DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA TRANSMEDIA: #TERREMOTO83

Entorno Ciudad

Nelson F. Osorio
nelosorio@unicauca.edu.co
Universidad del Cauca.
Popayán, Cauca.

Palabras Clave:

Experiencia transmedia,
historia, memoria, narrativa
urbana, terremoto de
Popayán de 1983.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.28>

Resumen

El propósito del proyecto #terremoto83 fue generar un espacio de encuentro, memoria colectiva y diálogo intergeneracional entre los habitantes de Popayán, sobre uno de los acontecimientos más significativos de la ciudad, como fue el terremoto de 1983. Recuperar el diálogo como forma básica de comunicación y, a través de él, las voces, las historias y las imágenes de los protagonistas del proceso social posterior al terremoto, para compartirlas haciendo uso de diversas herramientas digitales. Esta experiencia se diseñó desde una perspectiva que tiene en cuenta elementos de la comunicación, el arte contemporáneo y la opción decolonial. A nivel metodológico contempló tres momentos: diseño de la narrativa y planificación de los componentes, implementación y documentación, y sistematización. Pese al diseño lineal de esta ruta, el proyecto fue, también, un ejercicio de exploración y experimentación narrativa. Como conclusión relevante se tiene que las narraciones/estrategias/experiencias transmedia pueden ir mucho más allá de la industria del entretenimiento, la publicidad y el marketing, por cuanto constituyen un valioso recurso que puede contribuir a los procesos sociales de historia y memoria, y muchos otros que demanden la participación activa y real de los ciudadanos.

Problema

Los términos historia y memoria se han hecho particularmente visibles en Colombia en las últimas décadas, a raíz del conflicto armado y, particularmente, durante el proceso de paz entre el Gobierno Nacional y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), para buscar establecer qué fue lo que efectivamente sucedió durante el conflicto. En el proyecto #terremoto83 se retoman estos conceptos para darles un giro y explorar la historia y la memoria urbana de la ciudad de Popayán.

Popayán es una ciudad intermedia, ubicada al sur occidente de Colombia, con un relato oficial que subraya su pasado colonial, su tradición religiosa católica y sus centenarias procesiones de semana santa, su importancia en el proceso de independencia y constitución de la república y, más recientemente, por ser cuna de 14 presidentes de la República.

Figura 1. Fotografía de Popayán deteriorada por hongos
Fuente: Archivo fotográfico del autor

Este relato está presente en diversos monumentos y espacios de la ciudad: la imagen ecuestre del fundador de Popayán, Don Sebastián de Belalcázar, ubicada sobre una pirámide artificial de origen indígena; en la cuadrícula que ordena el centro histórico, la arquitectura, las iglesias y el conjunto de parques y estatuas que recuerdan a los hombres de Popayán que contribuyeron al proceso de independencia de la República de Colombia, que están ubicadas en el centro histórico; el poema Canto a Popayán, del Maestro Guillermo Valencia; el cuadro Apoteosis a Popayán, de Efraín Martínez; y en prácticas como las procesiones de Semana Santa, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad desde 2009. Y en las voces de quienes a lo largo del siglo XX la han denominado como hidalga, fecunda y procer. Este relato oficial habla de Popayán como la ciudad blanca, la ciudad universitaria, la ciudad culta de Colombia. Esta es la narrativa construida para los catálogos, las postales y los turistas, pero que hoy poco interpela a los habitantes de la ciudad.

Para diseñar este emprendimiento de la memoria (Jelin, 2002) denominado #terremoto83, se ha partido de un gesto decolonial: repensar la historia para construir una narrativa complementaria que intente llenar algunos vacíos de ese relato oficial de la ciudad, para reconocer voces, actores, espacios y prácticas que por diversas razones, sobre todo, políticas, han ido quedando olvidadas.

Para repensar la historia local, uno de los acontecimientos más importantes de la historia reciente de Popayán fue el terremoto del 31 de marzo de 1983, al entender este fenómeno como un punto que posibilitó una inflexión de la ciudad, a nivel urbanístico y social. Dentro del relato de los habitantes tradicionales de la ciudad sobre el terremoto, se privilegió una narrativa que da cuenta de una experiencia traumática, la destrucción de numerosas construcciones del sector histórico; pero, también la pronta reconstrucción, especialmente de sus iglesias. Sin embargo, se desconoce, invisibiliza y condena al olvido el proceso social posterior al terremoto, cuando miles de personas carentes de vivienda se ubicaron en zonas periféricas de la ciudad, para crear los asentamientos y su posterior lucha por el derecho a la vivienda, la legalización de los terrenos y su integración urbanística a la ciudad.

Se buscó, entonces, con este proyecto producir/construir una narrativa incluyente y diversa, polifónica, que hiciera visibles las voces, los acontecimientos, las historias, los liderazgos y las luchas de quienes participaron de la construcción de esa nueva ciudad.

Al cumplirse el 35 aniversario del terremoto, que se conmemoró en 2018, surgió la idea de crear una estrategia que permitiera conversar sobre este acontecimiento y su impacto en la ciudad, para después contarlo con los recursos de las tecnologías digitales y las estrategias narrativas de hoy. La idea era que las nuevas generaciones conocieran cómo se ha construido el territorio que habitan el cual, aparentemente, es tan familiar y del que, sin embargo, se desconoce sus procesos sociales.

Surgieron, entonces, varias inquietudes y desafíos de orden metodológico: ¿Cómo poner en contacto a los protagonistas de la historia reciente de la ciudad, que aún están vivos y siguen liderando procesos en sus comunidades, con las nuevas generaciones que desconocen esta historia? ¿Cómo recuperar la conversación en tiempos de redes sociales

y dispositivos móviles para construir/contar/transmitir la historia urbana? ¿Cómo contar a finales de la segunda década del siglo XXI, cuando los procesos de producción, circulación y consumo de los productos mediáticos han cambiado por efectos de la digitalización y la centralidad adquirida por el software en todos los procesos, y las audiencias/públicos/ciudadanos hacen uso de diversos dispositivos/aplicaciones y herramientas, para hacer escuchar sus voces, opiniones y participar en la producción de contenidos? ¿Cómo motivar y sensibilizar a personas que no están interesadas en este tema o que no lo tienen dentro de sus preocupaciones actuales para que se interesen y participen en el proceso?

Se planteó, por lo tanto, como opción creativa, diseñar e implementar una estrategia/experiencia transmedia con el objetivo de generar un espacio de encuentro, memoria colectiva y diálogo intergeneracional entre los habitantes de Popayán, sobre uno de los acontecimientos más importantes en la ciudad: el terremoto de 1983 y la posterior transformación urbanística y social de la ciudad.

Figura 2. Ruinas de la Catedral de Popayán después del terremoto
Fuente: Fotografía suministrada por la Defensa Civil de Popayán

Propuesta Creativa

Marco teórico

Los conceptos de historia y memoria, de acuerdo con sus acepciones y usos más comunes, parecieran incompatibles. La historia es una disciplina que mediante el uso y aplicación de determinadas metodologías y fuentes documentales estudia y busca establecer qué sucedió en un determinado momento del pasado y darle sentido. La memoria, por su parte, es subjetiva, selectiva, fragmentaria, cambiante, ligada a la experiencia vivida, al cuerpo, al territorio y tiende a desaparecer con quien la porta; se mantiene, se transforma y se resignifica intersubjetivamente. De tal manera que cuando se plantean los conceptos historia y memoria juntos, se genera una apertura en cuanto a la forma, las fuentes y las metodologías con las que se construyen los relatos para dar cuenta del pasado y, de esta manera, dar cabida a la subjetividad, las voces, los recuerdos personales, las historias mínimas y las memorias silenciadas.

Este ejercicio de historia y memoria se realizó en el espacio urbano, de ahí que se hable de historia y memoria urbana, y se orientó a hacer visible, decible y pensable aquello que ha estado silenciado por la historia oficial de la ciudad. Se trató de ver, reconocer, narrar y dar sentido al espacio urbano a partir de lo vivido, de reconocer acciones y personajes. Para ello se optó por proponer la construcción de una narrativa transmedia.

Figuras 3. Surgimiento de los asentamientos en la periferia de Popayán.

Fuente: Fotografía de Luís Evelio Álvarez

Figuras 4. Surgimiento de los asentamientos en la periferia de Popayán.

Fuente: Fotografía de Luís Evelio Álvarez

El transmedia es un tipo de relato que, de acuerdo con Henry Jenkins (2008), desarrolla su narrativa haciendo uso de múltiples medios y plataformas y en el que el espectador juega un papel preponderante en su proceso de expansión. Estas narrativas, si bien se pueden rastrear desde hace varias décadas e incluso siglos, conceptualmente son un producto reciente, altamente utilizado en la industria del entretenimiento, la publicidad y el *marketing*.

En América Latina las narrativas transmedia, en gran parte, se han desarrollado vinculadas a temas y procesos sociales, de ahí que se hable de transmedia social. Se puede encontrar

ejemplos de proyectos relacionados con la memoria, la historia, procesos de denuncia, reclamos de derechos, defensa de los recursos naturales, entre muchos otros.

Uno de los creadores latinoamericanos en este campo es Álvaro Liuzzi (2015), quien al reflexionar sobre dos de sus trabajos, Proyecto Walsh y Malvinas/30, señala que: “Ambos proyectos se diseñaron como experimentos narrativos al calor de géneros híbridos. Experiencias que recrearon hechos históricos, en tiempo real, extendiendo el relato a través de diversos medios digitales con participación activa de los usuarios”.

Irigaray y Renó (2016), otros de los pioneros de las narrativas transmedia en la región y director de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario (#DCMteam), ha desarrollado diversos proyectos y sus intervenciones van mas allá de los medios tradicionales —radio, prensa, televisión— para entender la ciudad y el espacio público como plataforma narrativa. Destaca como uno de los principales rasgos de las narrativas transmedia la participación de la audiencia; afirman que sin participación no hay transmedia, y argumentan que los espacios de participación deben ser planificados desde la formulación del proyecto.

Anahí Lovato (2017), coordinadora de contenidos multimedia en la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario (#DCMteam), a partir de sus trabajos ha desarrollado una plantilla para el diseño de narrativas transmedia, en la que se consideran “elementos del mundo de la historia, el diseño de experiencias de usuario, la determinación de las plataformas más apropiadas para el storytelling y los recursos necesarios para la ejecución del proyecto”.

En este ecosistema mediático, las nuevas tecnologías han ampliado las posibilidades de expresión e interacción con las audiencias, lo que ha permitido el surgimiento y desarrollo de nuevos géneros. Uno de ellos es el documental interactivo:

Difiere del documental tradicional ya que permite una presentación no lineal de la materia, en general a través de secciones de información, cercano en cierto modo al tratamiento periodístico, y coloca en un papel activo al usuario para discernir la cantidad de contenido que quiere ver y en qué orden. (Gifreu-Castells, 2013)

Con base en estos elementos de referencia y el análisis de diversos proyectos transmedia, se planteó la propuesta de #terremoto83. Este es un proyecto de investigación-creación, modalidad de generación de nuevo conocimiento propia de las artes y, en general, de las disciplinas que trabajan con los procesos creativos y las formas sensibles. Sus metodologías están abiertas a la exploración y búsqueda de nuevas formas de expresión, y sus hallazgos, resultados o nuevos conocimientos se presentan a través de una práctica creativa, en este caso una narrativa transmedia.

La experiencia transmedia #terremoto83 se diseñó desde una perspectiva que tiene en cuenta elementos de la comunicación, del arte contemporáneo y la opción decolonial. Desde la comunicación se pensó en el proyecto como un proceso dialógico, de doble vía, transaccional. Este proceso comunicacional puede darse de manera directa, interpersonal

o de manera mediada por tecnologías, pero se considera particularmente significativo para alcanzar los objetivos propuestos y recuperar algo estratégico: la conversación y, para ello, la disposición de escucha. Con respecto a los medios de comunicación se pensó en sus lenguajes, sus posibilidades expresivas y, sobre todo, en los procesos de convergencia tecnológica, mediática y narrativa, esto es, en la construcción de una narrativa capaz de integrar diversas textualidades mediáticas, al entender que cada producto puede funcionar de manera autónoma, pero también integrado/articulado con otros productos.

Desde el arte contemporáneo se pensó en la figura del artista, del autor, no como un genio creador sino y, sobre todo, vinculado a unos nuevos roles, como agente dinamizador de procesos sociales, como alguien que crea las condiciones para el trabajo, la creación y la acción colectiva. También se pensó en la obra, pero, sobre todo, en su desmaterialización, de ahí que lo central en este proyecto no sea la producción de objetos materiales, sino la creación de experiencias, de escenarios de diálogo y posibilidades de interacción. Los productos mediáticos y todas las acciones realizadas son manifestaciones sensibles que permiten a las personas encontrarse, relacionarlos. En este orden de ideas, #terremoto83 se conceptualizó como un proceso relacional entre las personas, entre estas y el espacio urbano, entre las personas y los medios. “El arte es una actividad que consiste en producir relaciones con el mundo con la ayuda de signos, formas, gestos u objetos” (Bourriaud, 2006, p. 135).

La perspectiva decolonial, por su parte, invitó a desnaturalizar el estado actual de las cosas, las relaciones y pensar desde otro lugar y trabajar por construir otros mundos posibles. Se hace necesario entender que todo cuanto existe, diferente de la naturaleza, es una construcción producto de una historia, un tiempo, un interés y que está socialmente construido, lo que implica que está mediado por unas relaciones de poder. Las cosas, las jerarquías sociales, las políticas, las memorias existentes ¿deben ser siempre como se conocen o pueden ser de otra manera? ¿Los relatos dan cuenta de lo que se ha vivido en un territorio, hablan de lo que efectivamente sucedió? ¿Desde qué punto de vista están contruidos, qué elementos destacan como dignos de ser recordados y qué han dejado al margen? ¿Hay sectores sociales invisibilizados, negados, excluidos? ¿Qué historia, qué memoria, qué conocimientos tienen esos sectores que están al margen? Este tipo de preguntas llevaron a repensar el relato oficial de la ciudad y reconocer sus innumerables vacíos, a pensar la ciudad en permanente tránsito y a considerar que su historia, lo que es socialmente valorado como necesario de ser recordado y transmitido, debe estar por lo tanto en tránsito.

Frente al concepto de transmedia desarrollado por Jenkins (2008), a partir de la observación y análisis de la industria del entretenimiento, en este proyecto se propuso invertir la ecuación. Ya no será un universo narrativo canónico, diseñado por un equipo de producción, el que se expande con la participación de los usuarios, sino que el universo narrativo se construirá desde abajo, desde la conversación interpersonal y/o mediada por tecnologías. Se trató, pues, de que en la conversación se pudieran ir encontrando historias personales que permitieran construir de manera colaborativa una gran historia más incluyente y heterogénea.

Una idea similar se encontró algún tiempo después de formulado este proyecto, en el texto *Contar (las) historias. Manual para experiencias transmedia sociales*. “¿Qué pasaría si en vez de planificar todo nosotros abriéramos más canales de diálogo y dejáramos en segundo plano la producción de contenido propio?” (Ardini & Caminos, 2018). En #terremoto83 se intentó esta transformación. Por tanto, #terremoto83 es un ejercicio transmedia sin canon, no hay un relato base a partir del cual se desarrollen las expansiones, hay un relato oficial de la ciudad con muchos vacíos, en especial sobre la historia reciente que se consideró preciso llenar. Por ello se propuso construir un relato desde la multiplicidad de las memorias de los habitantes de la ciudad.

Desde estas perspectivas también se resignificaron varios conceptos como obra, experiencia, unidad, el lugar y el rol que desempeñaron los diferentes actores que intervinieron en este proceso. La obra que se produjo no se asumió como algo terminado, fue un proceso en permanente construcción y transformación. Lo vivido, las relaciones interpersonales que se establecieron, el ejercicio de conversar sobre un tema de ciudad y la realización de productos mediáticos a partir de estos diálogos y su puesta en circulación, es lo que configuró la experiencia y, por lo tanto, la obra.

La obra, en tanto experiencia, es inabarcable como totalidad. Cada persona que participó en el proyecto vivió la experiencia de manera diferente y estuvo determinada por el lugar que ocupa, las interacciones que produce y desde lo que aporta a su configuración. Algunas personas revivieron los dolores que parecían olvidados y otras propusieron rendir homenaje a quienes construyeron la nueva ciudad, resignificar espacios e incluso construir hitos urbanos como ejercicio político que ayude a mantener la memoria.

Frente a la idea clásica de unidad, aquí se trabajó con la multiplicidad de memorias, voces, discursos, enunciadores, narrativas, perspectivas y lenguajes. No se consideró pertinente desarrollar un manual de estilo para producir los textos mediáticos, cada autor tenía libertad para desarrollar sus productos, lo único que dio unidad a las diversas piezas del relato fue el hashtag #terremoto83.

Los diferentes públicos participantes no fueron receptores o simples destinatarios, se asumieron como ciudadanos y como coautores, en tanto que aportaron o generaron contenidos que expandieron el relato y la experiencia. De esta manera la autoría es colectiva.

Figura 5. Entrevista con la lideresa María Luisa Palta
Fuente: Archivo fotográfico del autor

Dado que lo que se buscó en este proyecto fue producir una conversación interpersonal pero también colectiva en torno a la historia reciente de la ciudad, las narrativas testimoniales se convirtieron en el mejor recurso para ello. El testimonio fue el relato de quienes protagonizaron los acontecimientos o quienes fueron testigos de ellos, y se construyó recordando lo vivido, visitando los lugares, estableciendo conexiones, dando sentido a los acontecimientos, a los espacios, a las fechas y a los archivos existentes como fotografías, videos y recortes de periódicos.

Cada registro y cada producto mediático realizado en este proyecto, fue una huella de por lo menos una interacción y, al mismo tiempo, posibilitó otras interacciones. Cada producto es un texto autónomo que cuenta una historia particular, pero también es un nodo que hace parte de un todo mas amplio, en tanto permite la entrada al proyecto y se articula con otros nodos. El conjunto de registros y productos mediáticos generados en el proyecto, documentaron la experiencia vivida y configuraron una gran colección de textos en diferentes formatos que podrán tener diferentes formas de ordenación y catalogación para configurar un gran archivo, a partir del cual podrán seguirse produciendo nuevas textualidades.

Ruta Metodológica

Figura 6. Ruta metodológica

A nivel metodológico se planteó una ruta en tres momentos generales: diseño de la narrativa y planificación de los componentes que hacen parte de la estrategia/experiencia, implementación y documentación, y, finalmente, sistematización de la experiencia. Pese al diseño lineal de esta ruta, es claro que el proyecto fue, también, un ejercicio de exploración y

experimentación narrativa, y no era posible ni tampoco se deseaba prever todo el desarrollo que tendría. El proyecto se planteó abierto a las nuevas posibilidades que podían surgir a partir de la participación de las diferentes personas. De tal manera que, si bien se pensaron tres momentos, no se prediseñó un camino paso a paso para alcanzar un objetivo; todo era más bien un mapa que se iría construyendo a media que se avanzaba.

La primera etapa comprendió el proceso de acercamiento a las narrativas contemporáneas para conocer las formas de contar en estos tiempos de dispositivos móviles, redes sociales y participación de las audiencias. Se analizaron diversos proyectos transmedia de Iberoamérica, se exploraron diversas herramientas y aplicaciones gratuitas para la producción y circulación de contenidos. Con estos elementos se pasó a la construcción narrativa y a la planificación de los componentes que harían parte de la experiencia.

Se tenía claro que el objetivo era generar conversación sobre la ciudad entre jóvenes y personas mayores de 45 años que hubieran vivido en la ciudad de Popayán durante el tiempo del terremoto. Para ello se definieron y clasificaron los públicos objetivo. Los jóvenes serían los participantes en el *Semillero de investigación creación en narrativas multimediales e interactivas*. Los estudiantes del programa de Comunicación Social de la Universidad del Cauca, inscritos en el curso de *Narrativas multimediales*, y estudiantes de diversos grados de instituciones educativas, se invitaron a este proceso.

Las personas mayores podían ser los padres y familiares de los jóvenes o cualquier persona que hubiera vivido en la ciudad de Popayán en el tiempo del terremoto, entendiendo que todos, al vivir esa experiencia, tenían una historia que contar. También se realizó un mapeo de actores en el que se identificaron a las personas que tuvieron una particular relevancia durante el proceso posterior al terremoto, y que con su trabajo ayudaron a darle forma a la nueva ciudad, ya sea porque estaban en cargos directivos de diversas instituciones, pertenecían a organismos de socorro o se constituyeron en líderes comunitarios, siendo estos últimos quienes más interesaban a los investigadores.

Dos preguntas básicas definieron y delimitaron el universo narrativo de este proyecto transmedia: ¿Cómo se vivió la experiencia del terremoto de 1983? y ¿Qué transformaciones urbanísticas, sociales y culturales se dieron en la ciudad de Popayán tras el terremoto? Dado que a partir de estas preguntas se podían generar numerosas líneas de fuga, se pensaron subtemas que podían ordenar el trabajo, clasificar las entrevistas y, eventualmente, servir de índice del documental interactivo. Estas fueron: experiencia del terremoto el 31 de marzo de 1983, la transformación de la ciudad después del terremoto, el proceso de reconstrucción/ restauración del sector histórico, la historia de los líderes y las luchas que dieron origen a los nuevos barrios, los proyectos de desarrollo de la ciudad, las huellas del terremoto que quedan en la ciudad, las representaciones en diferentes lenguajes realizadas sobre el terremoto; y, los nuevos barrios (que surgieron a partir de la catástrofe).

Posteriormente, se realizó una exploración de las herramientas tecnológicas que se sugería utilizar para el registro, procesamiento y puesta en circulación de las diversas textualidades que producirían los jóvenes a partir de las conversaciones; se pensaron, igualmente, algunos espacios, tiempos y modos de participación de los ciudadanos.

Figura 7. Herramientas para el desarrollo del proyecto
Fuente: elaboración propia

La segunda etapa consistió en la implementación y documentación de lo diseñado en la etapa anterior. Para esto el método de trabajo se simplificó al máximo, los jóvenes dialogaron con las personas mayores y, a partir de ese diálogo, generaron diferentes textualidades que se pondrían a circular en diferentes espacios físicos o virtuales.

Figura 8. Exposición de cartelera Institución Educativa Normal Superior de Popayán.
Fuente: Fotografía de Nelson F. Osorio

Foto 9. Entrevista con Edgar Hoyos, uno de los primeros habitantes del barrio 31 de marzo
Fuente: Archivo fotográfico del autor

Dentro de las diferentes textualidades se optó por privilegiar el desarrollo de microcontenidos audiovisuales, formatos de corta duración en los que se desarrollaba un contenido puntual, se condensaba un testimonio o se producían formatos tipo *playground*, pensados para circular por redes sociales y para su consumo a través de dispositivos móviles. Son esos espacios que Roberto Igarza (2009) ha teorizado como *burbujas de ocio*.

La última etapa del proyecto #terremoto83 correspondió a la sistematización de la estrategia/experiencia. Para dar cuenta de lo que efectivamente se hizo en desarrollo del proyecto, fue preciso realizar una reconstrucción metodológica o metodología a posteriori (Borsani, 2019); una propuesta decolonial, de la que este trabajo es solo una muestra. De este modo, la experiencia siempre fue más rica, compleja y diversa que cualquier sistematización.

Resultados

El proyecto #terremoto83 se desarrolló a partir de dos preguntas y la generación de un dialogo intergeneracional que se desarrolló en diferentes niveles, desde el hogar hasta los encuentros y conversatorios en los barrios, los colegios, las exposiciones y ponencias en diferentes espacios académicos universitarios. Los jóvenes tuvieron la oportunidad de conocer y, posteriormente, socializar aspectos que no conocían de la ciudad o que nunca habían abordado. Algunos de ellos no sabían que Popayán había tenido un terremoto que la había semidestruido, no conocían la historia de los nuevos barrios, ni por qué llevan nombres como 31 de marzo (fecha del terremoto) o 25 de julio (fecha del asesinato de dos de las personas que lideraron el proceso post-terremoto).

Figura 10. Relación de los productos realizados en desarrollo del proyecto #terremoto83

Fuente: elaboración propia

A partir de estos diálogos se generaron múltiples acciones y narraciones en diferentes medios y lenguajes. Los estudiantes participantes tenían la posibilidad de explorar diferentes géneros y formatos para contar lo que habían conocido de la ciudad. Así se produjeron diferentes tipos de textualidades: un noticiero de radio que presentaba los acontecimientos más importantes que estaban sucediendo en Popayán el 31 de marzo de 1983 y recreaba el sonido y la estética de los noticieros locales de los años ochenta. Se creó un personaje de ficción que contaba desde 1983 lo que acontecía en la ciudad con el terremoto, a través de un perfil en Facebook y apoyado en archivos de periódicos, fotografías y videos. Se produjeron videos testimoniales de aproximadamente un minuto cada uno en el que diversas personas respondían a la pregunta: ¿Cómo vivió la experiencia del terremoto de 1983?

Igualmente, se realizaron crónicas que narran las vivencias del terremoto, la creación de los nuevos barrios, las movilizaciones, la lucha, la persecución y represión por parte del estado; perfiles de los líderes que coordinaron el movimiento social post-terremoto, entre los que se destacan los de Luis Calderón y Luis Solarte, asesinados tres meses después del terremoto. Se realizaron infografías en las que se cuenta gráficamente algunos de los procesos y conquistas del movimiento social.

Muchos de estos productos circularon por diferentes medios como la *fanpage* www.facebook.com/terremoto83, el diario El Nuevo Liberal, la Emisora 104.1 Unicauca Stereo y las plataformas Univerciudad (<https://www.univerciudad.net/terremoto83>) y Comarca digital (<https://comarcadigital.com>), entre otros.

En este proceso también se realizaron varios talleres y conversatorios en diferentes colegios y barrios de la ciudad. Si bien cada encuentro tuvo su importancia en tanto se centraba en la historia de ese lugar específico, es de destacar el *Taller de construcción de memoria histórica-Popayán / décadas 70 a 90*, organizado por uno de los hermanos del líder asesinado Luis Calderón. En este taller se vincularon con el proyecto numerosos líderes de la ciudad, quienes, con su apoyo, sus historias de vida y sus archivos, ayudaron a la mejor comprensión de los procesos y a redimensionar el proyecto llevándolo a otros espacios y diálogos. Un grupo de *WhatsApp* fue la herramienta básica para convocarlos, mantener el contacto en el tiempo e intercambiar archivos y recuerdos.

Todo el material producido durante la ejecución del proyecto, los productos terminados, los archivos originales y toda la documentación aportada por las personas que se vincularon al mismo, configuraron un archivo que se conserva en formato digital y con el que se podrá continuar la producción de nuevos trabajos y realizar nuevas investigaciones.

Figura 11. Avance documental interactivo www.terremoto83.com
Fuente: elaboración propia

Actualmente están en proceso de realización varios productos:

- Un cortometraje sobre Luis Calderón, el líder social más importante del proceso post terremoto y quien fuera asesinado por agentes del F2, el 25 de julio de 1983.

- Un documental interactivo que, articulando muchos de los productos realizados, narra con un enunciador colectivo una historia reciente de la ciudad. El usuario del producto tendrá a su disposición una versión lineal de 52 minutos o la versión interactiva, la cual podrá navegar en el orden y el nivel de profundidad que desee. Este producto, al tiempo que sirve como repositorio de los productos realizados, también sistematiza y documenta la experiencia del proyecto.
- Un mapa interactivo y un circuito urbano en los que se señalan diversas locaciones que fueron particularmente significativas en el proceso posterremoto. En cada lugar el usuario participante, a través de su celular, podrá escanear un código QR y acceder a información específica donde se le informa qué acontecimientos se desarrollaron en ese sitio específico.
- Un libro interactivo de crónicas y fotografías, que con el uso de una aplicación gratuita de realidad aumentada le permitirá al usuario acceder a contenidos adicionales en formato audiovisual, sonoro o fotográfico.

Se espera que estos productos generen nuevas interacciones y expansiones, ampliando la vida de este proyecto, aunque en algún momento será preciso dejarlo para asumir otras iniciativas.

Toda esta serie de trabajos mediáticos que se han producido en este espacio relacional, constituyen huellas de un encuentro, de un diálogo intergeneracional, de un proceso de sensibilización de unos jóvenes mediante el reconocimiento de espacios, situaciones y actores significativos en el proceso de constitución de la nueva ciudad. Con este proceso se ha conseguido que un tema como el del terremoto, al que ya nadie le prestaba atención, se instale como tema de conversación entre jóvenes y adultos. Se despertó el interés colectivo por pensar la historia local de la ciudad y valorar personajes, acontecimientos y lugares que parecían olvidados. Se ha logrado la participación activa de los ciudadanos en la estrategia transmedia, al compartir sus archivos, contar historias, generar y compartir contenidos, asistencia a los encuentros, a los eventos públicos.

Figura 12. Productos #terremoto83
Fuente: elaboración propia

#terremoto83 es un proyecto multidimensional si se tienen presentes sus motivaciones, influencias, objetivos, modos de realización y públicos con los que se desarrolló. Es un proyecto pedagógico innovador que sacó a los estudiantes de las aulas para ponerlos a explorar la ciudad y conocer la historia reciente a través del diálogo con múltiples actores sociales. Los jóvenes han visto y comprendido en el paisaje urbano cosas, elementos, personajes e historias que antes no conocían; fue un emprendimiento de la memoria, de carácter experimental, participativo que ha generado un diálogo intergeneracional sobre la historia reciente de la ciudad y permitido el reconocimiento de actores y procesos silenciados por la historia oficial. Fue un ejercicio de periodismo urbano y producción mediática a partir de la unión dos elementos básicos: las narrativas testimoniales y el uso de las nuevas tecnologías digitales.

Pensar desde la opción decolonial liberó de los cánones y permitió moverse sin las preocupaciones de las fronteras disciplinares. No se preguntó si esto es arte o si es una estrategia de comunicación o si son las dos cosas o ninguna. Se tiene claro que es un proyecto que ha permitido construir vínculos, relaciones, espacios de encuentro y que puso a dialogar a los habitantes de la ciudad, a pensar en su territorio y su historia reciente.

Figura 13. Taller construcción de memoria histórica – Popayán décadas 70 a 90
Fuente: Archivo fotográfico del autor

Conclusiones

Las narraciones/estrategias/experiencias transmedia pueden ir mucho más allá de la industria del entretenimiento, la publicidad y el *marketing*, por cuanto constituyen un valioso recurso que puede contribuir a los procesos sociales de historia y memoria, y muchos otros que demanden la participación activa y real de los ciudadanos.

Las narrativas transmedia pueden facilitar el proceso de desarrollo de competencias y capacidades comunicacionales, para la interacción social, el trabajo colaborativo, la producción mediática, el empoderamiento y la transformación social.

Los medios son solamente eso, medios, importan muchos más los procesos sociales que puedan potenciar.

Al finalizar este proyecto surgió un nuevo desafío y está relacionado con garantizar la conservación del proyecto, en especial del documental interactivo. Mientras se mantenga el dominio y el *hosting* se podrá tener acceso a él; pero, ¿qué pasará con los productos realizados con herramientas gratuitas que eventualmente pueden desaparecer?

Figura 14. Afiche del proyecto #terremoto83

Referencias Bibliográficas

- Ardini, C. & Caminos, A. (2018). Contar (las) historias. Manual para experiencias transmedia sociales. Buenos aires: Conexión.
- Borsani, M. E. (diciembre, 2014). Reconstrucciones metodológicas y / o metodologías a posteriori. Astrolabio, 13. Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/astrolabio/article/view/9028>
- Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Gifreu-Castells, A. (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de un modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción (Tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- Igarza, R. (2009). Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural (Serie Futuribles). Buenos Aires: Crujía.
- Irigaray, F. & Renó, D. (Comps.) (2016). Trans mediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas. Buenos Aires: Crujía.
- Irigaray, F. & Lavato, A. (Eds.) (2015). Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías. Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.
- Jelin, E. (2002). Los trabajos de la memoria. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Jenkins, H. (2008) Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Liuzzi, Á. (febrero, 2015). El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos. Obra Digital. Revista de Comunicación, 1, 105-136. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/301178>
- Lovato, A. (26 de abril, 2017). Plantilla para diseño de narrativas transmedia [Mensaje en página web]. Recuperado de <http://catedratransmedia.com.ar/2017/04/26/plantilla-para-diseno-de-narrativas-transmedia/>