RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes

Universidad
Nacional
de Quilmes

Benedetti, Hernán Gastón

El Mikilo, una producción transmedia

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:
Benedetti, H. G. (2018). El Mikilo, una producción transmedia. Sociales y virtuales, (5), 171-172. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/3739

Puede encontrar éste y otros documentos en: https://ridaa.unq.edu.ar

Universidad Nacional de Quilmes
Roque Sáenz Peña 352 // Bernal
Buenos Aires // Argentina
t.: (+41 11) 4365 7100
f.: (+54 11) 4365 7101
info@unq.edu.ar

Ilustración de esta página extraída de: Benedetti, G. H. (realizador). (2017). *El Mikilo*. [Proyecto transmedia]. Argentina: Especialización en Comunicación Digital Audiovisual de la UNQ

EL MIKILO, UNA PRODUCCIÓN TRANSMEDIA

Por Hernán Gastón Benedetti

El Mikilo es un proyecto transmedia realizado entre 2015 y 2016 y presentado como Trabajo Integrador Final de la Especialización en Comunicación Audiovisual Digital de la Universidad Nacional de Quilmes en 2017. Tiene su eje en el encuentro entre la identidad cultural quilmeña y las nuevas plataformas comunicacionales.

A partir de una leyenda de los pueblos Quilmes (el Mikilo), se pensó una narrativa transmedia integrada por un cortometraje animado de 25 minutos de duración, dos videojuegos: "La leyenda del Mikilo" y "Las reliquias del Mikilo", y una página web (http://elmikilo.wixsite.com/2016) con una fotogalería, donde lxs usuarixs pueden votar por su personaje favorito o por aspectos de una eventual continuación del proyecto.

De este modo, se busca mediante el uso de las herramientas digitales promover una expresión propia de los diferentes géneros y subgéneros narrativos, transformándolos en un relato innovador que puede ser abordado desde diferentes espacios.

La trama ficcional del cortometraje animado[1] incluye tópicos de dos géneros audiovisuales que son intervenidos culturalmente: el policial y el fantástico. Hay un crimen, una investigación, la revelación de un actor sobrenatural (la deidad Mikilo) y un enfrentamiento con él. Todo transcurre en los espacios de la ciudad de Quilmes.

Gastón, un joven de clase media quilmeño, decide buscar al asesino de su hermano, un exitoso arqueólogo local, para cobrar venganza. Sin saberlo, se adentra en una cadena de asesinatos que parecen tener como protagonista a una entidad malvada del pueblo diaguita: el Mikilo.

Se presentan situaciones características tanto del género como de la vida cotidiana, que permiten la integración de las especificidades del ser quilmeño y sostienen, al mismo tiempo, un "retorno" de lo reprimido culturalmente: las creencias de los pueblos originarios, que conforman un substrato simbólico de nuestro país.

Es una tensión entre convenciones reconocibles de la globalización y las resistencias de nuestras propias historias. Como afirma Tabarrozzi (2016): "Replicar algunos géneros surgidos originalmente en Estados Unidos presenta numerosos enigmas y

1 El cortometraje puede verse en máxima calidad en https://vimeo.com/176608414

problemas conceptuales-culturales (…) son motivo de trabajo para muchos realizadores que deben generar efectos «universales » pero desde metáforas e imágenes «locales »" (p.26).

En lo que respecta al escenario del panorama audiovisual contemporáneo, este trabajo se aproxima a la serie *Payé* (Camilo Gómez Montero, 2011), realizada en el marco del Plan Operativo de Fomento a la Producción de Contenidos para la TV Digital de la República Argentina y que consta de una serie de capítulos que narran la historia de diversos personajes de la mitología del Litoral argentino en escenarios reales.

Incorporar al imaginario contemporáneo y a sus modos de narrar esta imagen nativa, regional y nacional con tecnologías y programas digitales accesibles actuales (como el iClone o el Game Maker) a un tipo de producción universitaria y autogestiva revela también una correspondencia entre estética y modos de hacer propios.

La experiencia se nutre de mis propias prácticas como docente en la escuela secundaria, en donde exploramos las posibilidades de la animación con las herramientas a disposición. En este sentido, el presente trabajo es también exploratorio, ya que concreta una articulación de las herramientas teóricas del posgrado con la praxis. Diversifica la representación centrada en los modos documentales y televisivos, para mostrar que las posibilidades de creación son amplias y no implican la pérdida de un sentido de pertenencia. Se abre al campo de los videojuegos, como condición expandida del mundo audiovisual (Cabello, 2009) y la interacción colectiva.

En resumen, esta narrativa transmedia busca explorar la identidad cultural quilmeña, pero manteniendo ciertos cruces y conexiones con la dimensión universal y global del género trabajado. Dentro del proceso de inclusión/exclusión globalizante, la narrativa articula la lógica de lo global y las dinámicas propias de nuestra cultura a través de las distintas plataformas comunicacionales.

Bibliografía

Cabello, R. (coord.) (2009). *Ciberjuegos: escritos sobre usos y representaciones de los juegos en red*. Buenos Aires: Imago Mundi – UNGS.

Tabarrozzi, M. (comp) (2016). *Realización en artes audiovisuales. Forma, concepto y política*. La Plata: Edulp.

¿Cómo citar este artículo?

Benedetti, G. H. (realizador). (2017). El Mikilo. [Proyecto transmedia]. Argentina: Especialización en Comunicación Digital Audiovisual de la UNQ. Recuperado de http://socialesyvirtuales.web.unq.edu.ar/