

RECONSTRUYENDO LA IMAGEN DE LOS TIBURONES: NARRATIVAS MEDIOAMBIENTALES Y CONTRARRELATOS A 'JAWS' PARA LA CONSERVACIÓN

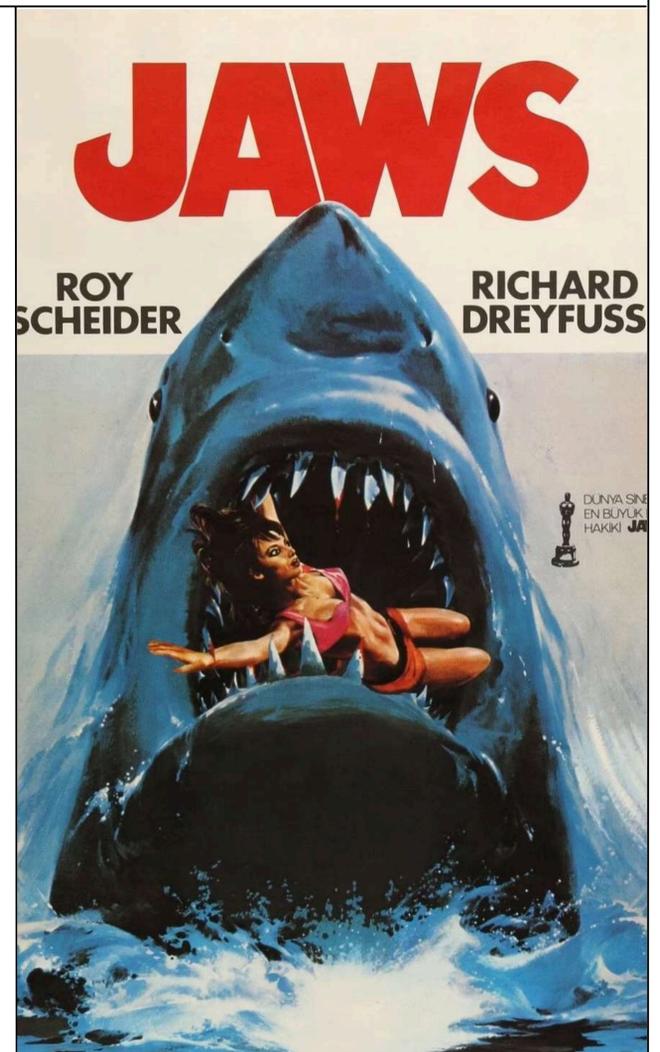
Laura Echeverri Restrepo, Maestría en Humanidades Digitales
lecheverrir@uniandes.edu.co
Facultad de Artes y Humanidades
Universidad de Los Andes

OBJETIVOS

- Explorar el tema de las narrativas, mitos y construcción de marcas en la cultura pop.
- Analizar cómo la narrativa transmedia de "Jaws" ha creado y perpetuado un mito sobre los tiburones que persiste hasta la actualidad.
- Investigar el papel de las narrativas en la influencia del comportamiento de las personas, especialmente en la toma de decisiones relacionadas con leyes y la protección de animales.
- Examinar la importancia de diferenciar entre datos científicos y miedos basados en la ficción.
- Analizar el rol del capitalismo en la creación de películas que se transforman en marcas, más allá de ser simples formas de entretenimiento, maximizando así su potencial de ganancias.

JUSTIFICACIÓN

El interés del proyecto es generar un impacto social significativo en el público general y, de manera ambiciosa, influir en las leyes de protección de los tiburones y el mar en general. Mediante el uso de un videojuego, se pretende llegar a las generaciones más jóvenes, quienes están más familiarizadas y conectadas con este medio. Las narrativas desempeñan un papel crucial para despertar el interés de las personas en una causa. Si la percepción pública de los tiburones los presenta como bestias despiadadas, será menos probable que se preocupen por su conservación, e incluso, en algunos casos, podría considerarse positivo su exterminio. Cambiar esta perspectiva mediante datos científicos precisos puede fomentar un movimiento más amplio hacia la protección de estas especies y, por ende, del océano en general.



METODOLOGÍA

Los preparativos iniciales, que comienzan a finales de 2024, se centrarán en la elaboración de preguntas para una encuesta dirigida al público general. El objetivo principal es comprender el origen y la naturaleza del miedo hacia los tiburones, así como indagar sobre la percepción personal de los tiburones antes y después de la experiencia de buceo en caso de ser buzos. Durante este periodo también se llevará a cabo un análisis detallado de la película "Jaws". Este análisis se centrará en la creación de una tabla de datos que identifique y clasifique las palabras utilizadas para describir a los tiburones en la película, así como en la evaluación del impacto emocional de cada escena.

En la primera mitad de 2025, se realizará una investigación exhaustiva sobre narrativas transmedia y ambientales. Esta investigación abarcará temas como el poder de las narrativas en relación al comportamiento humano. Este conocimiento informará el desarrollo de un videojuego destinado a desafiar y contrarrestar las narrativas negativas sobre los tiburones, demostrando cómo estas influencias afectan la conservación de la especie.

RESULTADOS

El proyecto culminará en la creación de un videojuego educativo y persuasivo diseñado para desafiar las narrativas negativas sobre los tiburones y promover su conservación. Basado en una amplia investigación, el videojuego ofrecerá una experiencia interactiva que cambiará la percepción pública de los tiburones al destacar su rol en los ecosistemas marinos y desmitificar los estigmas asociados a ellos. Con su capacidad para educar y entretener, se espera que el videojuego motive a los jugadores a tomar acciones para proteger a los tiburones y sus hábitats.

