



Definición del producto

CTRL+ R (Rebelión) será una experiencia inmersiva desde una App, apoyada por un Sitio Web de un motín carcelario. Con el objetivo de visibilizar y problematizar vulneraciones de derechos humanos en las cárceles argentinas, el proyecto propondrá la navegación e interacción por cinco motines reales que sucedieron en distintas instituciones penitenciarias del país; Rawson (1972), Devoto (1978 y 2020), Caseros (1984) y San Martín (2005).

El núcleo de la experiencia se encontrará en experimentar, en primera persona y con múltiples perspectivas (presos, guardias, staff, familiares) las condiciones de las instituciones penitenciarias, las experiencias tenidas en estos espacios y así conectar narrativamente estos aspectos con los explosivos motines, basados en casos reales que hubo en la Argentina.

Este trabajo tendrá una base mucho más explorativa e inmersiva, en relación a nuestra audiencia, la cual encontramos que se identifica principalmente como navegadores (57,9%) y no tanto como usuarios de alta participación para con los contenidos. Esto permite que cada usuario interactúe hasta donde considere con lo expuesto en el proyecto, de esa forma dependerá de cada navegador cómo y cuánto se quiere informar según el recorrido que haga en CTRL + R.

Consideramos también que nuestro público, compuesto enteramente por personas en situación de empleo, estudio o ambos, no tiene de primera mano una relación con las situaciones carcelarias y por ende, esta experiencia periodística-contextual podría acercarles a algún tipo de comprensión empática al respecto.

La predominancia de contenido audiovisual en el sondeo a las audiencias implica también el carácter de este abordaje, y la dominante cifra (89,5%) de dispositivos móviles

en la vida diaria de nuestra audiencia nos deja con la determinación de llevarlo al formato de App, sin dejar atrás el segundo resultado más prominente, el de las computadoras (26,3%), mediante acceso desde sitio Web.

Además el proyecto tendrá un perfil de Instagram (siendo esta la plataforma más elegida por nuestra audiencia, 52,6%) en donde se expandirá la narrativa a partir de videos de protagonistas de motines, periodistas que cubrieron distintos casos, familiares y organismos de derechos humanos. También se utilizará para darle visibilidad al proyecto para alcanzar más usuarios.

Propuesta creativa

Se propondrá una experiencia inmersiva similar a videojuegos de índole exploratoria, inspirados en *Walking Simulators*¹, también conocidos como “juegos de paseo”, experiencias de videojuegos más dirigidas por la narrativa, ambientación e inmersión que por el “gameplay”, es decir la jugabilidad del mismo. Ejemplos de esto son “The Stanley Parable”, “Gone Home” o de aún más similitud con nuestra búsqueda, “The Vanishing of Ethan Carter”, en donde se reconstruye un caso (ficticio) particular a través de múltiples piezas sueltas. Este tipo de experiencias se caracterizan por ser híbridos entre el Cine y los Videojuegos, en cuanto combinan la potencia narrativa propia del séptimo arte con la inmersión que permiten los videojuegos al estar uno en control del desenlace.

La exploración del entorno permitirá el descubrimiento de fragmentos de historia revueltos alrededor del mismo, entre cartas, charlas con personajes y distintos objetos que acelerarán el progreso de la breve historia, que guiará a los usuarios a su conclusión lineal. La experiencia no tendrá una mecánica de “fallo”, si no simplemente una progresión de historia lineal, la cual puede hacerse más rápida o lenta de acuerdo a la disposición del jugador en explorar la profundidad ofrecida por CTRL + R.

La información contenida dentro de la experiencia no abarcará la totalidad de los sucesos, pero sí será un puntapié para el interés de los usuarios respecto a estas situaciones, por lo que al terminar la experiencia inmersiva tendrán la opción de ahondar desde otras fuentes contenidas dentro de la misma página (u otorgadas desde la App), en formatos audiovisuales y clásicos: documentales, artículos e investigaciones.

¹ Un *walking simulator* es un tipo de videojuego o experiencia interactiva centrada en la exploración ambiental, donde el jugador recorre un entorno y descubre fragmentos de una historia.

MOTÍN DE DEVOTO (2020)

CONDICIONES HUMANITARIAS

- MST: Cárcel, pandemia y DD.HH.**
"El hacinamiento es la norma en las cárceles argentinas, y el COVID-19 sólo expuso lo que ya era una crisis."
- Resumen Latinoamericano**
"Los internos reclaman barbijos, distancia y elementos de higiene: lo mínimo para sobrevivir."
- Informe de HRW (2021)**
"Los esfuerzos por reducir la población carcelaria durante la pandemia fueron inconsistentes y tardios."

SUCESO

- Resumen Latinoamericano - Crónica**
"Los presos subieron a los techos al grito de 'no queremos morir' mientras flameaban sábanas."
- Infobae: Acuerdo judicial**
"Tras el motín, se acordó una mesa de diálogo para atender los reclamos sanitarios de los internos."
- Página/12: Cobertura del motín**
"La protesta dejó expuesta la negligencia estatal en el trato a las personas privadas de libertad."

REPERCUSIONES

- Carta a Alberto Fernández**
"Apelamos a su sensibilidad para atender esta crisis humanitaria que viven miles de personas detenidas."
- Infobae: Impacto en excarcelaciones**
"El motín disparó una oleada de pedidos de libertad condicional por parte de defensores oficiales."
- Resumen Latinoamericano: Mesa de diálogo**
"Se conformó una mesa para canalizar demandas y evitar nuevos episodios de violencia."

El rol de interactividad del usuario lo dejaremos en un bajo estándar acorde a los resultados mostrados en la encuesta, proponiendo explotar más el potencial exploratorio e inmersivo de este tipo de experiencias para generar una reconstrucción periodística más fidedigna, así habilitando una recepción empática de las audiencias con los casos concretos que inspiran al proyecto.

Cada una de las cárceles estará ambientada con un nivel de detalle visual y sonoro que permita transmitir la opresión estructural del encierro: el deterioro edilicio, el ruido constante, los gritos, las rejas, los silencios. A medida que el usuario recorra estos espacios podrá reconstruir microhistorias fragmentadas que se entrelazan con los motines, ancladas en distintos momentos de la historia argentina (1972, 1978, 1984, 2005 y 2020). En vez de seguir una trama única, la experiencia se organizará en torno a múltiples voces y testimonios: presos comunes y políticos, líderes de motines, guardias con distintos niveles de implicación, familiares, periodistas, curas mediadores y organismos de derechos humanos. Cada uno aportará una perspectiva sobre la violencia, la resistencia, el miedo o la esperanza. El usuario no interpretará un rol, pero sí será interpelado constantemente a tomar posición frente a los hechos. A través del acceso a objetos, documentos o conversaciones, se irá desplegando una narrativa polifónica que prioriza la inmersión, la empatía y la contextualización, evitando resoluciones cerradas o discursos simplificadores. El foco está puesto en invitar a una reflexión crítica sobre las condiciones de detención y las violaciones a los derechos humanos en las cárceles argentinas.

Audiencia

El perfil de audiencia fue construido a través de una encuesta compartida en Web que contó con 19 participantes anónimos. El 52,6% de nuestros encuestados afirma pasar

entre 4 y 6 horas en línea de forma diaria, con un consumo mayoritario de contenidos de entretenimiento y redes sociales.

De todos estos encuestados, elegimos tres criterios² para entender su comportamiento con el contenido que consumen y cómo interactúan con el mismo:

1. Espectadores navegacionales: tienen una baja interacción con los contenidos, principalmente navegan. Se pueden describir también como “lurkers”, en cuanto sólo actúan receptivamente, no influyen o aportan a lo que interactúan.
2. Espectadores en tiempo real: interactúan con contenidos en formatos en vivo, chateando, likeando, compartiendo, pero siempre en modalidades de tiempo real, como streams.
3. Usuarios reflexivos: más ponderativos. Buscan interactuar con otros usuarios acerca de sus consumos ya sea mediante foros, posteando en redes, compartiendo videos al respecto. Tiene un foco de atención menos fragmentada, más fijada.

Encontramos así, que la mayoría se identificaba con el espectador navegacional (57,9%), donde la oferta de contenidos on-demand guían la experiencia de los usuarios, en simultáneo a sus algoritmos personalizados, sin pararse sobre asuntos puntuales. Este dato resultó de alta relevancia a la hora de elegir el modelo inmersivo de la experiencia.

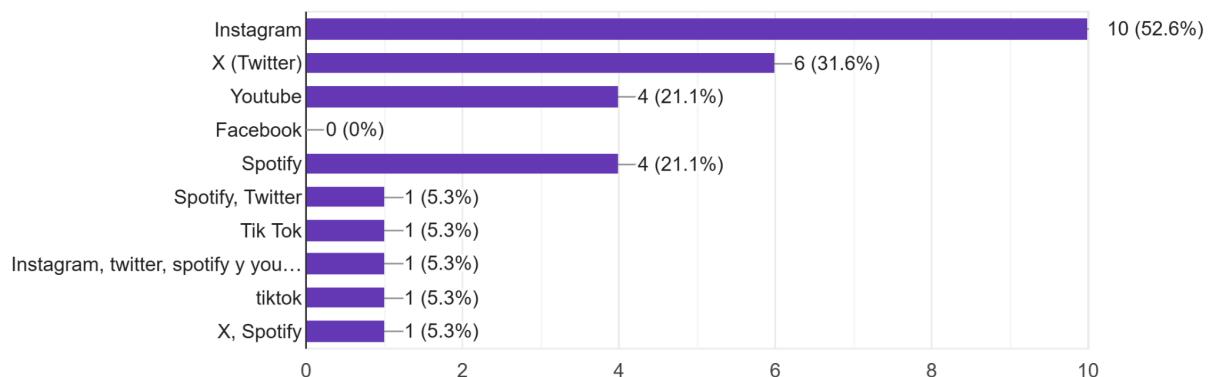
En cuanto a sus consumos, podemos identificar el patrón de una preferencia por el contenido Audiovisual (47,4%), siendo su único contendiente cercano el formato de Audio (42,1%), propios de podcast, radios y música.

Luego se destacó el uso de Smartphones como principal herramienta de consumos mediáticos, con una prevalencia de casi el 90%, seguido por la computadora. Esto, aparejado con el uso principales de redes como Instagram, Twitter y Youtube, de fuerte impronta audiovisual, fueron también datos decisivos en la definición del proyecto.

² Criterios tomados del texto de Rampazzo Gambarato, R. “Diseño de un proyecto transmedia: consideraciones teóricas y analíticas”, en donde la autora hace referencia a las categorías elaboradas por la investigadora Janet Murray.

¿Qué plataformas utilizás con mayor frecuencia para tus consumos digitales?

19 respuestas

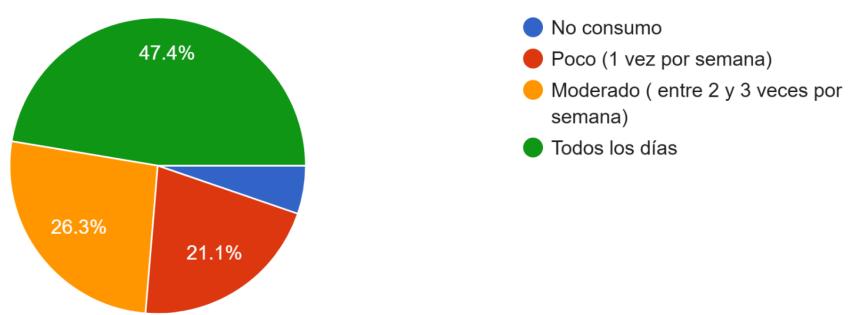


También se consultó al respecto del consumo de narrativas transmedia, entendiéndose como “historias que provienen y existen en un universo de propiedad intelectual más amplio, cuidadosamente diseñado y construido para permitir múltiples iteraciones, expresiones y plataformas simultáneamente y secuencialmente.”

Las respuestas verificaron un consumo recurrente de contenidos transmedia, con un 47,4% de los encuestados afirmando consumir contenidos transmedia de forma recurrente.

Entendiendo "transmedia" como contenidos donde su narrativa se expande a través de diferentes medios y plataformas ¿Cada cuánto consumís este tipo de contenido?

19 respuestas



También se consultó respecto de cuáles tendencias digitales les resultaban de principal interés, siendo las más destacadas por un margen importante la IA Generativa (47,4%) y los algoritmos personalizados (63,2%), reforzando la incorporación de la IA generativa en el proyecto.

Incorporación de IA

Se utilizarán las capacidades generativas de la Inteligencia Artificial para complementar la experiencia, permitiéndonos alterar el orden y lugar de los sucesos mediante algoritmos numéricos aleatorios (RNG), dándole así a cada usuario una experiencia particular del suceso.

También, mediante la incorporación de múltiples perspectivas, sea desde el guardia, interno o policía, se completaran trasfondos de aquellos personajes de menor relevancia -como pueden ser algunos internos o guardias que se encuentren por el penal- mediante informaciones cargadas en una base de datos de varios perfiles (basadas en entrevistas reales) de quienes cumplen estos roles. Permitiendo esto mantener una perspectiva fresca a la hora de explorar, sin necesariamente afectar al trasfondo más periodístico de cada caso en particular, al no trastocar los eventos e interacciones de mayor jerarquía.

En el sitio web y en la interfaz *post-gameplay* el usuario tendrá a su disposición *Chatbots* entrenados con la información de algunos de los personajes más relevantes de estas historias en donde se podrá consultar en mayor profundidad sobre su situación particular y hasta tener conversaciones con las inteligencias entrenadas a base de la información ingresada de los sujetos, información principalmente relevada de entrevistas de los mismos.



Hugo Olivo
Mediador del Motín de San Martín (2005)

Hola. Soy Hugo Olivo, sacerdote que medié en el motín de San Martín en 2005. Puedes preguntarme sobre lo ocurrido desde mi experiencia personal.

15:42

cómo fue el motín

15:42

El 12 de diciembre de 2005, alrededor de 200 presos tomaron el pabellón 4 de la Unidad 3. Duró cerca de 12 horas. Los internos no pedían libertad, sino condiciones humanas básicas: agua potable, atención médica y ventilación en celdas que superaban los 40°C.

15:42

qué sentiste al ver la situación

15:42

Ese día aprendí que incluso en las peores condiciones, la

¿Cambió algo después? ¿Volviste a la cárcel?

Escribe tu mensaje... Enviar

No se incluirá la posibilidad de crear una narrativa personalizada para el usuario particular en base a sus datos, en tanto que esto debilitaría la potencia periodística del trabajo.

Asimismo, se utilizarán modelos de *inteligencia artificial generativa* para recrear los distintos escenarios carcelarios en los que transcurren los motines, a partir de fotografías, material de archivo, planos y descripciones testimoniales. La generación de estos entornos busca situar al usuario en espacios inmersivos que, como señala Lugo, pueden “ofrecer la oportunidad de ‘ver por sí mismos’ y ‘estar allí’”, favoreciendo la construcción de empatía hacia quienes viven situaciones que de otro modo serían lejanas o desconocidas (Lugo, 2024, p. 6). Estas reconstrucciones digitales no solo aportan realismo, sino que contribuyen a lo que Lugo denomina inmersión espacial, emocional y narrativa, elementos clave para que las audiencias puedan “ponerse en los zapatos de otra persona” y comprender desde adentro la vulneración de derechos en contextos de encierro. En esta línea, el uso de IA

generativa se orientará a potenciar la empatía social como una estrategia narrativa, más que como un simple recurso técnico, evitando caer en fórmulas sensacionalistas o en representaciones estereotipadas.

Algoritmos

CTRL + R (Rebelión) propondrá una experiencia inmersiva orientada a la visibilización de las condiciones de vulnerabilidad que atraviesan las personas privadas de su libertad, por lo tanto el desarrollo narrativo y navegacional del proyecto irá en línea con ese objetivo. En su tesis doctoral, Firth (2024) analiza el funcionamiento algorítmico en la era de plataformas y allí plantea que los algoritmos, lejos de ser mecanismos neutrales o meramente técnicos, tienen sesgos culturales porque existen dentro de los sistemas culturales, y desde ese lugar se los debe estudiar.

Desde una mirada crítica, CTRL+R se inscribirá en una resistencia a la cultura algorítmica dominante que prioriza el entretenimiento y la segmentación sobre el conocimiento. Buscará combatir con el sesgo punitivista y deshumanizante presente en redes sociales, donde se recompensan posteos de fuerte emocionalidad y simplificación moral y ética. Retomando la idea de conciencia algorítmica (Zarouali, 2021), el proyecto busca no solo visibilizar la vulneración de derechos en cárceles, sino también hacer consciente al usuario del modo en que las plataformas moldean sus percepciones y de cómo los algoritmos pueden ser reconfigurados para democratizar la información y habilitar nuevas formas de empatía y compromiso.

Modelo de negocio

CTRL + R adoptará un modelo de negocio híbrido que combinará elementos del modelo de plataforma multilateral con aspectos del modelo abierto, en función de los distintos actores implicados y los objetivos del proyecto. Al tratarse de una propuesta periodística con fuerte anclaje en derechos humanos, la sostenibilidad económica se plantea desde la articulación entre financiamiento institucional, aportes comunitarios y modelos de membresía.

Por un lado, se priorizará la gestión de convenios con universidades, organismos de derechos humanos e instituciones culturales, que aporten recursos financieros, técnicos o de difusión. Esto se complementará con la aplicación a fondos concursables destinados al

periodismo con perspectiva social, el desarrollo de proyectos digitales y la promoción de memoria histórica. Además, se integrará un sistema de membresía voluntaria, a través del cual los usuarios podrán realizar aportes mensuales para sostener el desarrollo, mantenimiento y expansión de la plataforma. En esta lógica, el modelo no depende exclusivamente de la publicidad ni de la explotación de datos personales, lo que refuerza su compromiso con una ética del cuidado digital y de la información.

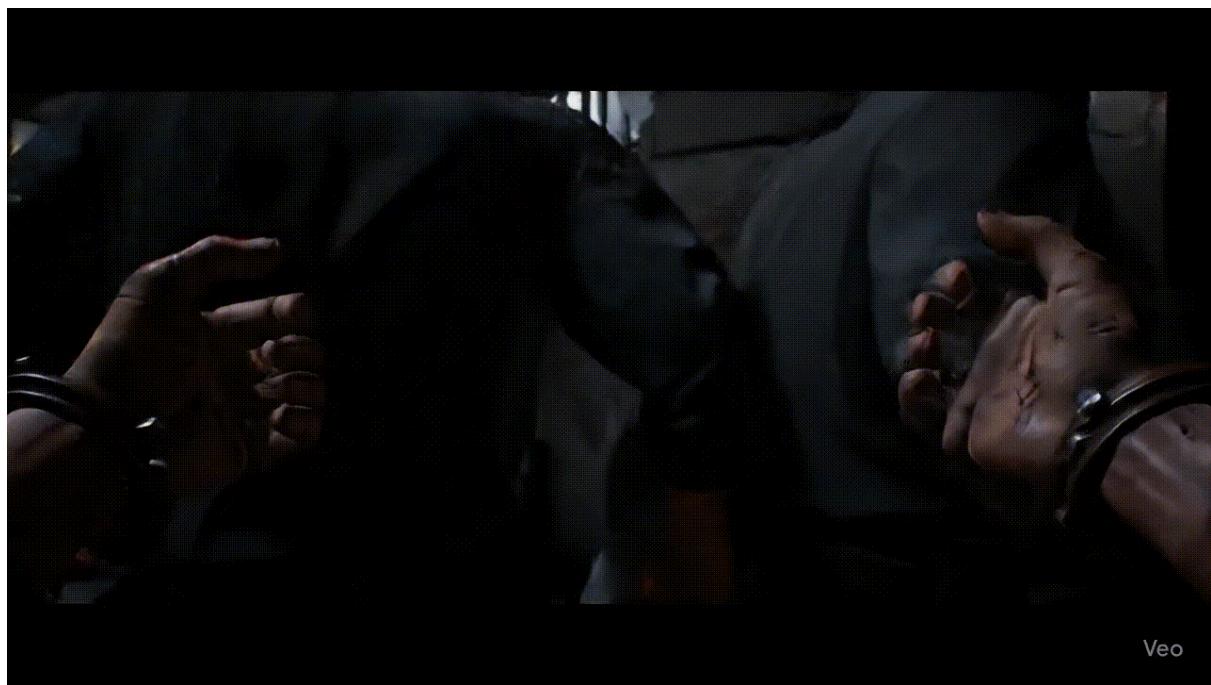
La estrategia de difusión multiplataforma –que incluye redes sociales, sitio web y app móvil– posicionará a CTRL + R como un nodo en una red de circulación de contenidos donde convivirán distintos públicos: usuarios/navegantes, organizaciones aliadas y referentes periodísticos y culturales. Esto responde al modelo de plataforma multilateral, donde “una forma de ingresos subvenciona a las otras ofertas” (Srnicek, citado en la clase), y permite pensar la experiencia como un espacio de intercambio simbólico más que transaccional.

En paralelo, se incorporarán principios del modelo abierto mediante la colaboración con actores externos (especialistas, testimonios, organizaciones) que contribuyen a la creación y curaduría de contenidos, reforzando una lógica de construcción colectiva. Como señala Ignacio Somalo, un modelo de negocio exitoso en el entorno digital no solo debe generar ingresos, sino también valor para sus audiencias a través de una propuesta diferenciadora. En este sentido, CTRL + R buscará generar valor social, político y cultural, apelando a la empatía como motor de transformación.

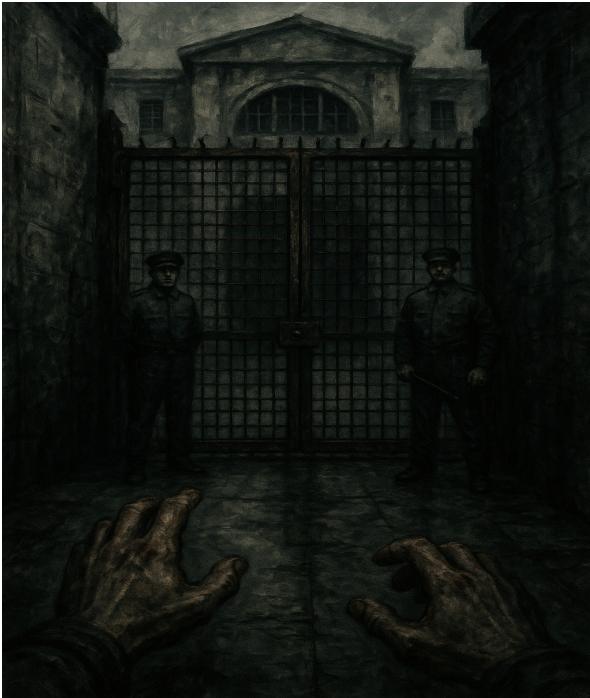
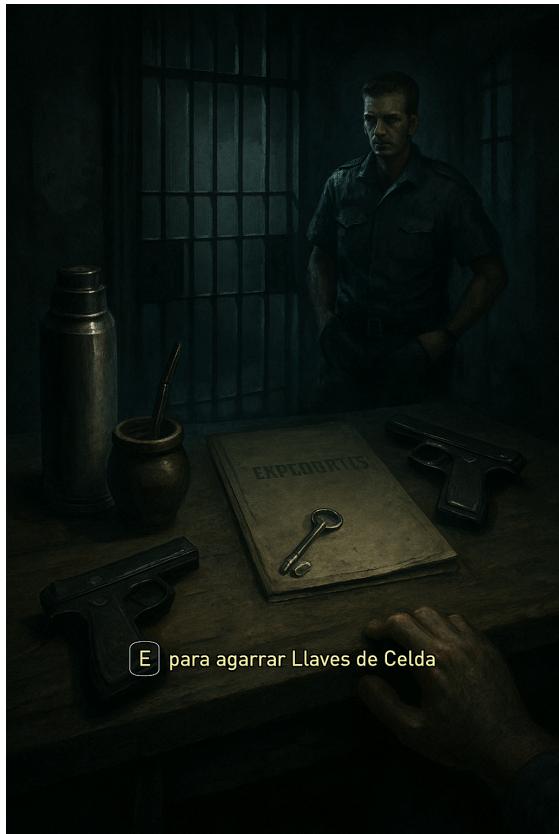
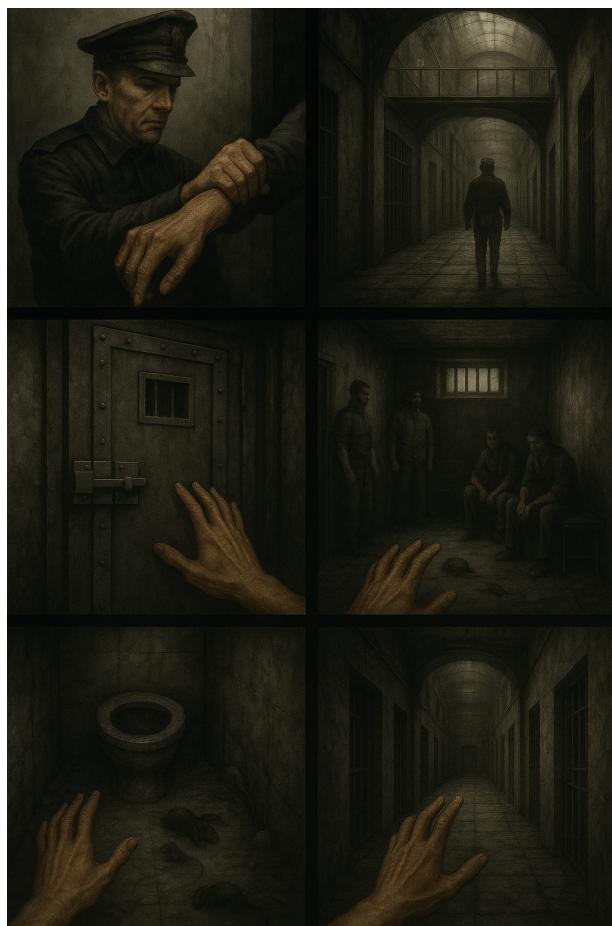
Conclusión

CTRL + R es un proyecto periodístico inmersivo que busca reconfigurar la manera en que se narran las experiencias carcelarias en Argentina, utilizando el potencial del periodismo transmedia y la inteligencia artificial para generar empatía, memoria y reflexión crítica. Lejos de ofrecer respuestas cerradas, propone una vivencia situada y sensible, donde el recorrido del usuario se convierte en una forma de conocer, incomodarse y, tal vez, comprometerse con una realidad históricamente silenciada.

Visualizaciones del proyecto



CTRL + R
(REBELIÓN)



Bibliografía

- Rampazzo Gambarato, R. (s.f.) *Diseño de un proyecto transmedia: consideraciones teóricas y analíticas*. Trad. Alma Lucía Leoza para la cátedra de Comunicación Transmedia, UBA.
- Lugo Rodriguez, N. (2018) Immersive Journalism Design Within a Transmedia Space (Cap. 5) en *Exploring Transmedia Journalism in the Digital Age*. Trad. Dominguez Halpern, E. para la Cátedra de Comunicación Transmedia, UBA.
- Firth, E. (2024) *TikTok as Television Navigating Algorithmic Entertainment in the Platform Era*. Introducción de su Tesis Doctoral y el Capítulo 2: Algoritmos y audiencias, para optar por el Doctorado en Comunicación, Investigación Social y Marketing de la Università di Roma.
- Zarouali, B. (2021) *Is this recommended by an algorithm? The development and validation of the algorithmic media content awareness scale*. Telematics and Informatics.
- Somalo, I. (2020) *Modelos de negocio digitales: Cómo y por qué las startups batén a las empresas tradicionales*. “Modelos de negocio” (Cap. 1) y “Modelos de negocio en la economía digital» (Cap. 3)

Anexos

- [Encuesta de consumos mediáticos](#) (gráficos)
- [Presentación](#)
- [Drive con prototipos](#)