos.

También realizamos una verificación narrativa, navegando la experiencia desde el comienzo y recorriendo atentamente cada uno de los marcadores e identificando si el contenido era pertinente para cada uno de los ejes y para la historia de Yanina, y si el tono narrativo se mantenía crítico, reflexivo y humanizado cómo habíamos definido.

e. Responsables Frente a XperienciaUNR

Como responsables frente a XperienciaUNR, nos encargamos de la redacción de todas las entregas oficiales, organizando el trabajo grupal para que cada documento reflejara fielmente el avance del proyecto. Actuamos como portavoces del equipo en cada encuentro, defendiendo la visión integral de la propuesta (*imagen 16*).

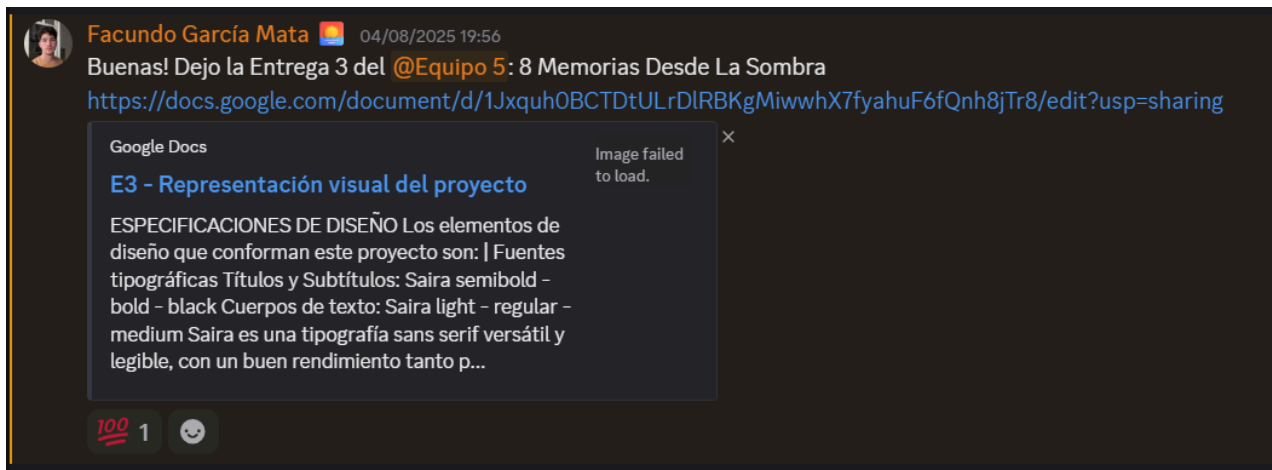


Imagen 16. Ejemplo de comunicación de avances en el canal de Discord de la convocatoria.

El proceso culminó con la preparación del guión y el soporte visual en Canva para la defensa final (*imagen 17*), donde buscamos sintetizar cómo el trabajo coordinado permitió transformar la historia de Yanina García en un dispositivo de memoria activa para nuestra ciudad.



Imagen 17. Carátula de la defensa final.

REFLEXIONES FINALES

La construcción de **Sie7e Memorias Desde La Sombra** representa para nosotros mucho más que la culminación de una idea que vio la luz en agosto de 2024; representa haber estado a la altura de un desafío integral que nos permitió articular la investigación histórica, el ejercicio de la memoria colectiva y la exploración de narrativas digitales inmersivas. Todo esto, en el marco del hito final de nuestra trayectoria como estudiantes.

A lo largo de este Trabajo Final Integrador, corroboramos que la desigualdad en el recuerdo local sobre el estallido social de diciembre de 2001, constituye una profunda problemática comunicacional que amerita una intervención activa. La materialización de este dispositivo demostró que es posible trascender las lógicas de evocación tradicionales para proponer una experiencia alternativa que interpele de manera activa y empática a las nuevas generaciones, ensanchando los márgenes de la memoria colectiva. De esta manera, aprendimos que las tecnologías inmersivas, como el caso de la Realidad Aumentada, pueden ser auténticas herramientas de restitución histórica y pedagógica.

Las reflexiones que se desprenden en este apartado invitan a pensar nuestro quehacer desde las tensiones del trabajo en la convocatoria, las proyecciones del proyecto y las competencias del comunicador social.

Nuestro Paso Por XperienciaUNR

El desarrollo de este Trabajo Final Integrador estuvo profundamente atravesado por nuestra participación en la convocatoria XperienciaUNR 2025. Este marco institucional resultó fundamental, ya que nos impulsó a abandonar el plano puramente abstracto de las ideas para adentrarnos en las complejidades de un entorno de producción real. Aprendimos que la viabilidad de un proyecto de esta magnitud no depende únicamente de una idea, sino de la capacidad para gestionarla en condiciones reales de desarrollo, obligándonos a confrontar nuestras ambiciones narrativas con las condiciones de producción: tiempos acotados, recursos limitados y la necesidad de adquirir conocimientos técnicos sobre la marcha.

Uno de los aprendizajes más valiosos, fue el trabajo interdisciplinar que conllevó el desarrollo del prototipo. Si logramos articular nuestra visión con las áreas de Diseño y Desarrollo fue gracias a que pudimos conversar, escuchar, abrirnos y dejarnos convencer por lo que estas áreas del conocimiento familiares pero en definitiva ajenas, tienen para ofrecer al cruzarse los saberes. Comprendimos que una idea comunicacional potente requiere de una viabilidad técnica que la posibilite y la sostenga, y que los elementos visuales no son un mero decorado estético, sino una construcción identitaria.

Asimismo, esta experiencia reafirmó el compromiso de la Universidad Pública con la sociedad que la contiene y la hace posible, en tanto espacio de innovación y desarrollo donde la tecnología no opera bajo lógicas mercantiles, sino como una herramienta puesta al servicio del territorio, la participación ciudadana y la restitución de la memoria social.

Posibles Mejoras

Si bien el prototipo funcional logró validar de manera exitosa la viabilidad técnica y narrativa del dispositivo, su carácter experimental abre un vasto horizonte de proyecciones y mejoras. A nivel narrativo y de contenido, el paso natural e ineludible a futuro es la escalabilidad del sistema. La decisión metodológica de focalizar esta primera etapa exclusivamente en la historia de Yanina García nos permitió consolidar la arquitectura de la plataforma, pero el proyecto solo cumplirá su propósito cuando logre albergar las otras seis biografías. Esto demandará nuevas etapas de investigación y la delicada tarea de construir lazos de confianza con el resto de los familiares.

En el plano tecnológico, visualizamos la posibilidad de optimizar el reconocimiento de los marcadores físicos ante condiciones de iluminación adversas, e incluso explorar la integración de elementos tridimensionales (3D), 360 o activaciones basadas en geolocalización que complementen el uso actual de la librería de Realidad Aumentada y permitan anclar los relatos de forma aún más precisa en la cartografía urbana.

Finalmente, a nivel territorial, el dispositivo tiene el potencial de maximizar su itinerancia: el gran desafío es tejer alianzas institucionales sólidas para que los paneles físicos abandonen el resguardo universitario y se instalen de manera rotativa en escuelas, instituciones barriales y distritos municipales, incentivando el ejercicio del recuerdo local en el territorio que le dio origen.

Rol del Comunicador

Esta propuesta nos interpeló profundamente, llevándonos a reflexionar acerca de nuestro devenir como comunicadores sociales. Comprendimos que, en proyectos de esta naturaleza, la comunicación resulta fundamental para que todas las áreas cumplan de manera coordinada con el objetivo, también, cuando se trata de tareas orientadas al diseño y producción de piezas multimedia (gráficas, sonoras, audiovisuales) y la recopilación de material de archivo. El comunicador asume el papel de un arquitecto de sentido y un articulador de procesos complejos e interdisciplinarios.

Como gestores del proyecto, nuestra tarea principal no fue dominar un lenguaje de programación ni generar los elementos visuales necesarios, sino garantizar que cada una de esas decisiones respondiera de manera coherente al objetivo pedagógico y ético del proyecto, al tiempo que cumpliera con las fechas y formatos establecidos. Nos consolidamos como traductores y articuladores de saberes, custodiando la integridad del mundo narrativo y diseñando estratégicamente la arquitectura del dispositivo, buscando que la Realidad Aumentada funcione como un puente hacia la empatía y el encuentro intergeneracional, y no como un fin en sí mismo.

Al mismo tiempo, nuestro rol como comunicadores se materializó de manera concreta en las distintas instancias de producción del dispositivo. Participar en la búsqueda y selección de materiales, en la definición del recorte narrativo a partir de la elección de la víctima, en el diseño de la estructura narrativa y de los contenidos, así como en la realización de la entrevista a Lila Mansilla, implicó poner en juego competencias específicas de nuestro campo del saber.

En definitiva, este recorrido nos demuestra que nuestra labor profesional excede la implementación de formatos o herramientas innovadoras. Al atravesar las instancias concretas de producción de este proyecto, comprendimos que gestionar procesos complejos exige, por sobre todo, ejercer la práctica desde la horizontalidad, el cuidado colectivo y la escucha activa. Más allá del soporte material o virtual empleado, la experiencia nos enseñó que la comunicación puede ser una profunda herramienta de intervención y restitución social: una disciplina capaz de enlazar fragmentos de dolor individual para construir un relato compartido, asumiendo así el compromiso de iluminar las historias relegadas y devolverlas al espacio público de la memoria de nuestra ciudad.

BIBLIOGRAFÍA

- Allanwood, G., & Beare, P. (1988). *Diseño de experiencias de usuario*. UBEdició
- Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
<https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Baricco, A. (2022). *La vía de la narración* (X. González Rovira, Trad.). Anagrama.
- Benjamin, W. (2008). *El narrador* (P. Oyarzun R., Trad.). Ediciones Metales Pesados.
- Bortolotti, M. (2006). Historia reciente y memoria. Una aproximación al análisis de la(s) memoria(s) y sus conflictos. *Historia Regional*, 19(24), 235-244.
<http://hdl.handle.net/2133/17157>
- Frontera, C. (2022). *E-ducadores transmediáticos*. Bonum.
- Gordillo, M. (2010). *Piquetes y cacerolas: el "argentino" del 2001*. Sudamericana.
- Grasselli, F. (2008). Reconstrucción de la memoria colectiva de los sectores subalternos: el género testimonial como propuesta estético-política en La patria fusilada de Francisco Urondo. *Claroscuro*, (7), 102-124.
- Gifreu, A. (2011). El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente. *Hipertext.net*, 9.
<https://arxiu-web.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>
- Jelin, E. (2002). *Los trabajos de la memoria*. Siglo Veintiuno Editores.
- Moro, C., Smith, J., & Finch, E. (2021). Improving stroke education with augmented reality: A randomized control trial. *Computers and Education Open*, 2, 100032.
<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100032>

Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information Systems*, 77(12), 1321-1329.

https://www.researchgate.net/publication/231514051_A_Taxonomy_of_Mixed_Reality_Visual_Displays

Ramírez Otero, J. R., & Solano Galindo, S. (2017). ARprende: Una plataforma para realidad aumentada en educación superior. *En Séptima Conferencia de Directores de Tecnología de Información, TICAL 2017*.

<http://hdl.handle.net/10786/1286>

Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y narración I*. Siglo XXI Editores.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.