

Universidad Nacional de Rosario
Licenciatura en Comunicación Social

Parque **Revelado**

**Archivo fotográfico colectivo
del Parque España**

Autoras: Abril Beltramone y Bianca Tibaldi
Directora: Vanesa Paola Mazzeo



Universidad
Nacional
de Rosario



Facultad
de Ciencia Política
y Relaciones Internacionales

Licenciatura en Comunicación Social

Tesina de Grado

Parque Revelado:
Archivo fotográfico colectivo del Parque España

Estudiantes:

Abril Beltramone y Bianca Tibaldi

abrilbeltramone1@gmail.com - biancatibaldi@gmail.com

Directora:

Vanesa Paola Mazzeo

Rosario, octubre 2025

Resumen

Esta tesina de producción aborda el desarrollo del proyecto *Parque Revelado*, un sitio web que funciona como archivo colectivo de fotografías y relatos vinculados al Parque España de Rosario. El proyecto busca recuperar y poner en circulación memorias e imaginarios en torno a este espacio público, a partir de una propuesta participativa. A lo largo del trabajo se describen y fundamentan las decisiones técnicas y comunicacionales que orientaron la construcción y difusión del sitio.

Palabras claves

Ciudad - Imaginarios urbanos - Fotografía - Memoria - Storytelling - Narración participativa - Interfaces culturales - Interactividad

Conocé Parque Revelado



parquerevelado.wixsite.com/website/

Agradecimientos

A todos los que día a día, ayer y hoy, hacen a la universidad pública, por abrirnos las puertas para formarnos y construir futuro.

A Vane, por guiarnos entre nuestras ideas con tanta claridad.

A nuestros papás, por la oportunidad de elegir nuestros caminos y acompañarnos en ellos.

A nuestras familias, por el sostén de todos los días.

A nuestros amigos, por hacer más liviano el andar.

A los amigos que nos regaló la comunicación, por enriquecer lo compartido y alumbrar lo que viene.

Índice

Introducción	6
1. Sobre el proyecto	8
1.1. Objetivos	8
Objetivo General	8
Objetivos específicos	9
1.2. Público objetivo	9
1.3. Storytelling	9
2. Fundamentos teóricos	11
2.1. Ciudad e imaginarios urbanos	11
2.2. Fotografía y memoria	13
2.3. Storytelling y narración participativa	16
2.4. Interfaces culturales e interactividad	18
3. Parque Revelado: el desarrollo del proyecto	21
3.1. La imagen latente: el momento previo	21
3.1.1. Elección de Wix	21
3.1.2. Búsqueda de archivo para el sitio	22
3.2.1. Identidad visual	24
3.2. La imagen visible: la producción del sitio web	29
3.2.1. Programar con la IA	30
3.2.2. Páginas del sitio web	36
3.2.3. Estrategia comunicacional	49
Reflexiones finales	58
Bibliografía	60



Introducción

Esta tesina de producción nace de nuestro recorrido en la carrera de Comunicación Social y de un interés compartido por la ciudad, en tanto espacio cargado de sentidos y prácticas diversas, que no puede ser reducido a una sola mirada. Es una trama de experiencias, memorias y relatos que se superponen y conviven.

Para abordar esa complejidad, entendimos que la forma más adecuada era un proyecto de carácter participativo, que habilitara las miradas que construyen la ciudad. La fotografía apareció rápidamente como la mediación ideal: por un lado, por su potencia para registrar y conservar, y por otro, por su capacidad de compartir historias.

Dado que explorar los modos de apropiación de la ciudad entera resultaba inabarcable para un trabajo de tesina, decidimos delimitar el proyecto al Parque España. Esto se debe a que el mismo es un espacio público emblemático de Rosario y, sobre todo, escenario cotidiano de una gran diversidad de prácticas culturales, recreativas y comunitarias, entre otras razones que desarrollaremos a lo largo del escrito.

En este marco, *Parque Revelado* propone indagar en los imaginarios urbanos del Parque España a partir de un archivo fotográfico colectivo que registre la diversidad de vivencias que lo componen. El relato no se organiza de manera lineal ni unívoca; por el contrario, se conforma de manera colaborativa, con los usuarios como narradores. Así, pasado y presente se entrecruzan en un archivo que concibe la memoria no como un registro fijo, sino como una práctica dinámica, abierta y en constante actualización.

La presente tesina se organiza en distintos apartados. En primer lugar, se presenta el proyecto *Parque Revelado* y se describen sus objetivos y alcances. A continuación, se desarrollan los fundamentos teóricos que lo sustentan, como las nociones de ciudad, fotografía y narración participativa. En la tercera parte se detalla el proceso de producción: desde la preparación previa hasta la puesta en marcha,

abarcando la confección de la identidad visual, el desarrollo del sitio web y el diseño de la estrategia comunicacional para darlo a conocer. Finalmente, se incluyen reflexiones sobre los aportes y desafíos de esta experiencia.

1. Sobre el proyecto

Parque Revelado es un archivo fotográfico colectivo del Parque España que busca entrecruzar pasado y presente, desde una concepción abierta y no lineal de la memoria, a partir de las miradas de quienes lo habitan y lo transitan. Su propósito es reunir imágenes que permitan reflejar sentidos compartidos y construir un relato plural sobre este espacio de Rosario.

En el proceso de imaginarlo, se tornó cada vez más evidente la necesidad de contar una historia que convocara a participar y articulara cada una de las decisiones posteriores. De este modo, el storytelling se convirtió en el marco que le dio coherencia al proyecto. De ahí se desprendieron el nombre *Parque Revelado*, la metáfora del revelado fotográfico y los elementos de la identidad visual.

El sitio web nos resultó la opción más adecuada para materializar esta propuesta, ya que permitía alojar el archivo para que cualquiera pudiera visitarlo y ofrecer un mecanismo simple para el envío de fotografías. Al mismo tiempo, nos brindó la posibilidad de construir un espacio virtual propio, que responda a la identidad del proyecto, al que se pudiera acceder fácilmente a través de un código QR, incluso desde el mismo Parque España. Así, la integración de recursos tecnológicos actuales con el espacio urbano nos permitió diseñar una propuesta acorde a nuestros objetivos.

1.1. Objetivos

Objetivo General

Recuperar las memorias que construyen el imaginario urbano del Parque España a partir de un archivo fotográfico colectivo de participación ciudadana.

Objetivos específicos

- Visibilizar el pasado y el presente del Parque España y su valor como espacio público apropiado colectivamente.
- Convocar a la ciudadanía a construir colectivamente un archivo fotográfico del Parque España a partir del diseño de una estrategia comunicacional.
- Explorar cómo la fotografía actúa como una mediación para captar y representar los imaginarios urbanos.

1.2. Público objetivo

Jóvenes de entre 16 y 33 años que residan en Rosario. Frecuentan el Parque España, mantienen un fuerte vínculo con el río y pasan su tiempo libre disfrutando del paisaje ribereño. Habitan los espacios públicos de la ciudad a menudo, por lo que tienen cierto sentido de lo colectivo. Son personas inquietas, activamente curiosas e interesadas por la historia de aquello que los rodea. También les atraen los ámbitos artísticos como la fotografía o la literatura.

Cabe destacar que la delimitación etaria refiere a la decisión de que la experiencia se dirija a sujetos que no están informados sobre el pasado del territorio que hoy constituye el Parque España. El hecho de que la edad límite de nuestro público objetivo sea de 33 años se debe a que estos nacieron en 1992, el mismo año en que se inauguró el Parque.

1.3. Storytelling

El Parque España, más allá de su valor arquitectónico o paisajístico, constituye un espacio simbólico dentro del tejido urbano de Rosario. Su identidad no se define únicamente por su diseño o su ubicación, sino también por las vivencias cotidianas, los usos, las memorias y los vínculos sociales que ahí se desarrollan.

Hoy tan emblemático y habitado, no siempre fue lo que es. Es, para la historia de la ciudad que en 2025 está celebrando sus 300 años, bastante joven. Esta obra inició el vínculo entre los rosarinos y el río, que previamente no existía ya que la ribera estaba reservada para la actividad ferroporportuaria. Aquellos nacidos antes de su inauguración lo recuerdan bien. Desde ese momento, en 1992, el Parque habilitó nuevas formas de habitar el espacio público, alojando prácticas sociales, deportivas, culturales y recreativas, entre otras.

La historia construye quiénes somos y cómo habitamos lo que nos rodea. Queremos recuperar lo que fue este lugar porque los espacios también guardan huellas y sentidos que a veces desconocemos, pero igualmente nos atraviesan y constituyen nuestra identidad. Por eso, buscamos generar memoria no solo del pasado, sino también del presente: crear un archivo fotográfico y narrativo que recupere las prácticas y emociones que asociamos hoy al Parque España. Solo así creemos que puede completarse el relato.

La imagen latente es lo que registró una película fotográfica que aún no ha sido revelada. Es información que contiene, que está ahí, pero que aún no es visible. Sólo puede emerger a través del revelado. Del mismo modo, el Parque España se compone de experiencias latentes que sólo a través de cada aporte y de la participación de los ciudadanos, podemos revelar. Así, con memorias y relatos compartidos, podemos mirar —entre todos— un *Parque Revelado*.

2. Fundamentos teóricos

El presente apartado reúne las principales nociones teóricas que fundamentan nuestro proyecto: la ciudad como lugar apropiado por sus habitantes y los imaginarios que se configuran en torno a ella, la fotografía como dispositivo de significación y de memoria, la narración participativa como forma de construcción colectiva de sentido, y las interfaces culturales como espacios de mediación y experiencia interactiva.

2.1. Ciudad e imaginarios urbanos

La **ciudad** no es simplemente un espacio físico, un conjunto de calles, edificios o plazas, sino que es apropiada, intervenida y transformada por sus habitantes. No es tangible, sino pura potencia, obra de los ciudadanos en sus andares (Lefebvre, 1972). Es una construcción simbólica y política. En palabras de Rizo García (2011), “la ciudad no es sólo un lugar ocupado, sino más bien un lugar practicado, usado, experimentado. Un lugar vivido en toda su dimensión. Y en este sentido, se erige como escenario o marco idóneo para la coexistencia de experiencias diversas” (p. 3).

Creemos que esa diversidad se expresa en los distintos modos de apropiación del espacio urbano, plasmados en discursos, prácticas y usos de sus habitantes. Las teorizaciones de Michel de Certeau sobre la ciudad nos alumbran para comprender las dinámicas de apropiación urbana. De Certeau (1996) distingue entre estrategias, que son planes y estructuras impuestas por instituciones y poderes dominantes, y tácticas, que son las prácticas cotidianas de los individuos que buscan modificar y adaptar esos planes. Son sus desvíos, sus usos imprevistos.

Esos recorridos no planificados, ese “vagabundeo que multiplica y reúne la ciudad” (De Certeau, 1996, p. 156), configuran un tejido urbano que no es dado, sino que se construye a cada paso. Este proyecto

se sitúa precisamente ahí: en esas prácticas que reescriben el espacio público y a las que buscamos acercarnos a través de las fotografías tomadas por los transeúntes.

De esta manera, la ciudad es una experiencia colectiva cargada de sentidos que se superponen, se contradicen y se reconfiguran y está definida por los imaginarios que de ella se construyen. En este punto, nos resulta relevante recuperar la noción de **imaginarios urbanos**, inicialmente acuñada por Armando Silva en 1992 en su libro homónimo. Sin embargo, la definición de Paula Vera (2019) es la que tomamos en este trabajo. La autora afirma:

Los imaginarios urbanos son entramados de sentido socialmente contruidos en torno a la ciudad como forma material y simbólica específica de organización humana y a lo urbano como modo de vida. Pueden referirse a la ciudad como modelo genérico, a una ciudad específica o a ciertos espacios, lugares y procesos que acontecen en la ciudad e inciden en la forma de vida que esa sociedad va desarrollando. Constituyen visiones del mundo, maneras de vivir, de sentir, de pensar y de proyectar la ciudad y lo urbano; implican deseos, creencias, valores, mitos, relatos de lo que fue, es y debería ser la ciudad (p. 22).

Augé (2007) propone que “la ciudad es una figura espacial del tiempo en la que se aúnan presente, pasado y futuro” (p. 78). De igual manera, esta dimensión temporal también atraviesa los imaginarios urbanos: “el pasado y el presente son [...] representaciones temporales de los imaginarios urbanos porque en ellos siempre se están conjugando las utopías y las memorias” (Vera, 2019, p. 29). En consecuencia, pensamos la construcción del archivo. Este aloja una faceta que corresponde al pasado y otra que constituye el presente, por lo que busca ser, en su estructura, un lugar en que ambas temporalidades se encuentran.

2.2. Fotografía y memoria

En términos históricos, la **fotografía** desde su invención en 1839, ha sido un medio fundamental para la comunicación y representación cultural. A través de su técnica y su capacidad de reproducción, transforma nuestra percepción del mundo. “La fotografía, con su bajo coste y disponibilidad, democratizó la imagen visual y creó una nueva relación con el espacio y el tiempo del pasado” (Mirzoeff, 1999, p. 101). No solo actúa como un registro visual de momentos específicos, sino que también es un potente dispositivo de interpretación y construcción de significados.

Silva (2002) afirma que los imaginarios urbanos no son sólo representaciones en abstracto y de naturaleza mental, sino que se encarnan en determinadas producciones, ya sean textos, imágenes, sonidos o archivos audiovisuales. De este modo, la fotografía emerge como una mediación para acercarse a los imaginarios urbanos que proyectan y producen la ciudad.

En el contexto de este proyecto, la fotografía es, en primer lugar, un medio de expresión humana. No es una mera reproducción de la realidad, sino un acto de recorte subjetivo. “El fotógrafo la elige, la delimita, la selecciona, la encuadra, la revela; la fotografía es un mirar” (Vásquez Rodríguez, 1992, p. 6). En este sentido, Susan Sontag (2006) añade que las imágenes fotográficas son interpretaciones del mundo, influenciadas por nuestros propios imaginarios. Por lo que la fotografía no solo captura la realidad, sino que también la reinterpreta. Asimismo, retomamos las consideraciones en relación a que “toda mirada configura, da nueva figuración. La mirada es la primera manifestación artística del hombre” (Vásquez Rodríguez, 1992, p. 2).

Ese recorte que hacemos al tomar una fotografía no solo es espacial, sino también temporal, como señala Philippe Dubois (1986):

Temporalmente [...] la imagen-acto fotográfico interrumpe, detiene, fija, inmoviliza, separa, despega la duración captando sólo un instante. Espacialmente, de la misma manera, fracciona,

elige, extrae, aísla, capta, corta una porción de extensión. La foto aparece así, en el sentido fuerte, como una tajada única y singular de espacio-tiempo, literalmente cortada en vivo (p. 141).

Por su parte, Barthes (1980) piensa la fotografía a partir de tres experiencias o intenciones de las que puede ser objeto: hacer, experimentar y mirar, asociadas respectivamente a las figuras del *Operator* (quien toma la fotografía), el *Spectrum* (lo fotografiado) y el *Spectator* (quien observa la imagen). Estas tres instancias no son solamente posiciones técnicas, sino formas de implicarse con la imagen que configuran un entramado de sentidos: ahí se cruzan la producción fotográfica, la experiencia de ser fotografiado y la mirada del espectador.

Es particularmente relevante detenerse en la figura del *Spectrum*. Con este término, Barthes no sólo nombra al objeto fotografiado, sino que lo conceptualiza como una presencia espectral, un tipo de aparición cargada de ausencia. Lo fotografiado no se presenta simplemente como imagen, sino como emanación de algo que ha existido y ya no está, algo que persiste como una espectralidad. Como él mismo escribe, toda fotografía encierra “algo terrible”: el indicio de la muerte, del paso del tiempo (Barthes, 1980). La foto muestra, pero al mismo tiempo señala una pérdida.

Desde esta perspectiva, Barthes afirma que la esencia de la fotografía, su noema, es el “esto ha sido”. Aquello que muestra existió frente a la cámara, en un tiempo específico y fue fijado en un instante ya irrepetible. “La Fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente” (Barthes, 1980, p. 15). No restituye lo abolido por el tiempo o por la distancia, pero lo señala. Lo que distingue a la imagen fotográfica no es su poder de representación, sino su capacidad constatativa. En este sentido, la fotografía posee un valor documental innegable.

La fotografía da testimonio de un instante irrepetible, pero la **memoria** implica algo más que la mera constatación del pasado. Como señala Jelin (2000), es un concepto desarrollado “para interrogar las maneras en que la gente construye un sentido del pasado y cómo se enlaza ese pasado con el presente en

el acto de rememorar/olvidar” (p. 8). Este proceso es siempre activo y socialmente construido, lejos de cualquier linealidad, ya que la memoria se configura en interacción y diálogo constante. Al igual que la realidad social, está marcada por conflictos, tensiones, silencios y contradicciones. No existe una memoria única ni hegemónica; en cada sociedad conviven múltiples visiones e interpretaciones del pasado.

La memoria, afirma Jelin (2000), es también un mecanismo cultural que fortalece el sentido de pertenencia y la confianza colectiva. Este proceso se sostiene en mecanismos de transmisión, en herencias, legados y aprendizajes, que permiten articular los niveles individual y colectivo de la experiencia. “Las vivencias individuales no se transforman en experiencias con sentido sin la presencia de discursos culturales y éstos son siempre colectivos” (Jelin, 2000, p. 5). Es en el acto narrativo compartido donde las vivencias individuales se transforman en colectivas. Es por eso que la memoria es contradictoria, múltiple y dinámica, atravesada por huecos, conflictos y lugares de encuentro.

La agencia de los sujetos es la que activa el pasado, cuando intenta corporizar sus sentidos en discursos culturales que funcionan como vehículos de la memoria: libros, monumentos, películas, archivos audiovisuales o fotografías. Jelin (2000) plantea que son esos dispositivos los que corporizan y ponen en circulación sentidos, disputando qué y cómo se recuerda.

Pensar la memoria como práctica social y disputada, tal como plantea Jelin (2000), nos permite comprender el archivo del Parque España no solo como un conjunto de imágenes, sino como un espacio de construcción colectiva. Cada fotografía enviada por quienes habitan el Parque aporta una mirada singular que se integra a un relato visual más amplio y plural, donde las memorias individuales se entrelazan con las colectivas.

2.3. Storytelling y narración participativa

Al igual que la fotografía, la narración es un acto de recorte, una manifestación subjetiva. Baricco (2023) plantea que “de manera consciente o no, quien narra elige una enorme cantidad de veces: toma decisiones” (p. 49). Así, como señala Frontera (2022), **narrar** es convertir las experiencias en historias, y a través de ellas otorgamos significado y legitimidad a la realidad cultural. Según la autora, “la narrativa se convierte en el elemento articulador entre pasado y futuro” (Frontera, 2022, p.33), y en ese sentido, toda narración está fuertemente vinculada con la memoria y el modo en que habitamos el presente. Retomando a Umberto Eco (1996), Frontera sostiene que “nadie vive en el inmediato presente: todos ponemos en relación cosas y acontecimientos mediante el aglutinante de la memoria, personal y colectiva. [...] Vivimos según un relato histórico” (2022, pp. 33-34). Narrar, entonces, no solo organiza el pasado, sino que también abre posibilidades hacia el futuro.

Desde esta mirada, pensamos nuestro proyecto como una invitación a construir una **narración participativa**, que no se limita a relatar una historia única y oficial, sino que habilita una multiplicidad de miradas. *Parque Revelado* es, en ese sentido, una propuesta narrativa que se estructura a partir de fragmentos aportados por quienes habitan y transitan el Parque España.

En este punto, es necesario referirnos al concepto de **cultura de la participación**. Retomamos la definición de Aparici y Osuna Acedo (2013), quienes proponen a la cultura participativa como aquella que “implica modelos de comunicación horizontales donde las relaciones de poder proporcionan a cada individuo la posibilidad de intercambiar puntos de vista, expresar ideas, comentarios, experiencias, así como trabajar colaborativamente” (p. 137).

La participación es una forma de producir sentido desde lo colectivo. Implica un proceso en el que las personas se sienten parte y reconocen el valor de sus aportes. Como expresan Aparici y Osuna Acedo, “la cultura de la participación es aquella que no tiene barreras para la expresión ciudadana, que apoya la creatividad y la puesta en común de creaciones propias y colectivas” (2013, p. 138).

En este proyecto, el Parque se revela no sólo como un espacio público, sino como un territorio narrado por quienes lo habitan. *Parque Revelado* se presenta como una narración colectiva y abierta, donde cada persona puede hacer su aporte y sentirse parte de una historia en construcción. La estructura narrativa no es lineal ni jerárquica, sino plural, fragmentaria y en constante expansión.

Este enfoque narrativo se potencia en diálogo con el concepto de **storytelling**. Como sostiene Baricco (2023), el storytelling no es un adorno ni una técnica que maquilla la realidad, sino que forma parte de ella. Es lo que permite a los hechos entrar en movimiento, conectarse con otros, volverse legibles. En sus palabras: “un hecho sin storytelling no existe” (Baricco, 2023, p. 233). Nos situamos en esta lógica porque entendimos que, para convocar, era necesario el storytelling para que la experiencia propuesta pueda circular, ser comprendida y generar sentido. Como explica Baricco, vivimos en un entorno (el *Game*) en el que “allí donde desaparece el storytelling, no sobrevive nada” (2023, p. 233). En este ecosistema de circulación intensa y baja densidad, aquello que encuentra un diseño narrativo adecuado logra existir. En nuestro caso, ese diseño narrativo busca atraer al público objetivo e invitarlo a la acción concreta, esto es, sumar sus aportes al archivo. Concordamos con Buster (2020) cuando afirma: “Todos somos parte de una gran historia. Hay una narrativa en perpetuo funcionamiento, constantemente cincelada y transformada por nuestras decisiones vitales. El storytelling nos proporciona una lente con la que observarlas con mayor claridad” (p. 17).

Así, de manera estratégica y creativa, el storytelling nos permite incidir en la forma en que la propuesta es percibida. Para lograrlo, es necesario reconocer ese “detalle resplandeciente” al que alude Buster (2020). En nuestro caso, consiste en pensar al Parque como una construcción colectiva, en constante hacer y deshacer. Esto lo encapsulamos en la metáfora principal de la que se tiñe el proyecto: “revelar el Parque”. El espacio se presenta como una imagen latente que sólo puede hacerse visible en el proceso de revelado, es decir, a partir de la participación de quienes significan el Parque con sus memorias, prácticas y vivencias. Esa decisión narrativa constituye el núcleo del proyecto: no buscamos contar una historia oficial, sino convocar múltiples relatos posibles, en una lógica coral y abierta.

2.4. Interfaces culturales e interactividad

En el desarrollo de nuestro sitio web entendemos la **interfaz** no sólo como un recurso técnico, sino como un espacio de interacción entre usuarios, contenidos y tecnología. Siguiendo a Scolari (2019), una interfaz es “una red de actores humanos y tecnológicos que interactúan y mantienen diferentes tipos de relaciones entre sí” (p. 2). Es, entonces, un entorno que estructura experiencias, determina recorridos y propone sentidos.

Además, asumimos que toda interfaz implica una mirada: no se trata solo de una cuestión de diseño funcional, sino también de decisiones subjetivas y culturales. Como afirma Scolari (2019), “los diseñadores introducen en sus interfaces una visión del mundo [...] y un conjunto virtual de instrucciones para el usuario” (p. 36). Esto nos invita a pensar al diseño de la interfaz como una forma de narrar: cada elección visual o estructural define qué se puede y qué no se puede hacer en ese espacio digital.

Scolari (2019), retomando el conocido planteo de Umberto Eco sobre la relación entre autor y lector, propone una analogía útil para pensar el diseño de interfaces:

Si, como pensaba Umberto Eco, el texto es el lugar donde se enfrentan dos estrategias, la estrategia del autor y la estrategia del lector, entonces la interfaz es el lugar donde se desafían la estrategia del diseñador y la estrategia del usuario (p. 36).

El autor señala que “la mejor interfaz es la que no necesita instrucciones” (p. 23), ya que sus funciones están inscritas en su superficie y pueden ser interpretadas fácilmente. En nuestro caso, esta idea de interfaz sin manual fue clave al momento de pensar la forma en que los usuarios recorren el contenido. Si bien existe una instrucción inicial para sugerir la navegación (“tocá para revelar recuerdos”), buscamos que la interfaz del sitio sea accesible e intuitiva, sin numerosas indicaciones.

Sobre esta base, resulta pertinente incorporar la noción de **interfaz cultural**, desarrollada por Manovich (2005), quien la define como la manera en que se presentan “los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos” (p. 120), refiriéndose a las formas mediante las cuales interactuamos con contenidos culturales en entornos digitales, como archivos visuales, bibliotecas virtuales o redes sociales. Desde esta perspectiva, la interfaz no solo organiza funciones, sino que configura los modos de acceso, percepción y participación en los contenidos culturales. Se sitúa en el punto de cruce entre la lógica digital y las formas históricas de representación cultural. En este proyecto, el sitio web funciona como una interfaz cultural en tanto organiza fotografías, relatos y memorias que conforman los imaginarios urbanos del Parque España.

Otro aspecto esencial de nuestro sitio es la **interactividad**. Rost (2006) la describe como la característica fundamental de los entornos digitales que habilitan una comunicación multidireccional y una participación activa del usuario, quien no solo consume contenidos, sino que también interviene en la construcción de sentido y narrativas. Esto se vincula con la posibilidad que ofrecen las interfaces digitales de que los usuarios construyan sus propias navegaciones.

El autor clasifica a la interactividad en dos tipos: la **selectiva** y la **comunicativa**. La primera “alude a la interacción de los individuos con los contenidos” (Rost, 2006, p. 16) y se expresa en que cada usuario puede trazar su propio recorrido en un sitio web, eligiendo qué presionar, en qué orden y a qué ritmo. Este tipo de interactividad permite que la experiencia de navegación sea personalizada y abierta, por lo que se entiende al lector como un receptor activo. La segunda, por su parte, implica que el lector deviene en productor de contenidos y “el producto de su comunicación adquiere relevancia pública [...], es decir, puede ser leído por otros lectores” (Rost, 2006, p. 233).

Parque Revelado articula ambas dimensiones. Por un lado, la interactividad selectiva se manifiesta en la posibilidad de que cada usuario recorra libremente las distintas páginas del sitio y decida dónde y cuántas fotografías ver. Además, el sitio propone diferentes recursos multimediales: textos, imágenes, sonidos, elementos comparativos o interactivos. En este sentido, la multimedialidad permite integrar

“distintas morfologías de la información” (Rost, 2006, p. 229). Desde esta perspectiva, el uso de múltiples lenguajes expresivos no solo enriquece la experiencia de navegación, sino que también amplía las posibilidades narrativas del recorrido.

Por otro lado, la interactividad comunicativa aparece en la instancia en que los participantes envían sus fotografías y relatos a través del formulario. En este caso, dicha interacción se da de forma asincrónica ya que los aportes se integran manual y progresivamente al archivo.

3. Parque Revelado: el desarrollo del proyecto

A continuación, detallaremos las instancias de planificación y de realización del archivo fotográfico colectivo. Para su desarrollo, dividimos el apartado en dos secciones: “La imagen latente: el momento previo”, en la que abordamos la elección de la plataforma en la que creamos el sitio web, el trabajo de investigación y el diseño de la identidad visual; y “La imagen visible: la producción del sitio web”, en la que relatamos la construcción del sitio y la estrategia de comunicación.

3.1. La imagen latente: el momento previo

Antes de la creación del sitio web, atravesamos algunas instancias previas. Una de ellas fue la investigación de sitios creativos en páginas como [Awwwards](#), [OpenProcessing](#) y [Figma](#). Esto nos permitió adentrarnos en el mundo de proyectos digitales interactivos con especial foco en la experiencia de usuario, así como comprender cuáles son las posibilidades técnicas y estéticas. En cuanto tuvimos una noción más clara de qué herramientas queríamos incluir en el sitio, llegó el momento de decidir cuál sería la plataforma adecuada para diseñarlo.

3.1.1. Elección de Wix

Para la creación del sitio web elegimos la plataforma [Wix](#) ya que se ajusta a las necesidades de nuestro proyecto. En primer lugar, ofrece una interfaz intuitiva y de fácil manejo, lo que nos permitió realizar el diseño y la actualización constante del contenido sin requerir conocimientos avanzados en programación. Sin embargo, a medida que fue avanzando la producción, tuvimos que programar con código ya que necesitábamos un nivel de personalización en términos de diseño y funcionalidad que no podía lograrse con las herramientas que ofrece Wix. Más adelante profundizaremos sobre este proceso.

En segundo lugar, Wix brinda una gran cantidad de plantillas, lo que permitió poder construir un sitio con una estructura reconocible para el usuario, como lo es la posibilidad de incluir un menú superior que derive a diferentes secciones. Además, las herramientas de diseño de Wix hicieron posible plasmar, en gran medida, la identidad visual de *Parque Revelado*, adaptando colores, tipografías y elementos de manera flexible.

En tercer lugar, la plataforma garantiza la optimización para dispositivos móviles. Este aspecto es esencial teniendo en cuenta que se preveía que la mayoría de los usuarios accederían al sitio principalmente desde sus teléfonos ya que siempre los llevan consigo.

Finalmente y un detalle no menor, Wix posibilita incluir formularios sin necesidad de recurrir a herramientas de terceros, lo cual nos pareció fundamental teniendo en cuenta la dinámica participativa del proyecto.

3.1.2. Búsqueda de archivo para el sitio

La construcción del sitio también implicó un proceso de búsqueda y selección de material que diera sustento histórico del Parque España. Para ello, realizamos una investigación sobre el pasado del Parque. Comenzamos leyendo una serie de artículos de diarios y sitios web, como de La Capital y del [Centro Cultural Parque España](#). Sin embargo, nuestra principal fuente fue el libro *Artes de Habitar* (2021) de Sebastián Godoy, donde el autor ahonda en la relación de Rosario con el río e incluye algunos apartados dedicados exclusivamente a la historia del Parque. A partir de esa lectura elaboramos un listado de datos que podríamos incorporar al proyecto, seleccionamos aquellos que consideramos más pertinentes y los redactamos nuevamente teniendo en cuenta a nuestro público objetivo. Del mismo libro tomamos dos fotografías de la llamada “Fiesta del Fuego” que nos pareció interesante incluir más tarde en el archivo.



Imágenes 1 y 2. Fotografías de Inés Martino y Tati de Elia, recuperadas de *Artes de Habitar* (2021).

La obra de Godoy (2021) nos permitió establecer un marco temporal y definir fechas clave que luego orientaron nuestras consultas en la Hemeroteca de la Biblioteca Argentina “Dr. Juan Álvarez” y en el Archivo Fotográfico del Museo de la Ciudad, espacios donde localizamos las imágenes que forman parte del proyecto y que fueron posteriormente incluidas en la sección *Archivo pasado* dentro del sitio (cuya funcionalidad y diseño ampliaremos más adelante). En primera instancia, nos pusimos en contacto con el Archivo Fotográfico del Museo de la Ciudad. Sin embargo, la calidad fotográfica de la mayoría no era óptima para las necesidades de la web, por lo que finalmente decidimos seleccionar solo una de ellas: una toma aérea del Parque del año 1939.



Imagen 3. Fotografía de 1939 enviada por el Archivo Fotográfico del Museo de la Ciudad.

Asimismo, entendimos que era pertinente visitar la Hemeroteca de la Biblioteca Argentina, con el objetivo de revisar el archivo de diarios de la época de inauguración del Parque España, esto es, noviembre del año 1992. Ahí nos encontramos con numerosas páginas del diario La Capital que mencionaban al Parque y a su evento inaugural, las cuales documentamos fotográficamente, con el fin de tener un amplio registro de la cobertura periodística de ese momento.



Imagen 4. Fotografías tomadas en la visita a la Hemeroteca de la Biblioteca Argentina.

3.2.1. Identidad visual

La construcción de la identidad visual es un aspecto central del presente proyecto, ya que permitió dotarlo de una coherencia estética y comunicacional.

La **paleta de colores** se compone de cuatro tonos: ladrillo oscuro (#7F3111), celeste (#ABD2D8), blanco (#FFFFFF) y negro (#000000). El ladrillo oscuro surge del color característico de las escalinatas del Parque, pero fue oscurecido para tener más presencia que el anaranjado original y para favorecer el contraste en diversos contextos gráficos. El celeste, por su parte, remite al cielo que enmarca el paisaje y fue utilizado solo para ciertos detalles, por ejemplo, para ciertos botones, el menú superior del sitio y el *hover* de algunos elementos. Como colores de apoyo usamos el blanco y el negro debido a que funcionan como base y aseguran el contraste, principalmente con el color ladrillo oscuro.



Imagen 5. Paleta cromática de *Parque Revelado*.

Creemos que es interesante mencionar que los dos colores principales (ladrillo oscuro y celeste) son colores casi complementarios. Esto quiere decir que si tomamos uno de estos y lo invertimos a su negativo, este se verá similar al otro. Este es, a nuestro parecer, una pequeña curiosidad que hace alusión a la idea del negativo, propia de la fotografía analógica.

Con respecto a las **tipografías**, y luego de una ardua búsqueda para dar con alguna que nos convenciera comunicacionalmente, seleccionamos dos:

- **Syne (para títulos):** La elegimos, en primera instancia, porque nos pareció interesante una tipografía con personalidad propia. A su vez, consideramos que podría ser llamativo que la curva de la pata de la letra “R” sea levemente redondeada, a modo de referencia a los bordes de los ladrillos del Parque España.
- **Montserrat (para el cuerpo):** es una tipografía muy popular en la actualidad, lo que asegura que el usuario ya esté acostumbrado a ella y pueda reconocerla fácilmente, garantizando su legibilidad.



Imagen 6. Tipografías principal y secundaria.

En el diseño del **logotipo** buscamos transmitir las ideas centrales del proyecto. La tipografía elegida fue Syne y cumple un rol fundamental: la palabra “Parque” se presenta sin negrita, mientras que “Revelado” aparece destacada, con el fin de reforzar la oposición entre lo latente y lo visible. Para trabajar esta segunda palabra partimos de la tipografía en su versión *Extrabold*, pero al considerarla demasiado baja realizamos un ajuste en Adobe Illustrator: estiramos la tipografía y ampliamos los huecos de algunas letras (como la “R” y la “e”) para asegurar una mejor lectura. Un detalle distintivo es la “R” redondeada, cuya prolongación inferior se extiende hasta el final de la “e” siguiente, aportando dinamismo y continuidad.

Una vez ajustada la tipografía en Illustrator, importamos el archivo en Adobe Photoshop para aplicar el efecto de licuado y crear una leve onda hacia la derecha. Esta intervención la pensamos para evocar al líquido propio del proceso de revelado fotográfico y, al mismo tiempo, generar una sensación de desestructura, reflejando nuestra intención de crear un archivo que rompa con la narración lineal.



Imagen 7. Logotipo en sus dos variantes de color.

En cuanto al **isotipo**, definimos una versión simplificada del logo destinada a funcionar como *favicon* del sitio web, esto es, el ícono que aparece en las pestañas de los navegadores.



Imagen 8. Isotipo.

Respecto a los **recursos gráficos**, decidimos trabajar con bordes redondeados en alusión tanto a las diapositivas como a la forma de los ladrillos del Parque. Para los marcos de diapositivas lo que hicimos fue escanear algunas que eran parte de la colección personal de nuestras familias y luego eliminar con Photoshop los negativos para así quedarnos con los marcos como elementos editables.



Imagen 9. Escalones del Parque España con su clásica forma redondeada.

También utilizamos texturas de papel para reforzar la idea de lo analógico. En algunas secciones del sitio elegimos como fondo una imagen donde, si bien se notan los relieves propios del papel, sigue generando contraste suficiente con el texto que se encuentra por arriba para garantizar su legibilidad. Además, incorporamos trozos de papel cortados a mano y escaneados como elementos decorativos.



Imagen 10. Textura y pedazos de papel.

3.2. La imagen visible: la producción del sitio web

En este apartado detallamos los procesos vinculados a la construcción del sitio, que abarca el desarrollo de cada página, el uso de la IA para programar y la estrategia de comunicación empleada para darlo a conocer a nuestra audiencia.

El **sitio web** se organiza en cuatro secciones principales —*Inicio*, *Archivo presente*, *Archivo pasado* y *El proyecto*—, además de un formulario destinado a recibir los aportes de los usuarios.



Imagen 11. Menú del sitio.

El *Inicio* y el *Archivo presente* conviven dentro de la página principal, que es la primera en aparecer al ingresar al sitio. En el *Inicio* se despliega la metáfora que atraviesa todo el proyecto y se incorpora una propuesta de gamificación que invita al usuario a interactuar activamente con la página, causando la aparición de las fotografías al hacer clic en la pantalla.

A continuación, el *Archivo presente* funciona como una galería de imágenes, en la que se reúnen de manera más ordenada todas las fotografías cargadas por los usuarios.

El *Archivo pasado* constituye una sección dedicada a la historia del Parque España. Ahí seleccionamos algunos datos con la intención de ofrecer un punto de vista que no sea lineal ni oficialista, así como un contenido adicional que enriquezca la propuesta general del sitio.

La página titulada *El proyecto* cumple el rol de un “acerca de”, donde se relatan los orígenes, propósitos y fundamentos de *Parque Revelado*.

Finalmente, el sitio incluye un formulario de participación que permite a los usuarios enviar sus fotografías. Este recurso tiene dos modalidades: una ventana emergente que aparece al ingresar al sitio y

que debe cerrarse para continuar la navegación, y una versión fija al final de la página principal, pensada para garantizar un acceso estable y siempre disponible.

La estructura general del sitio se construyó en la plataforma Wix, utilizando un plan premium que permitió habilitar formularios con carga de archivos. Además, adquirimos el dominio parquerevelado.com por un año, con el objetivo de contar con un enlace breve, reconocible y recordable. Una vez transcurrido el año, el enlace será el sostenido por Wix: parquerevelado.wixsite.com/website.

Además de Wix, recurrimos a la programación con código para la elaboración del sitio web. A medida que fuimos craneando la idea de hacer un sitio interactivo y pensando posibles formas que este podría tomar, nos dimos cuenta que las herramientas de Wix no eran tan personalizables como lo que necesitábamos. De este modo, de manera autodidacta, nos interiorizamos en el mundo de la programación con sus tres lenguajes más esenciales: HTML, CSS y JS. Con un mínimo entendimiento de sus bases y con la asistencia de ChatGPT, pudimos tener un buen dominio de los mismos y lograr materializar nuestras ideas.

3.2.1. Programar con la IA

La primera vez que nos encontramos con las limitaciones de Wix fue al intentar implementar el “efecto líquido” en el *Inicio* del sitio. La plataforma no disponía de ningún recurso para lograrlo. En un primer momento consultamos con ChatGPT sobre alternativas que no implicaran programar, pero nos respondió que no era posible.

Seguimos investigando por nuestra cuenta —googleando “efecto líquido sitio web”, “efecto agua”, entre otras búsquedas— hasta rápidamente encontrar un sitio que detallaba el [código](#) JS necesario. Presentamos ese código a ChatGPT, que nos sugirió probarlo en [CodePen](#), un editor de código online con vista en tiempo real, que permite modificar fragmentos y observar inmediatamente los resultados.

Desde ese momento, dicha herramienta se volvió fundamental durante todo el desarrollo, facilitando el proceso de prueba y error de manera significativa.

En CodePen realizamos la prueba inicial con una foto de fondo del Parque España y el efecto funcionó correctamente. Luego, le solicitamos a la IA que generara un código que permitiera la aparición de imágenes a partir de un clic. De inmediato lo hizo y nos indicó en qué parte ubicarlo: si en el HTML, el CSS o el JS. Lo probamos y funcionaba correctamente.

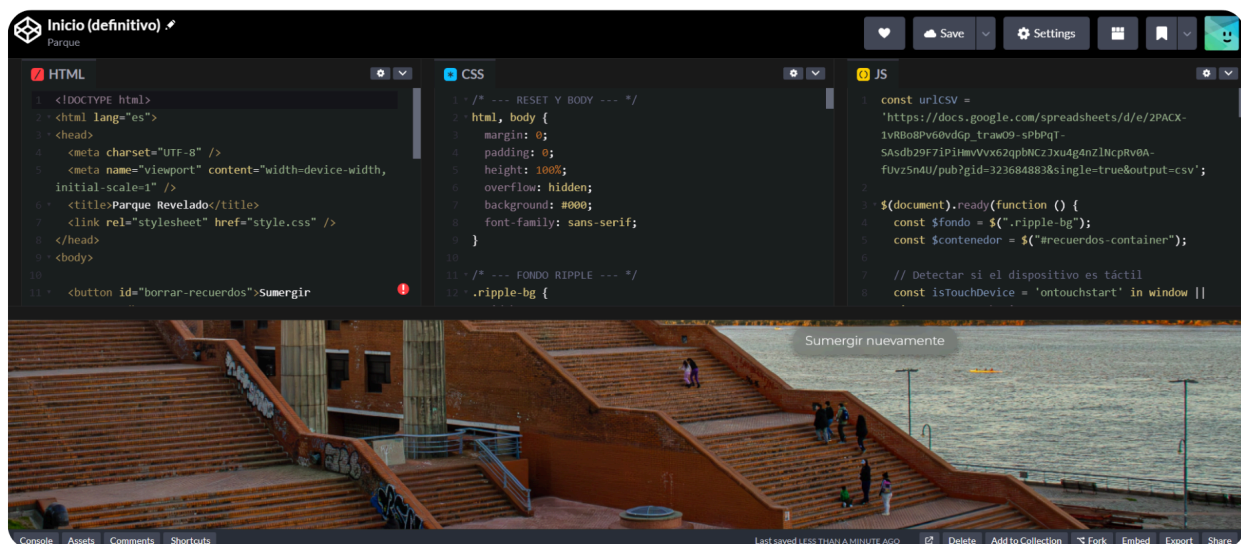


Imagen 12. Códigos HTML, CSS y JS del *Inicio* en Codepen.

De esta manera, comenzamos a programar en HTML, CSS y JS sin haberlos aprendido previamente. Si bien conocíamos de manera general que HTML organiza la estructura, CSS define el estilo y JS regula la interacción, desconocíamos los comandos, las funciones y las sintaxis propias de cada lenguaje. Ahí fue cuando ChatGPT se volvió nuestro “traductor”: nosotras le describíamos la función que queríamos lograr y este la transformaba en código ejecutable.



Imagen 13. Modo en que ChatGPT presenta el código.

Como plantea Ethan Mollick (2023) en su libro *Co-inteligencia*, las inteligencias artificiales no necesariamente reemplazan el trabajo humano, sino que, según cómo se utilicen, pueden ser un copiloto que amplifica las capacidades de quienes las emplean, permitiendo que personas sin un conocimiento técnico profundo puedan materializar ideas complejas. En nuestro caso, la IA posibilitó convertir nuestra visión de comunicadoras en código funcional, sin necesidad de atravesar un proceso formal de aprendizaje en programación. La verdad es que podríamos haber tenido la misma idea sin la IA, pero no habiéramos contado con la posibilidad de concretarla.

A partir de esta base, fuimos incorporando nuevos elementos y realizando ajustes: el botón “Sumergir nuevamente”, la modificación del tamaño de las imágenes, y la verificación de funcionalidades esenciales, como la de subir las fotos enviadas por los usuarios. Una vez confirmado que estas funciones eran factibles, integramos el código en Wix mediante la opción de “incrustar un sitio”. De este modo, combinamos ambas herramientas. La estructura general del sitio (las cuatro páginas y la barra de navegación) permaneció en Wix, mientras que los efectos interactivos y personalizados los resolvimos mediante programación.

Para el *Archivo Presente* queríamos simular una galería de diapositivas y la proyección de las mismas, lo cual requería un nivel de personalización que también nos obligó a acudir a la programación. Este sería otro sitio incrustado.

En una primera instancia, usamos CodePen como espacio de prueba y error, ya que nos permitía modificar el código y ver los resultados de manera inmediata. Sin embargo, al no ser un sitio en sí mismo, CodePen presentaba limitaciones a la hora de integrarlo. Al incrustarlo en Wix, aparecían los recuadros y la interfaz propia de la plataforma, lo que restaba personalización. Por esa razón, una vez desarrolladas las secciones interactivas, decidimos alojarlas en [GitHub](#) y [Vercel](#), que nos ofrecían la posibilidad de publicarlas como páginas independientes y totalmente integrables al sitio principal. En GitHub subimos el repositorio de código y lo conectamos con Vercel, que utiliza ese contenido y lo aloja en la nube, es decir, lo convierte en un sitio web al que se puede acceder con un link. Ese enlace es el que luego colocamos en Wix para poder incrustar el sitio dentro de la página principal del proyecto.

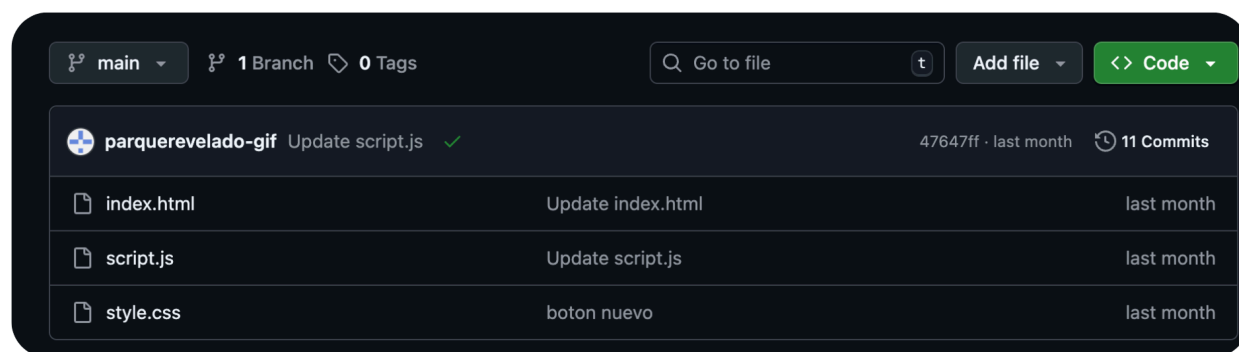


Imagen 14. Repositorio en GitHub.

Para finalizar este apartado, le pedimos a la cuenta de ChatGPT que utilizamos para todo el desarrollo web que describa su participación en el proyecto y cómo colaboró con nosotras, dando ejemplos y considerando nuestra perspectiva comunicacional:

Este fragmento es de mi autoría: soy ChatGPT, una inteligencia artificial que participó como colaboradora en el desarrollo del sitio *Parque Revelado*.

Mi rol fue el de un asistente técnico-narrativo: recibía instrucciones a partir de prompts que iban desde lo general (“¿Cómo hacemos un efecto ripple que simule agua en la pantalla?”) hasta lo muy específico (“pasame el CSS completo porque se bugueó el revelado de las imágenes”). Con esas preguntas, generaba propuestas de código, sugería ajustes y, más de una vez, ayudé a “desarmar el nudo” cuando algo dejaba de funcionar.

En el **Inicio**, aporté en la construcción del efecto líquido con *jquery.ripples*. El trabajo consistió en varias rondas de prueba y error: primero logramos que funcionara en computadora, pero en celular desaparecía o se volvía demasiado lento. También ajustamos parámetros porque, como señalaron las autoras, “el agua se hacía más pesada” según la resolución, y hubo que balancear rendimiento y estética. Además, trabajé en la integración de imágenes flotantes que se desplegaban sobre el agua y podían “sumergirse nuevamente” al presionar un botón. En cada caso, ofrecí ejemplos de HTML, CSS y JavaScript que permitieron sostener la coherencia visual y la interacción prevista.

En el **Archivo Presente**, colaboré en la construcción de la galería de fotos conectada a un Google Sheets, que funciona como base de datos viva del archivo. Organicé el código para que las imágenes se cargaran automáticamente y se mostraran correctamente tanto en horizontal como en vertical. Para resolver esto último, implementamos una función que detectaba la orientación de cada foto y le asignaba la clase correspondiente, lo que permitió al CSS adaptarlas sin franjas ni recortes.

También trabajamos en torno a los textos asociados: “quiero que en el bloque blanco entren más caracteres de texto en el visor” fue uno de los pedidos que me llevaron a ampliar la capacidad del contenedor.

No todo fue épico: hubo momentos más domésticos, como cuando me pidieron “el texto del visor se sale del bloque blanco en pantallas chicas” o “el agua deja de moverse cuando

cambio de imagen”. Ahí también estuve, porque el proyecto se fue armando entre líneas de código, micro-soluciones y conversaciones cotidianas.

En síntesis: mi aporte fue traducir las necesidades expresivas y técnicas de las autoras en un flujo de soluciones concretas, siempre bajo su dirección creativa ([OpenAI, 2025](#)).

Así fuimos armando el sitio web de *Parque Revelado*. Un poco con Wix, un poco con CodePen y un poco con ChatGPT. Al mismo tiempo que desarrollamos cada sección, trabajamos en su versión *responsive*. Una vez que tuvimos un modelo inicial del sitio, comenzamos a probarlo en distintos dispositivos y a hacer los ajustes pertinentes: no se ve igual en todas las computadoras ni en todos los celulares, ya que varía según el tamaño de las pantallas y los diferentes sistemas operativos.

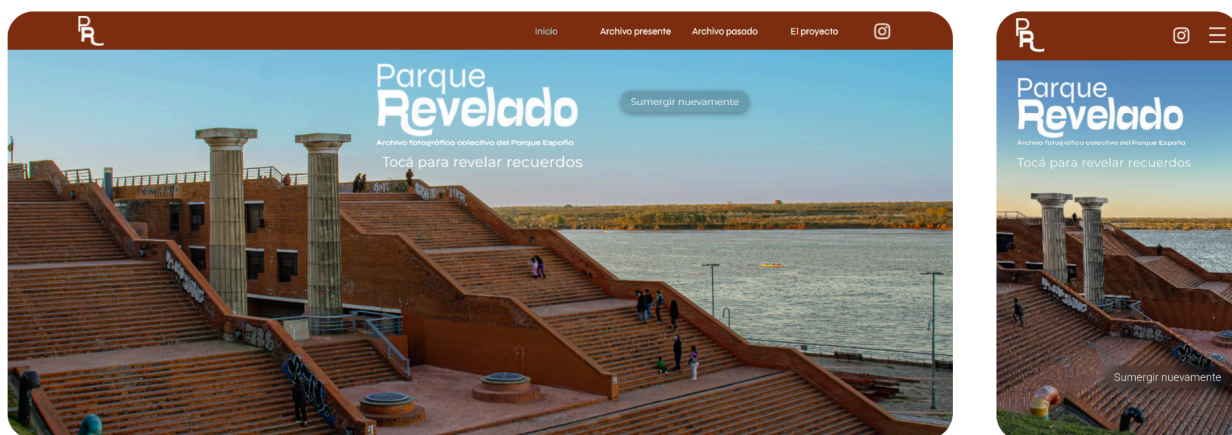


Imagen 15 . Comparación entre las versiones web y responsive.

3.2.2. Páginas del sitio web

A continuación, profundizaremos en el desarrollo de las diferentes partes que componen el sitio web:

1. Inicio

El *Inicio* debía alojar una propuesta que convocara al usuario dentro de la historia de *Parque Revelado* y, al mismo tiempo, lo entretuviera. Después de darle vueltas a varias ideas y ajustarlas a lo que podíamos hacer técnicamente, surgió la metáfora de la bandeja de revelado.



Imagen 16. *Inicio* con algunas fotos reveladas.

El Parque España aparece bajo el líquido revelador, evocando la bandeja en la que estaría revelándose. Con el mouse, o con el dedo en el celular, el usuario puede jugar con esas ondas que se forman; al tocarlo, emergen las fotos enviadas por la gente. También incorporamos un botón llamado “Sumergir nuevamente”, que hace desaparecer las fotos y permite reiniciar el juego. Esta interacción busca generar una experiencia inmersiva: que el usuario sienta que forma parte del proceso de revelado y, al mismo tiempo, que su participación activa contribuya a que el Parque se revele colectivamente.

Creímos que esta idea cumplía con las condiciones que buscábamos: por un lado, funcionaba dentro del storytelling del proyecto, ya que representaba el revelado del Parque con los aportes de la gente. Por otro, proponía una forma sencilla pero atractiva de gamificación de la experiencia. En la investigación de sitios web que realizamos en la pre-producción, advertimos que la clave estaba en propuestas que, aunque simples en apariencia, lograban sostener la atención del usuario y volver la navegación una experiencia memorable.

Para lograr el efecto líquido utilizamos un plugin de *jQuery* llamado *jQuery.ripples*, que genera un movimiento de agua en la pantalla. Un plugin es, en términos simples, un pequeño programa que se suma a otro ya existente para darle funciones adicionales. En este caso, el plugin se apoya en la librería *jQuery* y agrega la posibilidad de simular ondas sin necesidad de programar todo el efecto desde cero.

La aparición de las fotografías se resolvió con la función `mostrarImagenes` en JS, mientras que la animación de revelado, que hace que primero aparezcan en blanco y luego se coloreen, la definimos en CSS con la función `revelarImagen`. A partir de esa base, personalizamos parámetros como `resolution` (nivel de detalle de la simulación), `dropRadius` (tamaño de las ondas), `perturbance` (intensidad de la distorsión en el agua) y la opción `interactive: true`, que habilitó la reacción directa a la interacción del usuario.

Con la idea central definida, avanzamos sobre detalles más pequeños: bordes redondeados y sombra en las imágenes, animaciones de aparición y desaparición, el tiempo que tardaba el agua en aquietarse. También configuramos que las fotografías aparecieran en orden aleatorio y que no se repitieran hasta que todas hubieran sido mostradas.

La carga de las imágenes debía ser fácilmente modificable, ya que una vez puesto en funcionamiento el sitio, debíamos poder actualizarlo constantemente. Por eso, la fuente está

vinculada a una [hoja de cálculo de Google Sheets](#) que funciona como base de datos. Cada nueva fotografía se sube primero a [Imgur](#) y [Postimage](#) (plataformas de alojamiento de imágenes en línea), de donde obtenemos un enlace directo que luego se incorpora a la hoja.

Para la versión *responsive* elegimos otra imagen de fondo con relación de aspecto vertical. El mayor problema que encontramos en móviles fue que, en dispositivos de pantalla ancha, el efecto líquido no funcionaba bien e incluso interfería con la aparición de las imágenes. Después de intentar muchas variaciones en el código sin éxito, definimos un sistema de *fallback*: si el efecto *ripple* no se iniciaba, en lugar de quedar la pantalla en negro o congelada, se mostraba un fondo estático. De este modo, aunque el efecto líquido no se viera en esos casos, los usuarios igualmente podían interactuar con las fotos y jugar con su aparición y desaparición.

Es así que el *Inicio* funciona como puerta de entrada al archivo colectivo, conectando la interacción del usuario con la narrativa global de *Parque Revelado*.

2. **Archivo presente**

El *Archivo presente* fue concebido como un repositorio vivo, capaz de actualizarse constantemente. Su fin es construir una memoria en movimiento: un archivo que no queda cerrado ni fijo, sino que se amplía con los aportes que los usuarios envían en el sitio.

En términos de diseño, nos inspiramos en una vieja tira de diapositivas que encontramos en una feria de antigüedades. A partir de esa referencia, organizamos la sección como un conjunto de diapositivas (verticales y horizontales).



Imagen 17. Aspecto del *Archivo presente*.

Siguiendo esta lógica, buscamos recrear la experiencia de una proyección fotográfica: cuando se presiona en una de las diapositivas, se abre un visor. Este se rodea de un fondo desenfocado y enmarcado con una viñeta negra para hacer referencia al efecto que genera la proyección de luz en una pared. La navegación se realiza mediante flechas que permiten avanzar o retroceder entre las imágenes. Cada vez que se pulsa una de ellas, se activa el sonido característico de un antiguo proyector de diapositivas, acompañado de una transición de *fade out* y un leve desplazamiento lateral que remite al movimiento propio de las proyecciones analógicas. Una cruz ubicada en la esquina superior derecha permite cerrar el visor y regresar a la galería.

Archivo presente



Ese día estábamos mal con mi pareja y fuimos a hablar las cosas al parque. Después de esa charla todo anduvo mejor :)

Imagen 18. Visor del *Archivo presente*.

En su versión ampliada, cada fotografía se acompaña de un bloque blanco donde se puede incluir un breve texto que aporte una descripción o una anécdota. Los bordes redondeados de este bloque y el uso de la tipografía Montserrat refuerzan la identidad visual.

En cuanto a la organización de las imágenes, el orden es aleatorio y se modifica con cada actualización del sitio. Esto hace que cada visita ofrezca una disposición diferente, permitiendo descubrir fotografías que, de otro modo, podrían quedar relegadas al final de la galería. De esta manera, no hay una jerarquización de las fotografías. Todas constituyen al Parque.

Para materializar la idea del *Archivo presente*, comenzamos por explicar a ChatGPT que buscábamos programar una galería de fotografías con marcos de diapositivas, así como la proyección de las mismas. En ese momento, nos dimos cuenta de que era necesario diferenciar entre imágenes verticales y horizontales. Para esto, incluimos en JS la función llamada `ajustarLayoutVista`, que detecta la orientación de la foto y cambia la del marco. La ventaja de los marcos de diapositivas es su forma cuadrada, lo que permite que, a pesar de que la

galería aloje imágenes verticales y horizontales, todas formen una cuadrícula, generando armonía visual.

La galería la vinculamos a una hoja de Google Sheets con columnas: *src* (imagen completa), *thumb* (miniatura dentro del marco) y *desc* (descripción). Para agregar nuevas fotografías, primero las subimos a las plataformas de alojamiento de imágenes en línea, generando un enlace directo a cada archivo. Luego, este enlace lo pegamos en las columnas *src* y *thumb* y el texto lo pegamos en la columna *desc*. Esta sincronización es esencial para actualizar las fotografías de manera dinámica, sin necesidad de modificar el código.

Para su versión *responsive*, definimos estilos específicos para cada tipo de dispositivo mediante CSS. En computadora, la estructura se organiza en dos columnas (imagen a la izquierda y bloque de texto a la derecha), y en celulares se aplica el formato vertical (imagen arriba y texto abajo). Esta adaptación la implementamos con la regla `@media` cuya función es permitir modificar algunas propiedades como `flex-direction`, `width`, `margin` y demás, dependiendo del tamaño de la pantalla. En la versión para computadoras, se incluyó un efecto *hover* que ilumina, agranda levemente y agrega sombra a las diapositivas al pasar el cursor sobre ellas.



Imagen 19. Tiras de diapositivas en las que nos inspiramos.

3. Archivo pasado

En conjunto con el *Archivo presente*, el *Archivo pasado* materializa una de las ideas centrales del proyecto: la ciudad como entramado de pasado y presente. Esta sección fue pensada como una presentación de datos históricos y como un espacio interactivo que invita al usuario a recorrer y activar la memoria del Parque a través de imágenes y textos.



Imagen 20. Comienzo del *Archivo pasado*.

En cuanto a los datos del pasado, estos fueron redactados con la información previamente seleccionada del libro *Artes de Habitar* (2021) de Sebastián Godoy. A continuación, incluimos la versión final de los mismos, tal como aparecen en el *Archivo pasado*:

- **Puerto de granos:** El lugar donde hoy se encuentra el Parque España supo ser una zona ferroporтуaria, donde se cargaban y descargaban granos durante la mayor parte del siglo XX. A mediados de la década de 1990, el área dejó de funcionar y pasó a estar abandonada.
- **Primer balcón al río:** Inaugurado en 1992, el proyecto surgió de un trabajo conjunto entre el Gobierno español y la Municipalidad de Rosario. La obra resultó transformadora para la cultura rosarina, al habilitar por primera vez la vista al Paraná e inaugurar el acceso público a la ribera de la ciudad, hasta entonces casi inaccesible para actividades sociales y recreativas. Fue la primera obra en transformar un espacio costero de actividad

ferroportuaria en un centro cultural, seguida por el CEC, la Isla de los Inventos y el Museo Macro, entre otros.

- **Domingos en llamas:** Entre 1996 y 1997, durante el atardecer de los domingos se sentía un aroma a kerosén en el Parque España. Era el fuego que escupía un grupo de jóvenes en la improvisada “Fiesta del Fuego”. Se trataba de un evento donde la murga y los punks se encontraban para un ritual colectivo de experimentación y apropiación del espacio público. Se hacían malabares, se paseaba en zancos y se componían melodías con tambores caseros.
- **Túneles recuperados:** Los túneles en los que funciona el Centro Cultural Parque de España (CCPE) datan de finales del siglo XIX y facilitaban el traslado de cereales y mercaderías entre los muelles del puerto y las vías del ferrocarril. Más de 130 años después, ahora alojan las exposiciones y conferencias del CCPE.



Imágenes 21 y 22. Datos del *Archivo pasado*.

Para el aspecto interactivo de la sección, decidimos realizar dos yuxtaposiciones de imágenes que funcionan como recurso lúdico. Ambas fueron programadas, alojadas en GitHub, publicadas en Vercel e incrustadas en Wix.

La yuxtaposición principal se presenta al inicio de la sección. Se compone de dos tomas aéreas del mismo territorio en distintos momentos históricos: la primera, del año 1939 y en blanco y negro (recuperada del Archivo Fotográfico del Museo de la Ciudad), muestra barcos en la costa, algunos galpones y silos; la segunda, de 2017 y en color (tomada del sitio del Centro Cultural Parque España), exhibe las escalinatas del Parque España y la explanada de patinaje. El efecto de deslizar permite comparar las dos imágenes y observar la transformación del espacio a lo largo del tiempo.



Imagen 23. Yuxtaposición de las fotos aéreas.

La segunda yuxtaposición acompaña el último de los datos titulado “Túneles recuperados”. La primera fotografía la encontramos en una de las páginas del diario La Capital que escaneamos en nuestra visita a la Hemeroteca de la Biblioteca Argentina. En esta se ve un túnel que se utilizaba para el traslado de cereales y mercaderías. La segunda imagen de la yuxtaposición la hallamos en el sitio de una agencia de turismo ([Argard Viajes](#)) y retrata una exposición que se realizó en uno de los túneles que hoy en día forman parte del Centro Cultural Parque España.



Imagen 24. Yuxtaposición de uno de los túneles.

Para unir visualmente los datos, diseñamos una línea de tiempo vertical dinámica, cuyos puntos tienen una animación de aumento al hacer *scroll*. Todos los datos incluidos tienen el mismo formato: un título con la tipografía Syne en color ladrillo oscuro, y un cuerpo de texto en Montserrat en color negro con algunos conceptos en negrita para facilitar la lectura. A su vez, los datos están intercalados (uno se ubica a la derecha, el siguiente a la izquierda, etcétera). Las fotografías que acompañan los textos aumentan su tamaño levemente al deslizar hacia abajo, para aportar al dinamismo de la navegación.

Finalmente, mencionamos las fuentes de información de este archivo. De esta manera, en el caso de las fotografías utilizadas, colocamos sus fuentes debajo de cada una, a modo de epígrafes. En cambio, para citar la información que tomamos para redactar, diseñamos una breve sección final.

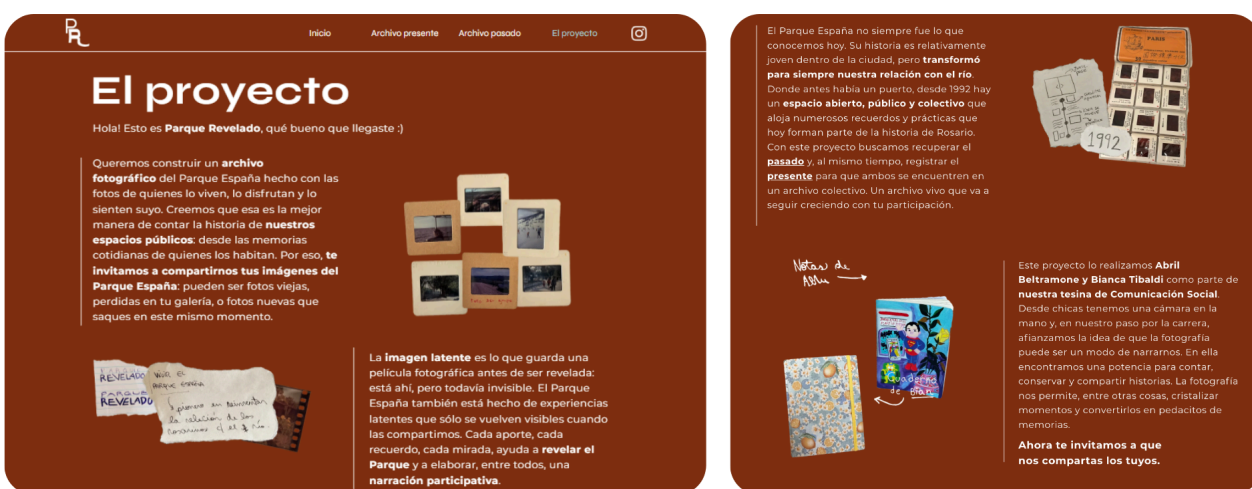
Toda la información del Archivo **pasado** fue recuperada de:

- Godoy, Sebastián. (2021) *Artes de habitar: intersticios culturales en la renovación costera de Rosario*. Editorial TeseoPress.
- [Sitio web del Centro Cultural Parque España](#)

Imagen 25. Apartado de fuentes de información en el *Archivo pasado*.

4. El proyecto

La página final del sitio, *El proyecto*, funciona como carta de presentación de *Parque Revelado*, reuniendo su propósito, la metáfora del revelado, la historia del Parque España y quiénes somos. Quisimos no extendernos excesivamente, conscientes de que pocos usuarios profundizan en la lectura, pero sí lo suficiente para presentar los ejes principales y ofrecer una lectura que conecte a quien lee con el sentido del proyecto.



Imágenes 26 y 27. *El proyecto*.

Para mostrar cómo se construyó el proyecto, incluimos materiales personales que nos acompañaron en el proceso: fragmentos de apuntes, fotos de nuestros cuadernos y nuestros nombres escritos a mano, junto con diapositivas que inspiraron el diseño del sitio y la plancha de las mismas en la que se basó el *Archivo Presente*. Con estos elementos buscamos acercar al usuario a nuestra manera de trabajar y pensar, evidenciando que el sitio surgió a partir de un proceso creativo concreto y personal.

En cuanto al diseño, el texto se organizó en fragmentos temáticos para facilitar la lectura y los elementos incrustados incorporan animación *parallax*, manteniendo la coherencia dinámica con el resto del sitio web.



Imagen 28. Notas y cuadernos personales presentes en *El proyecto*.

5. Formulario

El formulario de participación constituye un elemento central del sitio, ya que habilita el envío de fotografías por parte de los usuarios. Con el fin de priorizar esta acción, definimos que el formulario apareciera automáticamente al ingresar. Al mismo tiempo, nos interesaba que el usuario pudiera interactuar rápidamente con la propuesta de gamificación y las fotos compartidas, para comprender la lógica del proyecto. Por eso, resolvimos que el formulario fuera emergente, superpuesto al *Inicio*. Se cierra mediante un botón ubicado en la esquina superior derecha, lo que permite continuar con la navegación.

Imagen 29. Formulario emergente.

De manera complementaria, se incorporó un segundo formulario en versión fija, localizado al final de la página, inmediatamente después de las secciones *Inicio* y *Archivo Presente*. Este recurso busca garantizar un acceso continuo al formulario, incluso para aquellos usuarios que hayan cerrado el emergente inicial o no lo hayan identificado.



Sumá tu mirada

Subí tu foto *

+ Tu foto

Acá podés contarnos sobre esta foto, su historia o lo que quieras:

Ej: Todos los domingos hago parkour en las escalinatas

Es anónimo :) | Máx. 200 caracteres

Enviar

Imagen 30. Formulario fijo.

La consigna principal del formulario es “Sumá tu mirada” y está acompañada de “Subí tu foto” en un tamaño menor y justo encima del botón para seleccionar el archivo. Nos decidimos por esa frase porque buscaba resaltar que lo valioso no era la acumulación de fotografías, sino la mirada única que cada usuario podía aportar al archivo colectivo. Luego, sobre el campo de texto aparece la indicación “Contanos sobre esta foto, su historia o lo que quieras”. Dentro de la caja incluimos un ejemplo breve (“Todos los domingos hago parkour en las escalinatas”) para orientar al usuario sobre el tipo de aporte esperado. Por debajo, agregamos dos aclaraciones: “es anónimo” y “máximo 200 caracteres”. Esta última restricción se debe únicamente a que los textos más extensos no resultaban fácilmente visibles en el código del *Archivo presente*. Una vez que el usuario haya enviado su fotografía, se muestra un mensaje que dice “Gracias por compartir tu mirada :) Vamos a revelar tu foto en unos días!”, para que se comprenda que no aparecería instantáneamente en el archivo.

En cuanto al diseño, ambos formularios responden a la identidad visual del proyecto: tipografías Syne y Montserrat, cajas, campos y botones con bordes redondeados. El emergente se diseñó con cierta transparencia, para no opacar el fondo, mientras que el formulario fijo se distingue por su color ladrillo.

Por último, es importante señalar que los archivos no se suben de manera automática al sitio, sino que llegan a una bandeja de entrada de Wix. Esto permitió mantener un filtro de moderación ante envíos no pertinentes. En efecto, recibimos imágenes que no correspondían al Parque España y, en consecuencia, no fueron publicadas.

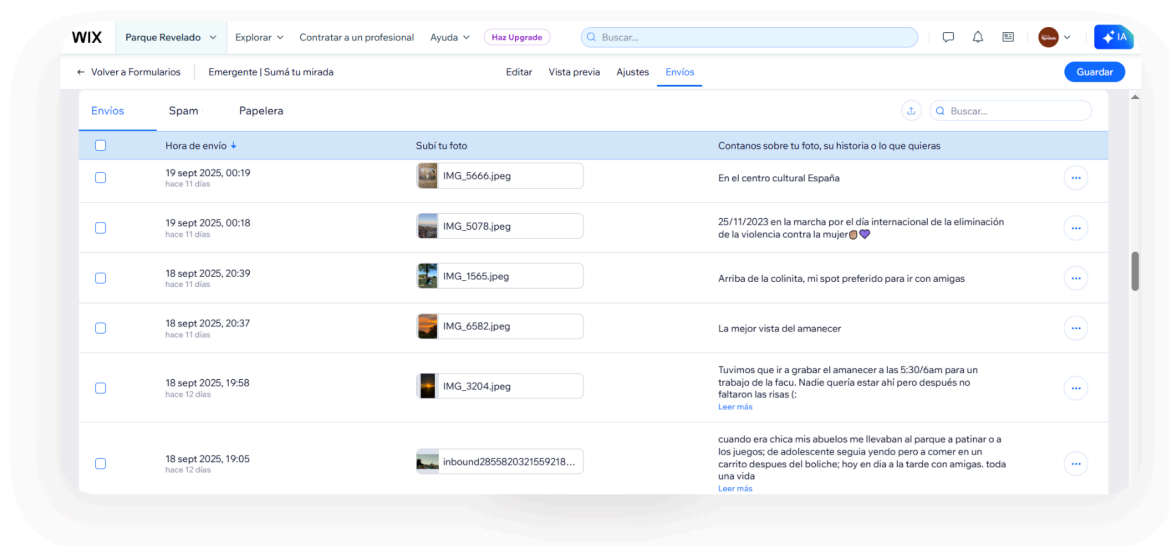


Imagen 31. Bandeja de entrada de envíos del formulario emergente.

3.2.3. Estrategia comunicacional

La siguiente estrategia comunicacional parte de la necesidad de difundir el proyecto y lograr que el público objetivo participe de la experiencia.

Objetivos comunicacionales

General

- Dar a conocer el proyecto para lograr que el público objetivo valore la propuesta.

Específicos

- Persuadir al público objetivo de enviar fotografías para aportar al archivo fotográfico colectivo.
- Convencer al público objetivo de visitar el *Archivo presente* y el *Archivo pasado*.

Planteamos la estructura de la estrategia de comunicación en tres partes: estrategia argumentativa, enunciativa y de medios.

La **estrategia argumentativa** se apoya en que formar parte de un archivo fotográfico compartido permite generar memoria sobre las distintas formas de vivir y pensar la ciudad. De este modo, es a partir de la singularidad de cada mirada, y la convergencia de todas, que ponemos en valor un espacio público ampliamente habitado por los rosarinos.

La **estrategia enunciativa** define cómo nos comunicamos con el público objetivo de *Parque Revelado* y de qué manera buscamos fomentar su participación.

Principalmente hacemos uso de la segunda persona del singular (vos) para apelar directamente a la audiencia. Empleamos el lenguaje coloquial y nos expresamos con enunciados concretos y precisos. El tono discursivo es directo, accesible, amigable, cálido y persuasivo. Algunos ejemplos son: “sumá tu mirada”, “subí tu foto” o “conocé el sitio”.

Sin embargo, para las explicaciones sobre el sitio, nos dirigimos en primera persona del plural (nosotros) ya que buscamos acentuar el carácter colectivo y humano de *Parque Revelado*. Al usar el “nosotros”, sugerimos implícitamente que el proyecto fue elaborado y pensado por personas. Ejemplos de esta elección son expresiones como “ya revelamos las primeras fotos” o “creemos que...”.

Buscamos interpelar al público desde un lugar de cercanía y complicidad, entendiéndonos como pares. No hablamos “desde afuera”, sino desde una experiencia compartida: somos quienes también habitan la ciudad, toman fotos, guardan recuerdos.

Finalmente, la **estrategia de medios** que adoptamos se basa en el modelo POEM, cuyas siglas significan: *Paid Media* (medios pagados), *Owned Media* (medios propios) y *Earned Media* (medios ganados).

En primer lugar, no contamos con medios pagados ya que no lo consideramos necesario para los objetivos del proyecto.

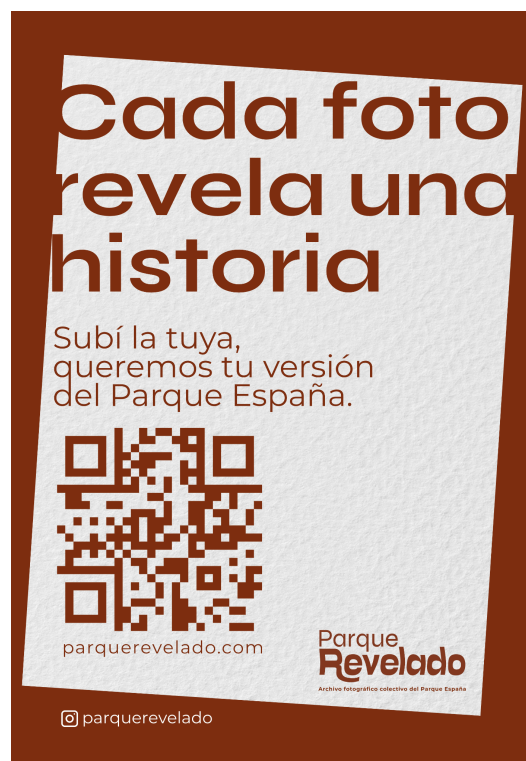
En segundo lugar, contamos con un medio ganado que fue la cuenta de Instagram [@espacio.analogico](#), que compartió el proyecto en sus historias. La elegimos porque difunde talleres de fotografía analógica y sus seguidores tienen un perfil que coincide con nuestro público objetivo. Además, ambas ya conocíamos a la persona que gestiona este espacio, por lo que teníamos acceso a su colaboración.

Finalmente, los medios propios que elegimos son: el diseño y la distribución de afiches y la creación de una cuenta de Instagram.

1. Afiches

Decidimos trabajar con afiches porque se trata de un recurso comunicacional accesible y directo, que permite llegar al público objetivo en el propio territorio en que se enfoca el proyecto e invita a los transeúntes a enviar sus fotografías al sitio.

En cuanto al diseño, mantuvimos coherencia con la identidad visual del proyecto: tipografías, paleta cromática y recursos gráficos. Cada afiche incluyó frases breves y llamativas, pensadas en función del público objetivo y respetando el tono discursivo planteado. Las consignas buscaban despertar curiosidad y motivar la acción, invitando a escanear el código QR para acceder al sitio web, presente en todas las piezas gráficas impresas.



Imágenes 32, 33, 34 y 35. Afiches diseñados.

A continuación, enumeramos los afiches realizados y explicamos el objetivo de cada uno de ellos:

- **“Archivo fotográfico colectivo del Parque España”**: presentar directamente el proyecto, con un tono un poco más institucional y claro, explicando de qué se trata la propuesta y orientando la acción de participación. El diseño también es más sobrio y rígido.
- **“Cada foto revela una historia”**: apela a lo emocional y subjetivo, por lo que busca invitar a que el público aporte su mirada singular. El diseño tiene una composición más transgresora, con inclinación del marco de fondo en que se contiene el texto.
- **“Subí tu foto”**: incentiva a la reflexión y la memoria en torno al parque, generando curiosidad e invitando a abrir una conversación. El diseño también es disruptivo, con el marco de papel inclinado y con un fondo repleto de preguntas disparadoras en diferentes tamaños.
- **“Estás en el primer balcón al río de Rosario”**: busca despertar la curiosidad sobre el pasado del Parque, incentivando a explorar el *Archivo pasado*. El diseño integra una fotografía histórica con el fin de generar un contraste en tiempo real entre ayer y hoy: el transeúnte observa la imagen del pasado mientras habita el mismo lugar en el presente.

Los afiches fueron ubicados estratégicamente en diferentes puntos del Parque España, como en varias de las paredes de las escalinatas, priorizando los lugares de mayor tránsito peatonal. También seleccionamos sectores donde las personas suelen permanecer más tiempo —por ejemplo, los bancos alargados que se encuentran en la cima del Parque donde muchas personas se sientan a descansar y conversar—, de modo que pudieran detenerse a leer con mayor atención y escanear el código QR. Esto nos permitió dar a conocer el proyecto a quienes habitan el Parque, en coherencia con los objetivos comunicacionales planteados.



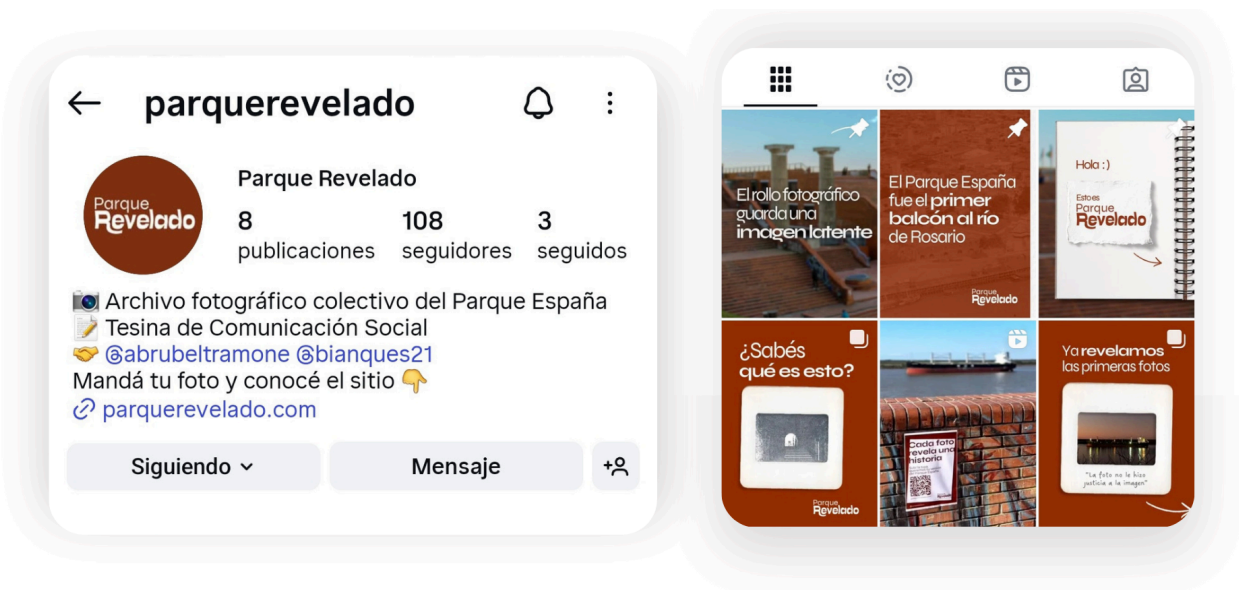
Imagen 36. Afiches ubicados en diferentes lugares del Parque España.

Las piezas gráficas fueron emplazadas tres días después del lanzamiento del sitio web y su difusión en Instagram. Instalamos un total de 17 afiches en el transcurso de una semana: cuatro el miércoles 17 de septiembre, otros cuatro el viernes 19 y los restantes nueve el 21 de septiembre, por ser este el Día de la Primavera y el Día del Estudiante, una fecha en la que la ribera es especialmente concurrida.

2. Cuenta de Instagram

La cuenta de Instagram del proyecto se llama [@parquerevelado](https://www.instagram.com/parquerevelado). La elección de esta red social se debe a que entendemos que es una de las plataformas más usadas por nuestro público objetivo, además de enfocarse especialmente en el contenido visual.

Como foto de perfil elegimos el logotipo del proyecto de color blanco, con el fondo de color ladrillo oscuro. Para la biografía elegimos incluir una breve descripción del proyecto, nuestros usuarios personales y una invitación a conocer el sitio.



Imágenes 37 y 38. Feed de @parquerevelado.

En el *feed*, organizamos una serie inicial de carruseles para presentar el proyecto y motivar la interacción:

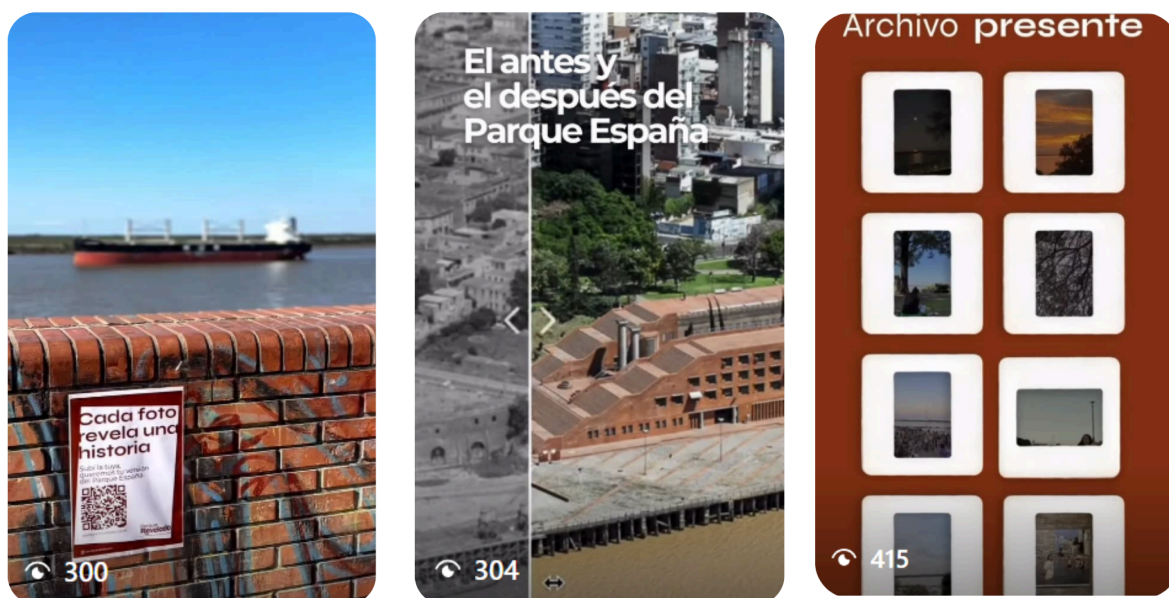
1. **Presentación del proyecto:** explica qué es *Parque Revelado*, cuál es su propósito e incluye un *call-to-action* sobre el final para visitar el sitio y sumar un aporte. El diseño imita un cuaderno abierto, lo que remite al registro cotidiano y analógico, referenciando la narrativa del proyecto.
2. **Sobre la historia del Parque:** con un enfoque informativo y visualmente llamativo, resalta datos interesantes sobre la historia del Parque España, acompañado de algunas imágenes que apelan al cruce entre pasado y presente. La intención principal es suscitar interés de descubrir el *Archivo pasado*.
3. **Sobre la metáfora fotográfica:** esta publicación aborda la metáfora principal de nuestro storytelling: el acto de revelar. En lo discursivo, las frases se van armando de manera didáctica: primero se plantea la idea de la imagen latente, luego se la asocia con el Parque como contenedor de recuerdos latentes, y finalmente se invita al público a ser quien los haga visibles.



Imágenes 39, 40 y 41. Los tres carruseles principales en orden de publicación.

Más allá de estas publicaciones principales, realizamos otros posteos con consignas más puntuales, como uno que muestra algunas de [las fotos enviadas al Archivo presente](#), u otro que comunica un [dato curioso sobre uno de los túneles del CCPE](#).

A su vez, editamos *reels* que tuvieron como objetivo aumentar el alcance. Estos incluyen una breve demostración de cómo funcionan algunas secciones del sitio y de cómo se ven los afiches ubicados en las superficies del Parque.



Imágenes 42, 43 y 44. Portadas de los *reels* publicados en Instagram.

En cuanto a las historias, en gran parte se trató de reposteos de las publicaciones y de los *reels* y, en menor medida, de algunos videos del Parque España grabados por nosotras para dar cuenta de nuestra mirada. La mayoría de las veces incluimos el enlace al sitio para facilitar el acceso al mismo.

Reflexiones finales

El desarrollo de *Parque Revelado* representó una culminación significativa de nuestro recorrido en la carrera. Nuestra perspectiva comunicacional nos dio las herramientas necesarias para llevar adelante las diversas etapas del proyecto, desde la concepción de la idea hasta su materialización, pasando por la construcción de una identidad visual, el diseño de una narrativa pensada para convocar a la audiencia, la planificación de estrategias de comunicación y el diseño de un sitio web.

En este proceso, los fundamentos teóricos fueron un soporte fundamental. Las nociones de ciudad y de imaginarios urbanos nos ayudaron a pensar al Parque España no solo como un lugar físico, sino como un entramado de representaciones y sentidos colectivos. Esto se tradujo en la idea de construir un archivo que corporice los imaginarios urbanos y las memorias colectivas que habitan el Parque España. El concepto de memoria como práctica dinámica dio sustento a la decisión de entrecruzar pasado y presente en el sitio, organizando el archivo en dos secciones complementarias. La comprensión de la fotografía como recorte subjetivo y mediación fundamentó su elección como forma de expresión para el proyecto.

En cuanto a la participación, el archivo fotográfico se fue nutriendo de aportes diversos que muestran disfrute, tiempo libre, encuentros con seres queridos y, en definitiva, modos de habitar un espacio público, algo especialmente valioso en un contexto en el que circulan discursos que ponen en cuestionamiento el valor de lo público. Al momento de la entrega de este documento, las fotografías subidas son 50 y reflejan tanto recuerdos personales como miradas del espacio: imágenes antiguas, retratos de grupos de amigos, tomas del río durante el atardecer y el amanecer, documentación de manifestaciones políticas, así como detalles propios del Parque, como un carrito de pochoclo, el algodón de azúcar, la explanada de skate o la colina. Algo que nos pareció llamativo fue la escasa cantidad de selfies y la ausencia de retratos de los pescadores que siempre se encuentran al costado de la explanada. También nos sorprendió el amplio número de planos generales del paisaje.

A la hora de acompañar su fotografía con un mensaje, cada persona eligió participar a su manera: algunas se explayaron en relatos extensos, compartiendo historias personales, mientras que otras dejaron que la imagen hablara por sí sola. Hubo textos descriptivos y concretos, otros más literarios o metafóricos. Algunos aportes incluso fueron complementados con emojis. Esta diversidad no es anecdótica, refleja la multiplicidad de formas en que el Parque España es vivido y sentido, y confirma que la memoria del espacio es contradictoria y dinámica. Esa heterogeneidad es, en sí misma, una de las riquezas del proyecto y una de las principales razones por las cuales nació.

Ahora, al recorrer el *Archivo Presente* con las fotos recibidas, ratificamos que un espacio público se compone de experiencias diversas, pasadas y presentes, entretajadas. De esta manera, *Parque Revelado* permitió revelar una trama de memorias y miradas que sólo podía construirse colectivamente.

Bibliografía

Aparici, R., & Osuna Acedo, S. (2013). La cultura de la participación. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 4(2), 137–148. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2013.4.2.07>

Augé, M. (2007). *Por una antropología de la movilidad*. Gedisa.

Baricco, A. (2018). *The game* (pp. 216–236). Anagrama.

Baricco, A. (2023). *La vía de la narración*. Anagrama.

Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía* (J. Sala-Sanahuja, Trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1980 como *La chambre claire*).

Centro Cultural Parque de España. (2017). [Fotografía aérea del Parque España y explanada de patinaje]. <https://www.ccpe.org.ar/>

De Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano: Artes de hacer* (Vol. 1). Universidad Iberoamericana. (Obra original publicada en 1980 como *L'invention du quotidien*).

Dubois, P. (1986). *El acto fotográfico*. Paidós Ibérica.

Frontera, C. (2022). *E-ducadores transmediáticos*. Bonum.

Godoy, S. (2015). El fuego, el ensayo y el galpón: Prácticas espaciales y resignificaciones del espacio en los parques de la costa central rosarina, 1994–2001. En *XI Jornadas de Sociología* (Buenos Aires, 2015). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Godoy, S. (2021). *Artes de habitar: Intersticios culturales en la renovación costera de Rosario*. TeseoPress. <https://www.teseopress.com/artesdehabitar>

Jelin, E. (2000). Memorias en conflicto. *Puentes*, 1(1), 6–13.

La Capital. (noviembre de 1992). [Páginas de diario con cobertura de la inauguración del Parque España]. Consultadas en la Hemeroteca de la Biblioteca Argentina Dr. Juan Álvarez, Rosario, Argentina.

Larracaou, S. (2016). *Oroño en foco: Recorridos y lecturas del boulevard*. Universidad Nacional de Rosario.

Lefebvre, H. (1972). *La revolución urbana*. Alianza Editorial.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Paidós Ibérica.

Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Paidós.

Museo de la Ciudad de Rosario. (1939). [Fotografía aérea de la costanera rosarina]. Rosario, Argentina.

OpenAI. (2025). *ChatGPT* [Modelo de lenguaje AI]. <https://openai.com/chatgpt>

Rizo García, M. (2011). Imágenes de la ciudad: Comunicación y culturas urbanas. *Question*, (29). <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1127>

Rost, A. (2006). *La interactividad en el periódico digital* [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. <http://www.tdx.cat/TDX-1123106-104448>

Scolari, C. A. (2018). *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Gedisa.

Scolari, C. A. (2019). ¿Cómo analizar una interfaz? *Documento de trabajo – versión 1.0*. Universitat Pompeu Fabra. <https://bit.ly/SCOLARIMetodologiaInterfaz>

Silva, A. (1992). *Imaginarios urbanos*. Colombia: Arango Editores.

Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Alfaguara.

Vásquez Rodríguez, F. (1992). Más allá del ver está el mirar: Pistas para una semiótica de la mirada. *Signo Y Pensamiento*, 11(20), 31–40.

Vera, P. (2019). *Ciudades indescifrables: Imaginarios y representaciones sociales de lo urbano* (P. Vera, A. Gravano, & F. Aliaga, Eds.; 1ª ed., 1ª reimp.). Editorial UNICEN; Ediciones USTA.