

● cuadernos de  
**cine colombiano**

EXPERIENCIAS CINEMÁTICAS





cuadernos de  
**cine colombiano**

▶ EXPERIENCIAS CINEMÁTICAS

● cuadernos de  
**cine colombiano**

## ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D. C.

Claudia López Hernández  
ALCALDESA MAYOR DE BOGOTÁ D. C.

Nicolás Montero Domínguez  
SECRETARIO DE CULTURA  
RECREACIÓN Y DEPORTE

## INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES - IDARTES

Catalina Valencia Tobón  
DIRECTORA GENERAL

Paula Villegas Hincapié  
SUBDIRECTORA DE LAS ARTES

Leyla Castillo Ballén  
SUBDIRECTORA DE FORMACIÓN

Mauricio Galeano Vargas  
SUBDIRECTOR DE EQUIPAMIENTOS CULTURALES

Adriana María Cruz Rivera  
SUBDIRECTORA ADMINISTRATIVA Y FINANCIERA

### Con el apoyo del MINISTERIO DE CULTURA

Angélica María Mayolo Obregón  
MINISTRA DE CULTURA

Adriana Padilla Leal  
VICEMINISTRA DE LA CREATIVIDAD Y LA ECONOMÍA NARANJA

Claudia Jineth Álvarez Benítez  
SECRETARIA GENERAL

Jaime Tenorio Tascón  
DIRECTOR DE AUDIOVISUALES, CINE Y MEDIOS INTERACTIVOS

Laura Camila Puentes Ruiz  
ASESORA DIRECCIÓN DE AUDIOVISUALES, CINE Y MEDIOS INTERACTIVOS

Marina Arango Valencia y Buenaventura  
COORDINADORA DE PATRIMONIO AUDIOVISUAL COLOMBIANO

## CINEMATECA DE BOGOTÁ

Ricardo Cantor Bossa  
GERENTE DE ARTES AUDIOVISUALES  
Angélica Clavijo Ortiz  
LÍDER MISIONAL

Catalina Posada Pacheco  
COORDINADORA EDITORIAL

### CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO N.º 31

### EXPERIENCIAS CINEMÁTICAS ►►

Felipe César Londoño  
EDITOR INVITADO

Jaime Tenorio Tascón  
Angélica Clavijo Ortiz  
Catalina Posada Pacheco  
Paula Villegas Hincapié  
Alejandro Ángel Torres  
COMITÉ EDITORIAL

Catalina Posada Pacheco  
COORDINACIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

Catalina Posada Pacheco  
REVISIÓN EDITORIAL

Neftalí Vanegas Menguán  
DISEÑO GRÁFICO Y DIAGRAMACIÓN

Alejandra Castellanos Meneses  
CORRECCIÓN DE ESTILO

Panamericana Formas e Impresos S.A.  
IMPRESIÓN  
ISSN 1692-6609

El contenido es responsabilidad exclusiva de los autores y no representa necesariamente el pensamiento del Instituto Distrital de las Artes - Idartes.

Publicación impresa y digital de distribución gratuita con fines educativos y culturales. Queda prohibida su reproducción total o parcial con o sin ánimo de lucro sin la debida autorización expresa para ello. Información adicional en: [cinematecapublicaciones@idartes.gov.co](mailto:cinematecapublicaciones@idartes.gov.co)



**Descárguelos en internet en:**  
<https://idartesencasa.gov.co/cinemateca-de-bogota/colecciones-libros>

### INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES - IDARTES

Carrera 8 n.º 15-46  
Bogotá, Colombia  
Conmutador: (571) 379 5750  
[www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)

### CINEMATECA DE BOGOTÁ

Carrera 3 n.º 19-10 Bogotá, Colombia  
Conmutador: (571) 379 5750, ext. 3400 - 3410  
[cinematecaenlaciudad@idartes.gov.co](mailto:cinematecaenlaciudad@idartes.gov.co)  
[www.cinematecadedebogota.gov.co](http://www.cinematecadedebogota.gov.co)  
**Facebook:** Cinemateca de Bogotá  
**Twitter:** cinematecabta  
**Instagram:** cinematecabta

Cuadernos de cine colombiano - nueva época : experiencias cinematográficas / Cinemateca de Bogotá – Gerencia de Artes Audiovisuales del IDARTES

Bogotá : Cinemateca de Bogotá ; IDARTES, 2021

Con el apoyo del Ministerio de Cultura

172 p. : fot. ; 20 cm (ISSN 1692-6609 ; no. 31)

1. Espectáculos populares - Historia - Siglos XIII - XIX

2. Cine - Innovaciones tecnológicas – Siglo XXI


3. Narrativas transmedia

4. Sistemas inmersivos

5. Lenguajes expandidos

6. Realidad virtual



 Silueta a partir de Imagen *Cámara Posterior*. Ejercicio de realización de cVR. Scuola Grafica, Genovese 2021

### Fotografía de cubierta:

See You Later (Laura Colmenares Guerra,2016).  
Performance audiovisual producido por: Cryptic (Glasgow, UK) & Peak Performances (New Jersey, USA)

**Fotografías de la contracubierta:** de arriba hacia abajo: Un gran Titirimundi (Mundinovi o Mundo nuevo), junto el arco mayor de la Puerta de Toledo de Madrid, cerca del Campillo del Mundo Nuevo. Óleo de Ángel Lizcano, 1880, Frame Experiencia VR Entre Luces y Sombras, Fotograma de **De a Caballo** (Talia Osorio, 2010-2020), Docubase del MIT Open Documentary Lab. <https://docubase.mit.edu/>, Proyecto 4 ríos, Elder Tobar

### Imagen de la tabla de contenido:

Proyecto transmedial *4 Ríos*, Bojayá (José Alejandro Cardona, 2019).

### Imágenes del interior:

como aparece en cada foto.

**Imagen del colofón:** montaje a partir de fotografía.

### Agradecimientos:

Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Andrés Burbano, Adriana Gómez, Rafael Ospino, Canela Reyes, Juan Sebastián Cabrera, Carol Sabbadini, David Zapata, Corina Liposvsky, Santiago Caicedo, Jaime Tenorio, Ximena Gama, Edith Sierra, Lady Martínez, Henry Caicedo, Laura Colmenares, Carlos Smith, David Ríos, Nazly López y Mónica Moya.



# Contenido

## ► PRESENTACIÓN

6 La evolución de las narrativas audiovisuales  
**Catalina Valencia Tobón**  
**Ricardo Cantor Bossa**

## ► EDITOR INVITADO

10 Lo cinematográfico en épocas de transición  
**Felipe César Londoño**

## ► ARTÍCULOS

22 ► Dispositivos intermediales en los siglos XVIII y XIX: exploraciones en torno a experiencias animáticas hispanoamericanas  
**Mauricio Vásquez Arias**

54 ► Creación de realidades virtuales narrativas: de la cinematografía a la inmersografía  
**María Cecilia Reyes**

76 ► 10 años de nuevos medios en Colombia o ¿cómo nos estamos narrando en la era digital?  
**Alejandro Angel Torres**

102 ► Desarrollo de nuevos medios en Colombia. Caso de estudio de El Cubo: Historias tridimensionales.  
**Arnau Gifreu-Castells**

124 ► Investigación, aplicaciones y archivo: el nuevo cine como objeto de análisis.  
**Ana Teresa Arciniegas**

## ► ENTREVISTAS

140 La producción y circulación en perspectiva de las Experiencias Cinemáticas: una visión desde los realizadores.  
**Felipe César Londoño**

168 ► Perfiles de los autores

# La evolución de las narrativas audiovisuales

Catalina Valencia Tobón  
Directora General  
Idartes

Ricardo Cantor Bossa  
Gerente de Artes Audiovisuales  
Cinemateca de Bogotá  
Idartes

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 31-2021 NUEVA ÉPOCA



Las artes audiovisuales constituyen una amalgama de posibilidades para la expresividad y la creación humana. La fotografía, el cine, el video, la televisión, los videojuegos, la web, las videoinstalaciones, el sonido envolvente, las pantallas, los videoproyectores, los dispositivos de reproducción de contenidos y las plataformas se encuentran instalados en las prácticas culturales y cotidianidades de todas y todos.

En ese sentido, el lugar de las audiencias también ha ido transitando desde las orillas más contemplativas de observación pasiva, a la participación cocreativa y a la inmersión en experiencias que el espectador o la espectadora navegan a su libre albedrío, determinando inicio, fin, no inicio, no fin, puntos de giro, continuidades, montajes, libertad de travesía, intervención, dirigir su propio destino narrativo. Alejandro Ángel, articulista invitado, plantea en su texto una genealogía de la creación con nuevos medios en Colombia, y define al usuario de hoy como «activo, hiperactivo,

cercano, pretencioso y (que) quiere ser parte de la narración, sin importar la voluntad del creador».

Las creaciones inmersivas, los nuevos medios, las obras y experiencias interactivas, los emergentes modos y estéticas narrativas constituyen prácticas artísticas en las que la integración de tecnologías —contemporáneas, reutilizadas, sofisticadas, artesanales— desencadenan nuevas formas de creación y apropiación de las artes audiovisuales y por ende la generación de nuevos patrimonios audiovisuales e identidades digitales y culturales.

Llegamos este año a la edición número 31 poniendo en diálogo, a través de sus diversas ediciones, el pensamiento, las voces y las propuestas que desde un campo investigativo particular han contribuido al fortalecimiento del sector audiovisual y han permitido recoger en sus textos un insumo importante para situar el estado de la creación, la producción



▣ Laboratorio Live Cinema. Celeste Betancur y Luis Castro(2021). Fotografía: Luis Castro



▣ Desarrollo de laboratorios de Casey Reas alrededor de las posibilidades para descubrir nuevas narrativas. Datos y Relatos. Cinemateca de Bogotá 2019

y la circulación del cine colombiano y las artes audiovisuales.

En este número Felipe César Londoño, como editor invitado, introduce la cartografía de esta publicación de la siguiente manera: «Las experiencias cinemáticas contemporáneas, al contrario, enfatizan en los nuevos universos sensoriales que, a través de la tecnología, integran la imagen y el sonido con el espectador-interactor. [...] Es por ello que lo cinemático se integra con las nuevas formas en que se discute y deconstruye la noción de imagen y su relación interactiva con las audiencias, en el contexto de un nuevo tipo de cine, un cine que responde a tiempos de cambios y transiciones».

Con 'Experiencias cinemáticas', presente edición de los *Cuadernos de Cine Colombiano*, logramos identificar o reafirmar múltiples retos sobre la generación de patrimonios culturales desde las artes audiovisuales, con nuevas formas narrativas y experienciales, y los desafíos para su conservación como parte de la memoria cultural contemporánea del país. Ana Teresa Arciniegas plantea la necesidad de investigar y teorizar sobre los modos de creación y producción con nuevos medios, así como acerca de las relaciones de interacción que surgen o pueden surgir con las audiencias. Mauricio Vásquez propone una genealogía de lo inmersivo a partir de un recorrido por diversos dispositivos intermediales —análogos,

mecánicos, autómatas— antecesores (o más allá) del cinematógrafo, expandiendo de esta manera la génesis de las formas de representación envolventes.

Arnau Gifreu-Castells y María Cecilia Reyes exponen a **El Cubo: Historias tridimensionales** de RTVCPlay y **Vader Immortal** de Lucas Films, respectivamente, como casos de estudio (a modo de hitos) en el desarrollo de narrativas interactivas en Colombia y en el mundo. Adicionalmente, María Cecilia propone la denominación de *immersografía* como la práctica artística y como el ámbito de estudios de las realidades virtuales narrativas (nVR).

Desde otra orilla, y en diálogo con las investigaciones, reflexiones y propuestas de los autores de esta edición, la sección de entrevistas presenta y enuncia el punto de vista de una selección de artistas, realizadoras y realizadores que desde prácticas transversales (realidades mixtas, instalaciones, interactivos, animación, cine, etc) abordan en sus procesos de creación diversas aproximaciones a las experiencias cinemáticas. La reflexión y las preguntas propuestas indagan en temas como la tecnología y la creación, la interactividad y lo inmersivo, la visualización de datos y la analítica cultural.

Desde la Cinemateca de Bogotá, como Gerencia de Artes Audiovisuales del Idartes, se han acompañado estas evoluciones en

espacios como el seminario Cinemateca Expandida realizado entre 2013 y 2017, el catálogo razonado *Artes mediales: Convergencias y tecnologías* publicado en 2014 y que se puede consultar en la mediateca digital; las becas de creación y circulación en nuevos medios; y el diseño, construcción y gestión de la Sala E (Audiovisual Expandido), la Galería, y el ecosistema de creación y experimentación MediaLab del Centro Cultural de las Artes Audiovisuales inaugurado en 2019.

La Sala E ha presentado, entre otras, creaciones colectivas, video instalaciones y experiencias como **No hay monte sin sol** del Colectivo La Vulcanizadora, **Tele-Visión** de Camilo Restrepo, **Dos orillas** de Paula Gaitán, **Documental Expandido** de la MidBo, **Mojana** de Nadia Granados y Simon(e) Petau, los resultados de la maratón Bogotá 2036 y **Kají, Coca sagrada**, una coproducción de 4Direcciones Audiovisual y DEEP Canadá, ganadora en 2020 de la Beca de circulación y promoción de un proyecto audiovisual de nuevos medios de la Cinemateca de Bogotá y el Instituto Distrital de las Artes - Idartes. Desde el Medialab hemos creado la franja #DatosyRelatos, talleres y microtalleres de videojuegos, filtros para redes sociales, animación, realidad virtual, realidad aumentada, *live coding*, cómic digital, inteligencia artificial, etc., y maratones creativas en las que equipos



Videoinstalación **Dos orillas**. (Paula Gaitán, 2021) presentada en la sala E de la Cinemateca de Bogotá en el marco de su retrospectiva.

multidisciplinares expanden las narrativas y/o generan soluciones de impacto social.

Con la identificación de investigaciones y autores que abordan los nuevos medios, ampliamos la referencia de reflexiones y conocimiento, fortalecemos la oferta y podemos determinar en gran medida el estado actual y el posible futuro de la creación audiovisual junto a estos nuevos conceptos de lo inmersivo y lo interactivo. Estos estudios o aproximaciones nos permiten a su vez expandir y reinterpretar las obras y el pasado, entender que el archivo se transforma y no es estático, entre otras relaciones.

# Lo cinemático en épocas de transición

## Lo cinemático en épocas de transición

Felipe César Londoño  
Editor invitado

**Palabras clave:** Representación sensorial, cinematografía, creación digital.

**Resumen:** Experiencia cinemática, en el contexto de lo audiovisual, se define como aquel cine que integra otros universos sensoriales a través de la tecnología, además de la imagen y el sonido. Si la cinemática se circunscribe en sí misma como el movimiento de los objetos, las experiencias cinemáticas contemporáneas vinculan la captura, el procesamiento, la posproducción, la distribución, la exhibición y la interacción con el espectador, todo a través de medios digitales. En el contexto de estas experiencias, es posible encontrar otras denominaciones como el Cine Inmersivo, Interactivo, Adaptativo, Calculado o Expandido. Se conocen también otras clasificaciones como el Cine y las realidades virtuales, aumentadas o mixtas, los Datafilms, los Cinemagames, entre muchas otras categorías. Lo que hay común en todas ellas, es la necesidad de ahondar en un nuevo cine, en una industria, en el marco de las tendencias contemporáneas de la creación en el que, por medio del uso de tecnologías y dispositivos, se proponen nuevos lenguajes y, con ello, retos inéditos a los realizadores y a la industria que pone en circulación a estas obras.

**Keywords:** Sensory representations, Cinematography, Digital creation.

**Abstract:** In the context of audiovisual arts, *cinematic experience* is defined as cinema that integrates other sensory universes through technology, in addition to image and sound. If kinematics is described as the movement of objects, contemporary cinematic experiences link capture, processing, post-production, distribution, exhibition, and interaction with the viewer, all through digital media. Other denominations are also found in this context: immersive, interactive, adaptive, calculated or expanded cinema; as well as other categories, such as cinema and virtual, augmented, or mixed realities, datafilms, cinemagames. What is common to all of them is the need to delve into a new cinema, within the framework of contemporary trends of creation, in which new languages are proposed using technologies and devices, meaning unprecedented challenges to filmmakers and the industry.

► **1** • Grau, «Into the belly of the image: Historical aspects of virtual reality», 365-371.

► **2** • Grau, «Into the belly of the image: Historical aspects of virtual reality», 365-371.

► **3** • Muy negocios y economía, ¿Sabes cuánto dinero genera la industria del cine?

Desde los inicios de los tiempos, en el intento por comprender el mundo, el ser humano ha experimentado con las representaciones sensoriales, lo cual se evidencia en algunas prolíficas manifestaciones plasmadas en pictografías rupestres, que muestran escenas recreadas de visiones y eventos, como se puede observar en descubrimientos recientes en la Amazonía colombiana —en Chiribiquete, que datan de 19.500 años—, hasta las más reconocidas narraciones del mundo y de la vida en el paleolítico, como las de Cantabria en España —Cueva de Altamira, 12.500 años a.C.—. Visitar estos lugares es tener una experiencia inmersiva que nos traslada a tiempos y lugares prístinos y nos conecta, a través de las magníficas expresiones de arte rupestre prehistórico, con el imaginario de nuestros antepasados.

La mediación a través de imágenes ha sido una forma de acercamiento temporal y espacial a las culturas del pasado, y quien quiera hoy reconocer de manera profunda la Roma de la antigüedad, puede realizar un viaje en el tiempo a través de los frescos pintados en la Casa dei Misteri en Pompeya, que data del 60 a.C. Como bien lo describe Oliver Grau,<sup>1</sup> la también llamada Villa Itern es un ejemplo de representación de una realidad virtual registrada en pinturas murales que extendían los espacios de la casa hacia otros lugares, con figuras del tamaño de las personas y narraciones que dan cuenta de rituales dionisiacos que

incitan a la participación emocional. Un siglo más tarde, Giovanni Battista Piranesi (Venecia 1720, Roma 1778) registra, en complejos grabados, profundas inmersiones en construcciones ilusorias que toman como base la arquitectura republicana romana, integrada a fascinantes espacios que, como cárceles distópicas, mezclan ficción y realidad. Sus *Carceri d'invenzione*, realizadas en 1742 y publicadas entre 1745 y 1761, son un claro ejemplo de un escenario narrativo que promueve la inmersión, en tanto interfaz que «debilita el sentido de distancia psicológica de los espectadores y cuestiona la relación entre el arte y la conciencia»<sup>2</sup>.

La llegada del cinematógrafo, a finales del siglo XIX, amplificó el sentido de las experiencias ilusorias al difuminar las barreras entre los espacios reales y los espacios físicos. Las salas oscuras, los efectos lumínicos del proyector, el sonido cada vez más envolvente y las narraciones entre ficcionales y reales contribuyeron a crear un lenguaje de lo cinematográfico que fortaleció a una industria que, para el 2020, superó los 41.000 millones de dólares en el mundo.<sup>3</sup> A pesar de ello, al menos tres grandes crisis han afectado a la industria, y por tanto a los creadores y a sus sistemas de representación. Una de ellas fue la crisis económica del 2008; otra, la crisis ocasionada por la pandemia del COVID-19 en el 2020. Y una tercera se relaciona con

el auge de las tecnologías, los dispositivos, la inteligencia artificial y las posibilidades de interacción y personalización en los consumos que ellas propician.

En medio de este panorama complejo para lo cinematográfico, ¿es posible hablar de una reconfiguración de lenguajes y tecnologías para revitalizar la industria? Las circunstancias difíciles por las que atraviesa la producción audiovisual, marcadas por las escasas fuentes de financiación para las nuevas obras; la poca asistencia a las salas de proyección debido a las circunstancias de la salud en el mundo; y los monopolios tecnológicos de transmisión de contenidos, que hoy determinan lo que circula y se consume en los hogares de los distintos países; sumado a los profundos cambios que determinan las nuevas formas de producción y posterior distribución de las producciones cinematográficas hacen necesario revisar las nuevas tendencias que prefiguran la creación de la imagen en movimiento en un futuro cercano, ligado a procesos de financiación en el contexto de una industria que es dinámica y que se particulariza según territorios en el mapa global del entretenimiento.

Es allí en donde el cine, como «séptimo arte» o como «arte total», tiene también la capacidad de mostrarnos las rutas hacia donde la industria debe transitar. El cine como arte, afirma Rudolf Arnehim,<sup>4</sup> «se asemeja a la pintura, la música, la literatura y la danza»,

más allá de la mera reproducción mecánica de la vida real. Y, como arte, el cine presagia realidades y marca caminos. Fue en los años 60 cuando Marshall McLuhan, precisamente, notó la capacidad del arte para «anticipar el futuro» y, con ello, superar posibles crisis por las que puede estar atravesando la sociedad que lo produce. McLuhan, en el prólogo de su libro *Understanding media*, llama al arte «un sistema de alarma», que indica nuevos desarrollos en el futuro y que permite «prepararnos para afrontarlos». Afirma que: «El arte, como entorno de radar, asume la función de entrenamiento perceptual indispensable».<sup>5</sup>

En esta misma línea, Lucía Santaella señala que «en tiempos de mutación, hay que estar cerca de los artistas. Por el simple hecho de que, parafraseando a Lacan, ellos saben sin saber que saben».<sup>6</sup> Para Santaella, la humanidad está entrando en el tercer ciclo evolutivo de la especie, lo que afecta todos los procesos de creación y producción artística e industrial. Es necesario, por tanto, «prestar atención a lo que los artistas están haciendo... porque son ellos quienes están creando una nueva imagen del ser humano en el vórtice de sus actuales transformaciones, son los artistas quienes nos han colocado frente a frente con la cara humana de las tecnologías».

El cine, como arte, prefigura realidades y se apropia de los medios de su tiempo, para trascenderlos y transgredirlos. Y es en este

► **4** • Arnheim, *El cine como arte*.

► **5** • McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*.

► **6** • Santaella, *Conferencia Festival Internacional de la Imagen*.





► **7** • <https://www.engadget.com/sundance-film-festival-ar-vr-new-frontier-200029918.html>

► **8** • <https://www.adrianmeyer.art/strands-of-mind>

marco que se inscribe el concepto de *experiencias cinemáticas contemporáneas* en contraposición a las denominaciones tradicionales de *cine digital*. Esta última categorización refiere a la transformación que el cine sufre con el desarrollo de tecnologías digitales, tales como la alta definición, la transferencia, el almacenamiento de datos y la calidad de lentes y ópticas que dan excelentes posibilidades de captura de imagen potenciando la capacidad del cine para transformarse. Bajo este concepto, lo digital se vincula a mejores flujos de trabajo, procesos de producción económicos, facilidad en la reproducción, mejor integración de efectos especiales y posibilidad de una amplia circulación en diversos soportes.

Las experiencias cinemáticas contemporáneas, al contrario, enfatizan en los nuevos universos sensoriales que, a través de la tecnología, integran la imagen y el sonido con el espectador-interactor. Si el cine digital se circunscribe a los procesos que hacen posible una producción fílmica de muy alta calidad, las experiencias cinemáticas vinculan la captura, el procesamiento, la postproducción, la distribución, la exhibición y la interacción con el espectador, todo a través de medios digitales que propician otros contenidos y otras formas de cocreación. Es por ello que lo cinemático se integra con las nuevas formas en que se discute y deconstruye la noción de imagen y su relación interactiva con las audiencias, en

el contexto de un nuevo tipo de cine, un cine que responde a tiempos de cambios y transiciones.

Lo anterior puede ilustrarse a partir de las nuevas expresiones audiovisuales que se proyectan en varios de los festivales de cine más importante de Colombia y el Mundo. El Festival de Cine de Sundance, por ejemplo, está construyendo una plataforma de realidad virtual para acceder a los contenidos del evento, dando continuidad a lo experimentado en la exposición New Frontier del año 2015.<sup>7</sup> La plataforma permite el ingreso a contenidos interactivos desde cualquier dispositivo (computador y visor VR, entre otros), para disfrutar de una experiencia inmersiva gracias a la WebXR. Allí es posible no solo ver las películas especialmente diseñadas para estos lenguajes, sino también conversar con personas cercanas o realizar ruedas de negocio.

Por otra parte, la Cinemateca de Bogotá (Gerencia de Artes Audiovisuales del Instituto Distrital de las Artes – Idartes) exhibió, en julio de 2021, el **Museum of other realities** (MOR), un espacio virtual que albergó 22 obras de arte inmersivas seleccionadas de tres de los eventos de cine más importantes del mundo: Cannes XR, NewImages Festival y Tribeca Festival. De las obras presentadas, algunas de ellas estrenos mundiales, se destacan **Strands of mind** (Adrian Meyer,<sup>8</sup> 2021), **Biolum** (Abel Kohen, 2021), y **Paper**

**birds** (Federico Carilini y Germán Heller, 2020). La primera de ellas, **Strands of mind**, comienza con un recorrido por un tranquilo bosque para después derivar en un viaje hacia las profundidades de un árbol, conectando varias atmósferas llenas de misterio, belleza, oscuridad y misticismo. A través de un lenguaje visual que recuerda a las mencionadas *Cárceles* de Piranesi, **Strands of mind** es un viaje hacia lo infinito, un recorrido ilusorio que se explora desde la fractalidad.

Por otra parte, **Biolum** crea una experiencia inmersiva que conduce a las profundidades del océano, donde se realizan especiales descubrimientos.<sup>9</sup> La experiencia en realidad virtual es guiada por Eva, una científica marina que acompaña el viaje por un abismo varios cientos de metros en el océano en un ascensor de seguridad hasta que la luz se apaga. **Biolum** es una experiencia cinematográfica que permite el descubrimiento de parásitos bioluminiscentes que están infectando la flora y fauna del océano. En una narración que integra la verdad biológica con la ciencia ficción, **Biolum** se inspira en la belleza de la vida de las profundidades marinas y se conecta con temas existenciales y maravillas cósmicas de lo desconocido.

Finalmente, el corto argentino **Paper Birds**<sup>10</sup> cuenta la historia de un niño que a través de su conexión con la música puede acceder a otras dimensiones, a ver y a sentir



Grabado de la Serie *Carceri d'Invenzione* (The Prisons) de Giovanni Batista Piranesi, c. 1745. Imagen de dominio público.

otras experiencias. A través de los sistemas de realidad virtual, propone descubrir mundos no visibles, espacios para la creatividad y la inspiración por medio de todo tipo de elementos que pertenecen a la vida que no podemos ver.

Al igual que en Sundance, Cannes XR, NewImages Festival y Tribeca Festival, varios festivales de cine en Colombia han abierto espacios de exhibición a estas experiencias cinemáticas contemporáneas. El Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias -FICCI, por ejemplo, abrió en el año 2019 una

► **10** • <https://www.marchedufilm.com/projects/biolum/>

► **11** • <https://www.3dar.com/vr-ar/>

muestra de realidad virtual en la que exhibió siete experiencias interactivas, entre las que se destacó **Kaji, Coca sagrada** (2020), un documental inmersivo coproducido por 4Direcciones Audiovisual de Colombia y DEEP Canadá y ganador en el 2021 de la Beca de Circulación y promoción de un proyecto audiovisual desarrollado con nuevos medios, del PDE del Instituto Distrital de las Artes-Idartes.

De igual manera, el Festival de Cortos de Bogotá (Bogoshorts) abrió la Sala VR en la que presentó **Y así te espero como casa sola y volverás a verme y habitarne** (2020) de RECLAB, un colectivo activo desde 2008 que explora el espacio percibido y la reproducción sonora y visual multicanal. Por otra parte, el Festival Internacional de la Imagen realiza, desde 1997, intercambios colaborativos y exhibiciones interactivas en el marco de la sección *Cine (y) Digital*.

Los diversos tópicos que se abordan alrededor de las experiencias cinemáticas contemporáneas en este número de los *Cuadernos de Cine Colombiano* tienen como objetivo abrir la discusión sobre las nuevas perspectivas técnico-ontológicas, fenomenológicas y culturales de estas nuevas expresiones audiovisuales ligadas con lo cinematográfico. Para ello, la estructura de la publicación se organiza en cinco secciones: la primera de ellas abarca los abordajes históricos, a partir del artículo «Dispositivos intermediales en los siglos XVIII y XIX:

exploraciones en torno a experiencias fantasmáticas, animáticas y cinemáticas hispanoamericanas» de Mauricio Vásquez, que indaga sobre las perspectivas históricas de las experiencias inmersivas contemporáneas, a partir de una revisión sobre los juguetes filosóficos y los dispositivos ópticos que dieron lugar a una nueva ontología de la percepción, a través de la recursividad transmedial. A continuación, se profundiza en los nuevos lenguajes con María Cecilia Reyes y su artículo «Creación de realidades virtuales narrativas: De la cinematografía a la inmersiografía». Allí, la autora explora la creación de realidades virtuales narrativas, así como las nociones estéticas y los lenguajes interactivos que hacen posible sus procesos de pre y posproducción.

Para dar contexto a la discusión en los ámbitos locales, el artículo «10 años de nuevos medios en Colombia», escrito por Alejandro Ángel, indaga en el panorama de la realización transmedial e inmersiva en Colombia, en la transmedialidad y transdisciplinariedad de los procesos de creación y en las convocatorias públicas y privadas realizadas en Colombia que buscan la promoción del «nuevo» cine. Por otra parte, Arnau Gifreu Castells presenta en «Desarrollo de nuevos medios en Colombia. Caso de estudio: *El Cubo: Historias tridimensionales*», que presenta el mercado de las nuevas expresiones del cine interactivo, los ámbitos de circulación comercial



■ Fotograma de **Kaji, Coca sagrada** (Diana Rico – Richard Decailliet, Colombia-Canadá, 2020). Documental inmersivo ganador de la Beca de Circulación y Promoción y proyecto audiovisual desarrollado con nuevos medios, del PDE del Instituto Distrital de las Artes-Idartes.

del nuevo cine, el rol de los espectadores/creadores de las narraciones en los festivales, las experiencias performáticas presenciales y las nuevas plataformas de distribución.

Una cuarta sección examina los archivos, a partir del artículo: «Investigación, aplicaciones y archivo: el nuevo cine como objeto de análisis» de Ana Teresa Arciniegas, donde se profundiza en la ciencia de datos aplicada a las experiencias cinemáticas, en lo digital interactivo como material de archivo, en el análisis por parte de la academia y los investigadores,

y en la configuración de un nuevo patrimonio fílmico, desde lo transmedial.

Por último, la edición cierra con un panorama de entrevistas a realizadoras y realizadores colombianos que trabajan desde diferentes perspectivas en las experiencias cinemáticas descritas. Temas referentes a las relaciones entre tecnología y creación, la visualización de datos y la analítica cultural, lo inmersivo y la interactividad— aspectos relacionados con la creación, pero, además, con las complejidades de la producción y la circulación—, se profundizan en el diálogo final, como

► 11 • [https://unctad.org/system/files/official-document/tn\\_unctad\\_ict4d17\\_en.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/tn_unctad_ict4d17_en.pdf)

► 12 • [https://www.proimagenescolombia.com/secciones/pantalla\\_colombia/breves\\_plantilla.php?id\\_noticia=11472](https://www.proimagenescolombia.com/secciones/pantalla_colombia/breves_plantilla.php?id_noticia=11472)

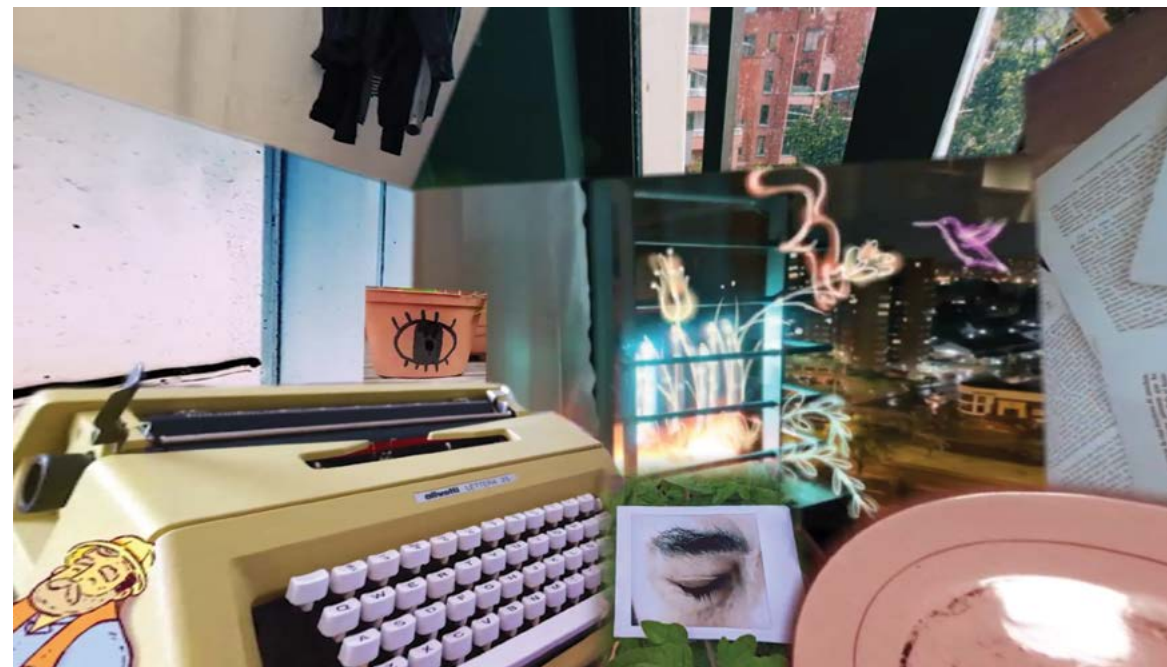
evidencia de un trabajo audiovisual en permanente evolución y cambio.

Entre los muchos desafíos que la creación cinematográfica enfrenta, es necesario resaltar uno en particular para el contexto colombiano y es el cierre de la brecha digital. A pesar de que lo cinematográfico no necesariamente se vincula con las tecnologías y los dispositivos avanzados, la creación que posibilita la inmersión en las realidades mixtas aún debe superar muchos retos en un país como Colombia que, según un reciente estudio, no se encuentra preparado para el uso de las nuevas tecnologías. La Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo UNCTAD,<sup>11</sup> que presenta los índices que miden la preparación de los países para adoptar un total de 11 tecnologías de frontera (entre ellas la inteligencia artificial, los macrodatos y el *blockchain*), ubica a Colombia en el puesto 78 del mundo entre 158 naciones analizadas con una calificación de 0.44 puntos sobre 1. En este sentido, el cierre de las brechas digitales y la utilización de tecnologías adaptadas al contexto constituyen grandes desafíos para la creación y la circulación de obras inmersivas en nuestro territorio.

El uso de las tecnologías también se relaciona con el establecimiento de prácticas

equitativas que tomen en cuenta las particularidades de regiones y comunidades, en intersección con ópticas críticas sobre la equidad de género, la interculturalidad, la accesibilidad, la creación de contenidos y la utilización de los medios. Controversias relacionadas con la producción de la tecnología que rodea la sociedad, sus usos por parte de las élites y los beneficios que ella entrega son aspectos que lo cinematográfico debe poner en cuestión, ligados a movimientos globales como el *data feminism*, el *data training* o el humanismo digital que analizan los medios desde una visión crítica y política con la intención de crear una mayor equidad en la práctica tecnológica. Colombia ha avanzado en crear conciencia en ello, como lo demuestran las investigaciones llevadas a cabo por el Movimiento de Mujeres del Sector Audiovisual de Colombia MUSA, que busca «reivindicar el cumplimiento de sus derechos como ciudadanas, aportando soluciones que fomenten la construcción de imaginarios, y que, en consecuencia, apuntan a fortalecer el respeto, la diversidad, la equidad y el acceso de las mujeres a las diferentes dimensiones de la creación, producción y exhibición audiovisual».<sup>12</sup>

Las diversas perspectivas de las experiencias cinematográficas contemporáneas presentadas en esta edición de los *Cuadernos de Cine Colombiano* buscan continuar abriendo



■ Fotograma de **Y así te espero como casa sola y volverás a verme y habitarme** (Colectivo Reclab, Colombia, 2020).

un espacio de análisis de las prácticas creativas que integran al cine con las tecnologías avanzadas de representación, en perspectivas contextuales. El cine, como expresión artística, se apropia de los medios de su tiempo y hoy indaga en sus posibilidades expresivas para potenciar la inmersión en realidades mixtas en el marco de las exigencias globales de la cultura *mainstream*. Lograr equilibrar

las tensiones que vinculan la libertad creativa, el uso de tecnologías avanzadas, las prácticas contextuales y las exigencias de la industria del entretenimiento es uno de los grandes retos de este tiempo que vivimos, tan cambiante y adverso, lo cual nos enfrenta a nuevas expresiones de lo cinematográfico, en la búsqueda de su reinención como arte completo e integrador.

## Referencias

**Arnheim,** Rudolf. *El cine como arte*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S. A., 1986.

**Grau,** Oliver. *Virtual art: From illusion to immersion*. The MIT Press, 2003.

\_\_\_\_\_. «Into the belly of the image: Historical aspects of virtual reality». *Leonardo* 32, no. 5 (2009): 365-371.

**Isaac,** Bruce. The orientation of future cinema. Technology, aesthetics, spectacle. Bloomsbury Academic, 2013.

**Kluszczyński,** Ryszard W. «From film to interactive art. Transformations in media arts». En *MediaArt Histories*, editado por Oliver Grau. Londres: The MIT Press, Cambridge Mass, 2007.

**Lech,** Iury. La imagen encapsulada: el videoarte como espiral. Madrid: Fundación Autor, 2009.

**Mackay,** Robin (ed.). *Future Art Ecosystems. Art x advanced technologies*, no. 1, Serpentine R&D Platform, Londres.

**McLuhan,** Marshal. *Understanding Media: The Extensions of Man*. The MIT Press, 1994.

**Manovich,** Lev. *Cultural analytics*. The MIT Press, 2020.

Muy negocios y economía. «¿Sabes cuánto dinero genera la industria del cine?». Modificado por última vez en noviembre 3, 2020.

<https://www.muynegociosyeconomia.es/economia-y-finanzas/articulo/cuanto-dinero-genera-la-industria-del-cine-751603451809>

**Naremore,** James. *An invention without a future*. University of California Press, 2014.

**Roginska,** Agnieszka y Paul Geluso. *Immersive sound. The art and science of binaural and multichannel audio*. Routledge, 2018.

**Santaella,** Lucía. *Conferencia Festival Internacional de la Imagen*. Manizales, 2019. <https://festivaldelaimagen.com/es/>

**Santos,** Nara Cristina. *Arte, cinema e audiovisual*. PPGART, UFSM, 2018.

**Weibel,** Peter y Jeffrey Shaw. *Future cinema: The cinematic imaginary after film*. The MIT Press-ZKM, 2002.

## Sitios web

<https://festivaldelaimagen.com/es/>

<https://www.engadget.com/sundance-film-festival-ar-vr-new-frontier-200029918.html>

<https://www.adrianmeyer.art/strands-of-mind>

<https://www.marchedufilm.com/projects/biolum/>

<https://www.3dar.com/vr-ar/>

[https://unctad.org/system/files/official-document/tn\\_unctad\\_ict4d17\\_en.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/tn_unctad_ict4d17_en.pdf)

[https://www.proimagenescolombia.com/secciones/pantalla\\_colombia/breves\\_plantilla.php?id\\_noticia=11472](https://www.proimagenescolombia.com/secciones/pantalla_colombia/breves_plantilla.php?id_noticia=11472)

## Filmografía

Carilini, Federico y Germán Heller. **Paper of birds**. 3Dar. Argentina, 2020.

4Direcciones Audiovisual de Colombia. **Kaji, Coca sagrada**. Canadá y Colombia, 2020.

RECLAB. **Y así te espero como casa sola y volverás a verme y habitarme**. Colombia, 2020.

Kohen, Abel. **Biolum**. IKO, Francia. Reynard Films, Prefrontal Cortex. Alemania, 2021

Meyer, Adrian. **Strands of mind**. Filmakademie Baden-Württemberg. Alemania, 2021.

📺 Fotograma de **Paper Birds** (Federico Carlini, Germán Heller, Argentina, 2020).





► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 31-2021 NUEVA ÉPOCA

## Dispositivos intermediales en los siglos XVIII y XIX: exploraciones en torno a experiencias animáticas hispanoamericanas<sup>1</sup>

Intermedial devices in the eighteenth and nineteenth centuries: explorations of Hispano-American animatic experiences.

Por Mauricio Vásquez Arias

**Palabras clave:** animática, intermedialidad, transmedialidad, arqueología de los medios, variantología, convergencia, espectáculos públicos, espectáculos precinematográficos, culturas mediáticas.

**Keywords:** Animatics, Intermediality, Transmediality, Archaeology of media, Variantology, Convergence, Public shows, Pre-cinematographic spectacles.

**Resumen:** El presente trabajo se concentra en una revisión arqueológica de diversos dispositivos, configuraciones intermediales y espectáculos, valiéndose de la noción de *animática* de Alan Cholodenko para analizar diversos modos, procesos y tecnologías de delegación y simulación de movimiento presentes en ámbitos tan diversos como la historia de los títeres, los autómatas, los salones de vistas y la proyección de imágenes. Así mismo, en este recorrido se exploran las diversas integraciones mediales y su lugar en la creación de espectáculos públicos, cuya función fundamental consistió en favorecer nuevos modos de sensibilidad y otros modos de afectación sensorial, previos a la aparición de lo cinematográfico. Finalmente, se aborda el caso particular del optorama de Camilus Farrand y las exhibiciones realizadas en el contexto colombiano y latinoamericano, así como la importancia y potencialidad de una aproximación variantológica a las culturas mediáticas en nuestro contexto.

**Abstract:** This paper focuses on an archaeological review of various devices, intermedial configurations and spectacles, based on Alan Cholodenko's notion of *animatics*, in order to analyze the processes and technologies of delegation and simulation of movement present in areas as diverse as the history of puppets, automata, view salons and the projection of images. Likewise, in this journey we explore the diverse media integrations and their place in the creation of public spectacles, which consisted in favoring new modes of sensibility and other modes of sensorial affectation, prior to the appearance of the cinematographic. Lastly, the particular case of Camilus Farrand's optorama and the exhibitions carried out in the Colombian and Latin American contexts are addressed, as well as the importance and potential of a variantological approach to media cultures in our context.

► **1** • El presente artículo es resultado del proyecto de investigación «Diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales» (código 828-000049), financiado por la Universidad EAFIT de Medellín y desarrollado en el marco del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Manizales.

► **2** • Sánchez, «Hacia una historia cultural de las diversiones públicas. Estudios culturales sobre el juego, la risa y el sobrecogimiento»; Bruno, «De la ciencia al espectáculo».

► **3** • Zielinski, «Why and how anarchaeology and variantology of arts and media can enrich thinking about film and cinema. Nine miniatures».

► **4** • Debord, *La sociedad del espectáculo*.

► **5** • Kim, *Design for experience*, página.

► **6** • Kuiper & Smit, *Imagineering: Innovation in the experience economy*, 2014.

## De las prehistorias cinematográficas a las historias de los dispositivos intermediales: aportes de una visión arqueológica a la comprensión de los espectáculos públicos

La historia de los espectáculos públicos resulta ser una cuestión pendiente para los estudios mediáticos, en particular, y los estudios culturales, en general. El carácter mixto de su composición, la pluralidad de fuentes de su historia y los vacíos en una documentación y archivo consistente dificultan la tarea.<sup>2</sup>

Dispersos en los márgenes de las historias de la pintura, de la fotografía, del teatro, de los títeres, del cine, así como en la de los instrumentos ligados al pensamiento científico, entre otros, encontramos fragmentos que, hilados entre sí, perfilan un conjunto que resulta asombroso cuando se somete a una vista panorámica y que funde, en el concepto magmático de espectáculo público o de diversiones públicas, las historias definidas, a veces artificialmente, según la división heredada de las artes y los medios.

No es extraño el ímpetu teleológico de algunos historiadores para quienes el estado actual en términos profesionales, institucionales y de campo sirve de matriz para leer el pasado

en un juego en el que todos los caminos conducen al cine, al teatro o a cualquier forma expresiva tal y como la conocemos en su versión contemporánea.<sup>3</sup>

Por el contrario, la visita renovada a los archivos demuestra la riqueza de esa especie de caldo prebiótico que constituyen los espectáculos públicos. Parece esta afirmación continuar el mito que indica que al comienzo todo era caos; sin embargo, como intentaremos explicar líneas adelante, la afirmación de la mixtura como base fundante de las configuraciones mediáticas específicas resultará ser de utilidad en el camino que emprenderemos en el presente trabajo.

Al mismo tiempo, resuena en nosotros la extensa y magistral diatriba que sobre la noción de *espectáculo* compuso Guy Debord<sup>4</sup> y que heredarían el situacionismo y sus epígonos. Sin embargo, en una visita renovada al concepto de *espectáculo*, encontramos un núcleo interesante para entender las formas contemporáneas de producción o diseño para la experiencia,<sup>5</sup> bien sea que nos interese su vertiente más comercial, al estilo de la imanigeniería de Disneylandia,<sup>6</sup> sus llanos experimentales performativos y de creación de acontecimientos provenientes de Fluxus y del mismo situacionismo; o sus crestas en el ámbito de la sensación de inmersión provocada por medios

digitales.<sup>7</sup> Esta cartografía compleja de las experiencias mediadas proporciona como resultado un nuevo tipo de comprensión histórica y de basamento estético que tiene mucho que decirle al presente.

Pero al igual que una comprensión de las formas contemporáneas de organización de los medios tecnológicos con arreglo a un propósito vivencial, la noción de *espectáculos públicos* sirve para escudriñar de un modo renovado nuestros pasados culturales y sus acervos creativos. Esta actitud retro-proyectiva, reconstructiva y de actualización creativa, constituye uno de los aportes más importantes del campo de la arqueología de los medios: pasado, presente y futuro están conectados por vectores no teleológicos, por oportunidades inventivas y por atavismos técnicos generativos.<sup>8</sup> Actitud que conecta de manera potente con la noción de *dispositivo*, entendida como una configuración de elementos heterogéneos, con componentes a la vez técnicos y culturales, que hace ver y sentir, que permite hablar y discutir, que sedimenta formas de visibilidad y potencia formas creativas a través de las cuales se constituyen esquemas perceptivos y formas de subjetividad.<sup>9</sup>

Desde esta perspectiva, advertimos que el punto de inicio de este ejercicio reconstructivo parte de la exploración de algunos casos y ejemplos relevantes, en el contexto hispanoamericano de los siglos XVIII al XIX, de espectáculos

públicos, concentrados en provocar a los espectadores y participantes usando diversidad de estrategias intermediales<sup>10</sup> con profundos efectos ilusivos, de fascinación y entretenimiento.

Para alcanzar este propósito se explorarán fuentes como archivos y trabajos de investigación acerca de distintos tipos de integraciones mediales en Hispanoamérica. Con el fin de lograr una reconstrucción consistente en términos conceptuales, se apelará al cruce entre las perspectivas ofrecidas por la arqueología de los medios y las teorías de la intermedialidad, esto a través de la idea de *animática*, acuñada por Cholodenko (2014), orientada a explorar algunos procesos de delegación de movimiento y propiedades orgánicas a materialidades artificiales dispuestas para espectáculos públicos. Daremos cuenta entonces de procesos, procedimientos y prácticas que terminaron configurando dispositivos intermediales aún potentes y sugerentes en términos estéticos.

## Títeres y autómatas: los avatares de la delegación de movimiento

Desde el punto de vista de la teoría de la animación, relegada por décadas a los márgenes de los estudios cinematográficos, tras el advenimiento de la animación digital, lo animático se ha convertido en el paradigma de

► **7** • Calleja, *In-game: From immersion to incorporation*, 2011.

► **8** • Kluitenberg, «On the archaeology of imaginary media»; Parikka, *What is media archaeology?*; Zielinski, «Variantología: relaciones de tiempo profundo entre artes, ciencias y tecnologías».

► **9** • Agamben y Deleuze, «¿Qué es un dispositivo?».

► **10** • Elleström, *Media borders, multimodality and intermediality*.



► **11** • Cholodenko, «First principles of animation», 99.

► **12** • Cholodenko, 103.

► **13** • Guzmán et. al., «Del automática al personaje de animación», 73.

► **14** • Zielinski, «Why and how anarchaeology and variantology of arts and media can enrich thinking about film and cinema. Nine miniatures», 27.

► **15** • Varey, *Historia de los títeres en España. Desde sus orígenes hasta mediados del siglo XVIII; Títeres, marionetas y otras diversiones populares de 1758 a 1859*.

► **16** • Figuras que representaban caballeros o personajes que combaten entre sí, las cuales eran activadas por cuerdas y mecanismos sencillos que hacían parte de un tipo de fingimiento lúdico que recreaba episodios de combate y batalla (Varey, 1957: 18).

► **17** • Se trataba de escenas completas compuestas con títeres, mecanismos escenográficos y, en algunos casos, autómatas a través de los que se representaban escenas fijas o variables.

► **18** • Varey identifica la siguiente definición: «Según el Diccionario de Autoridades, un mundinovi o mundinuevo era 'cierta arca en forma

referencia de lo filmico, con lo cual la comprensión de sus genealogías se convierte en una clave fundamental para la elucidación de las ontologías de lo audiovisual, esto es, para una comprensión amplia de los acontecimientos y fenómenos audiovisuales.

Es en esta línea que Cholodenko<sup>11</sup> hace referencia a *lo animático* como un horizonte de indagación, como un punto de vista desde el cual explorar las historias múltiples de los espectáculos audiovisuales y sinestésicos que nos revelan su devenir histórico atendiendo a las lógicas y procesos de generación de movimiento con propósitos múltiples. Para este autor, lo animático se entiende como «la singularidad misma de la animación, anterior y superior a la animación, no solo la lógica, los procesos, la acción y la performatividad de la animación, sino además la 'esencia' misma de la animación». <sup>12</sup>

En esta misma dirección, Guzmán *et. al.* indican:

*Para el desarrollo de procesos animados [...] la ilusión de movimiento que se presenta es creada, y no el registro de una acción ya ocurrida, lo que significa que el verdadero sentido de animar reside en la construcción y el control sobre lo que va a ser animado, y no en la simple evidencia de un movimiento en sí.*<sup>13</sup>

En una línea semejante, pero derivando de una matriz teórica distinta, Zielinski (2015)

hace alusión a la idea de animación expandida, entendiendo por ello las posibilidades derivadas del estudio (an)arqueológico de los medios a través del «*phylum* ampliado de aparatos vivos o máquinas que imitan funciones vitales». <sup>14</sup>

Asentados en esta concepción, el trabajo de Varey<sup>15</sup> sobre la historia de los títeres reviste una particular importancia en tanto, bajo el pretexto de un ejercicio de reconstrucción rigurosa de este campo, muestra las fronteras difusas de procesos de generación de movimiento que encadenan en un mismo circuito los bavastels,<sup>16</sup> los títeres y las marionetas, los autómatas, el retablo mecánico o el teatrillo mecánico<sup>17</sup> y el titirimundi, tutilimundi o mundonuevo<sup>18</sup> con interesantes aplicaciones en el contexto español y americano.

En cualquier caso, se trataba de modos de producción de imágenes y fascinación que contrastaban con el intento de control eclesiástico y político del dominio simbólico, tanto en los contextos ibéricos como en tierras americanas. Y es que estos espectáculos fueron objeto constante de censura, regulaciones y prohibiciones motivadas por el flujo de formas de experiencia extrañas a los regímenes visuales de la cultura de la época.<sup>19</sup> La inusitada apertura a culturas variadas, la sátira política y las conexiones constantes con creencias diversas y formas de lo paranormal le merecieron las miradas inquisitivas de

del ingeniero y relojero Giovanni Torriano (1500-1585):

*Reflejan estas invenciones de Torriano el espíritu del día, desde el punto de vista de querer sobrepasar a los mismos científicos grecorromanos. Sus tentativas y las de otros inventores hicieron posible una multitud de maravillas que iban a entretener a las cortes de Europa durante los trescientos años que siguieron: pájaros que cantaban, cajas de música, autómatas que tocaban instrumentos y saleros que ejecutaban himnos patrióticos. También hicieron posibles representaciones dramáticas presentadas por pequeños autómatas.*<sup>21</sup>

Como puede notarse en las líneas finales, Varey identifica claramente espectáculos cuyo eje central eran objetos animados mecánicamente en pequeños escenarios dispuestos para ellos que, paulatinamente, fueron combinando

---

de escaparate, que trahen acuestas los Saboyardos, la qual se abre en tres partes, y dentro se ven varias figurillas de madera movibles, y metiendo por detrás una llave en un agujero, prende en un hierro, que dándole vueltas con ella hace que las figurillas anden al rededor mientras el canta una cancioncilla. Otros hai que se ven por un vidrio graduado, que aumenta los objetos, y van passando varias perspectivas de Palacios, jardines y otras cosas» (Varey, 1957: 86).

► **19** • Varey, *Historia de los títeres en España*; Garófano, *Los espectáculos visuales del siglo XIX*; Rico, *Las travesías del cine y los espectáculos públicos*.

► **20** • Esta orientación temática y narrativa les sirvió de escudo a los espectáculos ópticos, frente a los intentos de censura y control que se mencionaron líneas atrás. Las persecuciones, prohibiciones y limitaciones a este tipo de prácticas son una constante en la literatura sobre estas formas culturales. Según Angie Rico (2016), en Colombia particularmente, este aspecto vinculado con la sucesión de conflictos internos, limitaron grandemente las dinámicas de circulación cultural y visual a este y otro tipo de espectáculos.

► **21** • Varey, *Historia de los títeres en España*, 76.

censores y policías. Es para esto que Gaspar Melchor de Jovellanos preparara su *Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas, y sobre su origen en España (1812)*, un informe presentado a la Real Academia de Historia con aspectos diversos de los espectáculos y las diversiones, así como orientaciones morales para su control.

Estas formas culturales, algunas de ellas provenientes de Italia y Francia, evidenciaron alrededor del siglo xvi, hasta el xix incluso, las lógicas de estructuración de espectáculos asociados a la delegación de movimiento por procedimientos mecánicos, bien fuera por manipulación humana, artilugios automáticos, hidráulicos o píricos; valiéndose de figuras antropomórficas, zoomórficas o representaciones de eventos naturales; para propósitos de entretenimiento o, incluso, para fines didácticos. Estos artilugios alternaron representaciones simples, performances de eventos o situaciones puntuales —muchos de ellos asociados a la tradición judeocristiana—<sup>20</sup>, con estructuras dramáticas complejas y modos de afectación sensorial que juntaron, entre otros, la óptica, la escenografía, la música y la narración.

Dichos espectáculos se presentaron con un nivel de elaboración mayor en el contexto de los palacios y, algunos de ellos, se trasladaron a espacios de acceso social ampliado. Al respecto refiere Varey, aludiendo al trabajo

artefactos ópticos y cajas de madera unas veces itinerantes, otras dispuestas en salones fijos, que amplificaban el visionado y generaban formas primarias de inmersión.<sup>22</sup>

Ahora bien, conviene mencionar que procedimientos similares de delegación de movimiento existían también en otras culturas (árabe, china, entre otras) y que tienen varios antecedentes también en la América prehispánica,

► **22** • Frutos, *Artifugios para fascinar*; Pinedo, *El viaje de ilusión, un camino hacia el cine*; Garófano, *Los espectáculos visuales del siglo XIX*. Luis Miguel Fernández simplifica la descripción de estos aparatos de la siguiente manera: «Se trataba de cajas oscuras en las que se colocaban estampas pintadas y/o figuras de movimiento mecánico (de papel o cartón recortado, pero también de madera y metal), si bien podían llevar o no agujeros con lentes en su exterior y espejos en el interior para contemplar lo que había dentro, que, en el caso de las pinturas, iban sobre unos bastidores móviles por medio de unas cuerdecillas que desde el exterior de la caja alguien manejaba» (Fernández, 2006, 87)

► **23** • A propósito en la Enciclopedia Mundial del Arte de Títeres se indica: «También en la cultura maya, a varios centenares de kilómetros –y de años– de distancia, en Bilbao, Guatemala, se ha descubierto un monumento esculpido en piedra que muestra claramente la efigie de un titiritero maya; así, en un monolito de más de tres metros de diámetro, conocido como el Monumento 21 de Bilbao, entre varias figuras destaca la de un hombre ataviado con un gran tocado, de sencillo taparrabo y extraño collar, y con lo que pareciera ser una piedra puntiaguda saliéndole de la boca. Este personaje lleva en su mano derecha un muñeco de guante, al que está manipulando; está ataviado con un amplio vestido con adornos en la parte inferior, y tiene los brazos abiertos, distinguiéndose claramente los dedos de las manos; su cara –de perfil– está serenamente delineada, y porta un sencillo tocado, además de un collar, pulseras y orejeras. En la otra mano lleva una figura, del mismo tamaño que la anterior, en forma de ave con las alas abiertas, que se diría quisiera expresar cierto movimiento. Este descubrimiento fue hecho hace pocos años por Carlos Navarrete; el mismo autor dio a conocer una estela esculpida en Chinkultic, Chiapas, hacia el 800 d.C., que muestra a un personaje de pie, elegantemente ataviado, que parece llevar colgado de su antebrazo derecho un muñeco –entre humano y animal– del que brotan dos “símbolos de palabras”, tal como si estuviera hablando; a escasos centímetros de él está representado un personaje de rasgos mayas que mira absorto al muñeco. Por estas características y por otras que se analizan en la actualidad, se piensa que es una representación de una escena de títeres, o de ventriloquia». Fuente: <https://wepa.unima.org/es/america-latina/>

► **24** • Uribe, s.f.

particularmente en los mundos maya,<sup>23</sup> inca y en culturas como la quimbaya.

De este último caso quedan evidencias arqueológicas de figuras articuladas que se preservaron hasta nuestros días. Veamos la reconstrucción que al respecto hace Alicia Uribe:

*Entre el grupo de palillos con pañiles se destaca el O02979 por una particularidad especial: el ave tiene movimiento mediante un ingenioso diseño articulado. En este mecanismo, visible en gammagrafías tomadas a la pieza en el Museo del Oro, la cabeza y la cola están conectadas a través de una lámina curva que queda oculta dentro del cuerpo hueco del ave y está rodeada por un arco que va unido a la vara del palillo. Al agitar el palillo, la cola y la cabeza se mueven hacia arriba y abajo dando la impresión de que el ave recoge algo con su pico, un movimiento que pareciera evocar el que hacen los pañiles cuando comen. [...] Las características del diseño móvil y los varios colores implicaron el empleo de diferentes aleaciones y un trabajo delicado y complejo de varias etapas de vaciado a la cera perdida, que revelan una gran maestría técnica del orfebre.<sup>24</sup>*

Los datos y la información que nos ayuden a profundizar en los usos de estos objetos arqueológicos en América Latina son pocos y buena parte de los mismos fueron destruidos en el proceso de colonización. Sin embargo,

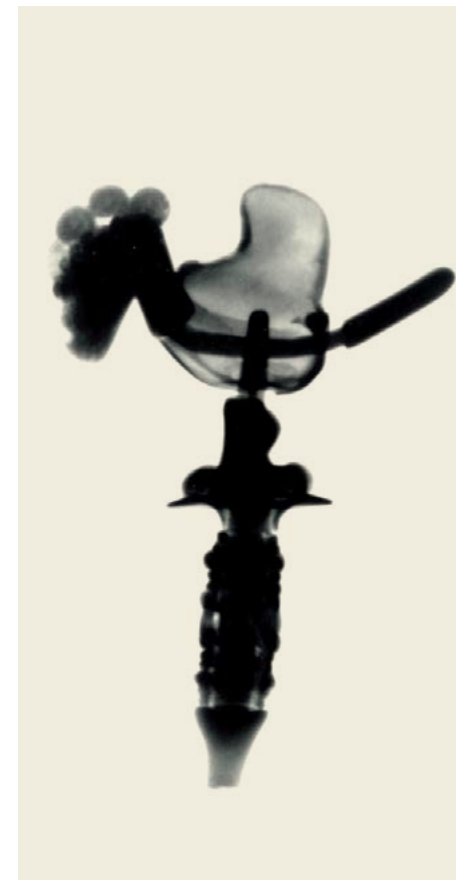
piezas culturales como las mencionadas atrás, dejan evidencias de procesos de delegación de movimiento en las culturas prehispánicas.

Nuevamente en el contexto español, nos encontramos con un curioso tratado publicado en 1891 por Bernadet y Valcázar denominado *Notas para la historia de la estatuaria móvil en España*,<sup>25</sup> en el que se reconstruye la extensa discusión teológica que diera lugar, luego de su prohibición explícita, a la representación primero tridimensional y luego animada de escenas bíblicas en el mundo cristiano;<sup>26</sup> así mismo se desarrolla una modesta genealogía de formas animáticas en este contexto.

Bernadet termina urdiendo una hipótesis histórica, bastante atrevida para la época, que recoge en el siguiente pasaje:

*Es, pues, evidente, que gran parte de las imágenes de madera talladas en los siglos xvi, xvi y xvii, muchas de las cuales aún se veneran en nuestros templos, tuvieron movilidad artificial, y su examen lo demostraría palpablemente según acaba de acontecer con la efigie de Nuestra Señora de los Reyes, de Sevilla, escultura que, reconocida por personas competentes, ha presentado en el cuello y en los pies señales de dicha movilidad.<sup>27</sup>*

El autor reconoce también las trayectorias de las cabezas parlantes tanto en el mundo griego como en el cristiano, esto es, la



■ Gammagrafía de una pieza arqueológica Quimbaya. Boletín Cultural del Banco de la República (<https://banrepublicultural.org/boletin-cultural/content/las-aves-en-la-orfebr%C3%ADa-prehisp%C3%A1nica-del-cauca-medio-contenido-asociado-al-bcb-91>). Fotografía: Banco de la República.

► **25** • Bernadet, 18.91

► **26** • Por un lado, los temores a la idolatría y, por otro, la necesidad didáctica del uso de las representaciones han supuesto grandes discusiones sobre el uso de las imágenes al interior del cristianismo que Bernadet retrata de manera conveniente las tensiones derivadas de estas políticas de lo visual. De este modo sugiere: «La necesidad del secreto y la oposición sistemática al materialismo pagano, obligaron a los primeros cristianos a representar los objetos del culto bajo formas simbólicas. Cuando el cristianismo salió de las catacumbas, para tomar la dirección del mundo, continuó fiel a estas tradiciones, pero al cabo de algún tiempo empezaron a sustituirse las alegorías por imágenes verdaderas, formándose en el seno de la Iglesia dos grandes partidos, acerca de la mayor o menor influencia que conviene conceder a las bellas artes, en la celebración de los ritos» (Bernadet, 1891: 47).

► **27** • Bernadet, «Apuntes arqueológicos», 51-52



► 28 • Cardan citado por Bernadet, 56-57.

► 29 • Bernadet, 58.

► 30 • Guillamon, «De la ópera al circo»; Bruno, «De la ciencia al espectáculo»

► 31 • Arias y Contreras, Solo para curiosos. Origen de los museos en el Perú, 73

► 32 • Guillamon, 36.

► 33 • Citado por Guillamon, 36.

extensa cadena de invenciones que buscaban no solamente la delegación de movimiento, sino además la de la voz humana en artefactos escultóricos unas veces mecánicos, otras imitando los procesos fonatorios humanos para diversos propósitos.

En sus palabras, es Gerónimo Cardan el primer escritor que se refiere a las figuras animadas en el tratado de *Subtilitate* (1550). Citando a Cardan, Bernadet señala:

*He visto, dice, dos sicilianos, ejecutando maravillas con dos estatuillas de madera, que jugaban entre sí; un solo hilo, tendido por ambos lados, las atravesaba de parte á parte, hallándose amarrado por un extremo una estatua, fija, de madera, y por el otro a la pierna del juglar, que éste movía. No había baile que no imitasen dichas figurillas, ejecutando tales y tantas contorsiones con las cabezas, brazos y piernas, que me fue imposible darme cuenta de su ingeniosa construcción, por más que no observé distintos hilos, ya flojos, ya tirantes, sino uno solo, en cada estatuilla, y este siempre rígido. He visto muchas figuras de madera, movidas por varias cuerdas, alternativamente tendidas o flojas, lo que no tiene nada de extraordinario, pero ninguna gesticulando tan bien y tan al compás de la música.<sup>28</sup>*

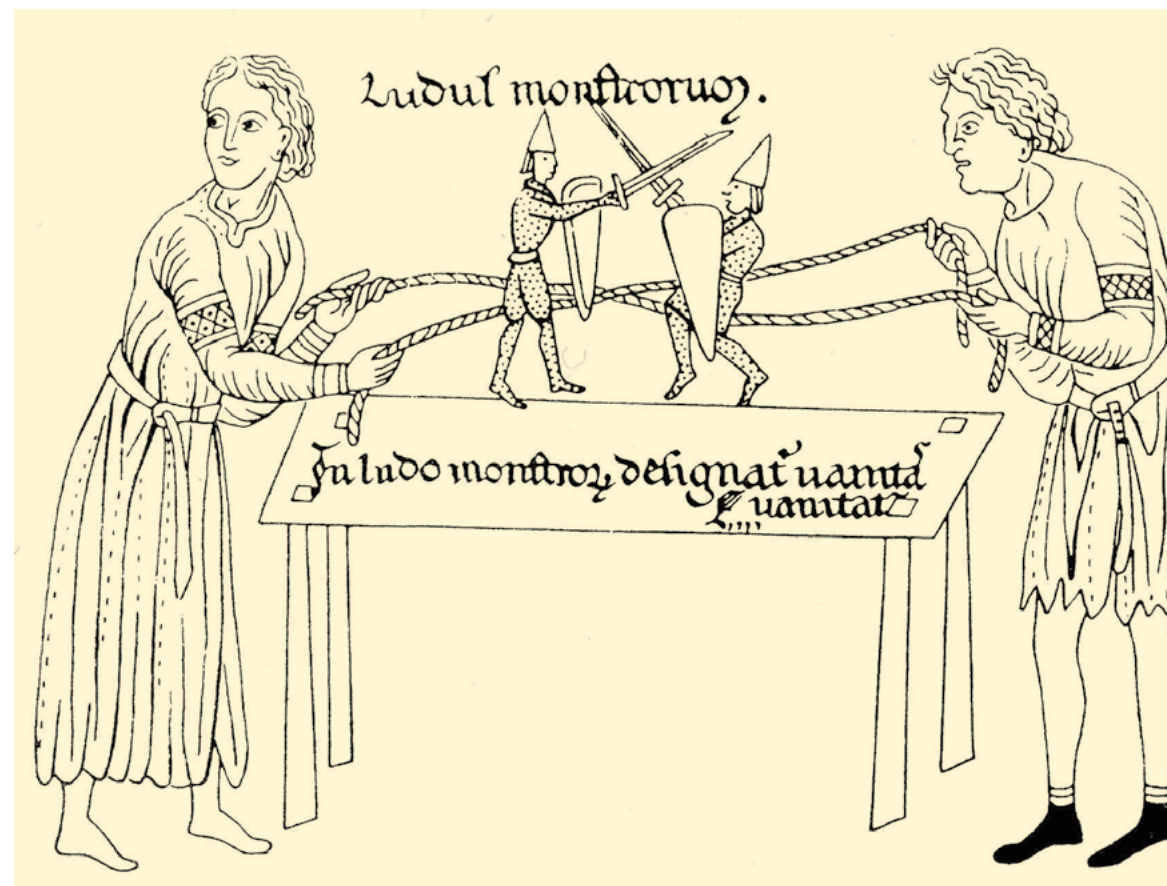
A la mención anterior, Bernadet suma otra, aludiendo ahora a autómatas hidráulicos: dispositivos diseñados específicamente para la ejecución de «especies de dramas acuáticos, que prestaban animación a los mármoles

y bronce de los jardines aristocráticos»,<sup>29</sup> representantes todos estos de lo que por comprensión cabría bajo el denominador de *ludus monstrorum* que Herrad de Landsberg (circa 1125) acuñó para este amplio bestiario de juegos y juguetes animáticos.

En América Latina tenemos varias menciones a la exhibición de autómatas en las ciudades de Buenos Aires<sup>30</sup> y de Lima.<sup>31</sup> Para el primer caso se trataba de la presentación de «artefactos mecánicos que, con características humanas, funcionaban automáticamente y eran capaces de interactuar con el público»<sup>32</sup> en el marco de un espectáculo ecléctico en el que se incluían juegos de mano, física, nigromancia, metamorfosis y transformaciones mágicas, ofrecido por un inglés que se hacía llamar Dr. Robert alrededor de 1841. A propósito, una nota de *El Diario de la Tarde* de Buenos Aires refiere:

*En seguida aparecerá el Autómata, el famoso chinesco tomas loulikban el cual moverá la cabeza y las manos, y responderá a las interrogaciones que le hagan, adivinando los secretos más ocultos. Igualmente aparecerá un molino muy particular, que dará vueltas según lo exija el público. Se verá entrar y salir al molinero y parar el molino cuando se lo ordene.<sup>33</sup>*

Destaca en esta alusión la referencia no solamente al mecanismo antropomorfo, sino además al molino y su capacidad de interactuar



III Fighting Knight-Puppets. Adaptado de una miniatura recuperada de la obra *Hortus Deliciarum (Jardín de las Delicias)* de la abadesa del medioevo Herrada de Landsberg en 1170. En ella dos *bavastells* (marionetas usadas en la edad media) son manipuladas simulando el combate entre dos caballeros. De Landsberg, Herrada, 1170, Wikiart (<https://www.wikiart.org/es/herrada-de-landsberg/hortus-deliciarum-13>), imagen de dominio público.

► 34 • Arias y Contreras, 74.

► 35 • Varey, *Historia de los títeres en España*, 51-52

con el público. Un elemento bastante innovador considerando que buena parte de los mecanismos automáticos disponibles en la época estaban preconfigurados y tenían posibilidades performativas limitadas.

Ya ubicados en el contexto limeño, Arias y Contreras<sup>34</sup> señalan una exhibición en la que se presentaron tres tipos de elementos: el primero, una autómatas que imitaba una mujer con vestido chino; en segundo lugar, se menciona un gallo que movía la cabeza como si estuviera vivo, probablemente a través de un experimento de galvanismo; y, finalmente, un instrumento musical con figuras de movimiento.

Nótese cómo en este caso se trata de formas de delegación de movimiento distintas: una de reproducción mecánica del movimiento imitando un humano; otra de reanimación de organismos vivientes; y, la tercera, de transferencia del movimiento sobre un conjunto que articulaba un artefacto (el instrumento musical) y figuras (que suponemos eran humanas).

### La configuración de espectáculos complejos: entre el teatrillo mecánico y el tittirimundi

Esta articulación escénica y narrativa de títeres y autómatas sería la base de lo que Varey concibe como el *teatrillo mecánico*. Se

trata en este caso de un dispositivo de combinatoria medial en el que los elementos animáticos se transfieren tanto a los personajes como al conjunto escenográfico dispuesto para la acción y los movimientos coreografiados. Al respecto de una representación de San Juan en la Isla de Patmos, construida en 1663 para las fiestas de la Inmaculada Concepción en Valencia y relatadas en una relación festiva por Juan Bautista de Valda (1663), Varey indica:

*Este autómatas o, mejor dicho, teatrillo mecánico, era mucho más complejo que los otros que hemos encontrado hasta la fecha. Las ondas del mar se contrahían probablemente por un mecanismo tal como el que ideó Sabbatini en 1638 para usos teatrales, consistiendo en columnas salomónicas horizontales que daban vueltas, pintadas de verde y blanco para representar las ondas. El método de construir una nave velera también se muestra en el tratado de Sabbatini. Los peces que saltaban del agua estaban sujetos probablemente a discos verticales que daban vueltas.*<sup>35</sup>

Las descripciones de Varey son ricas en este tipo de aparatos escénicos resultantes de la clara combinatoria de saberes, artes y ciencias para propósitos espectaculares, su uso generalizado en carros alegóricos, altares y otros escenarios parecieron haber nutrido las diversiones de la época en contextos



▣ Mecanismo para la animación de una Galera. Tomado del libro *Pratica di fabricar scene e machine ne'teatri* de Nicolò Sabbatini, 1638. p. 115. Archive.org (<https://archive.org/details/praticadifabrica00sabb/page/n9/mode/2up>). Imagen de dominio público.

aristocráticos, religiosos y populares, convirtiéndose ellos mismos, según el autor, en la forma a través de la cual los públicos se mantuvieron en contacto con los desarrollos plásticos, artes y oficios del Renacimiento y del Barroco.<sup>36</sup>

Estos retablos mecánicos de títeres abonaron desarrollo a las formas animáticas

básicas procuradas por los *bavastells*, proporcionando proscenios ricos para el despliegue del movimiento (alimentados con lo último en avances del arte de la tramoya), el desarrollo de la acción dramática y el juego narrativo para la configuración de los espectáculos públicos y las diversiones populares.

► 36 • Varey, 62.

► **37** • Vásquez, «Variantología de lo transmedial entre España y Latinoamérica», 114.

► **38** • Aguirre, *Apuntes sobre el teatro colonial*, 6.

► **39** • Aguirre, 6-7.

► **40** • Cuvardic, «Los espectáculos ópticos de la cultura popular salvadoreña».

► **41** • Cuvardic, 47.

Como se describió en un trabajo anterior<sup>37</sup> en América tenemos noticia temprana de un complejo espectáculo de esta naturaleza, específicamente en Cuba, en 1794. Se trata de El Teatro Mecánico:

*El Teatro Mecánico que, por lo visto, por primera vez presenció La Habana —es, al menos, el primero del que existe constancia publicitaria— ha de haber constituido, si se juzga por los altos precios que fijó a sus entradas, una gran atracción taquillera. Representaba «las siete maravillas del mundo, el abrasamiento y destrucción de la ciudad de Jerusalem, etc.»; y ofreció sus funciones «en la casa de Don Blas Vázquez, esquina opuesta a la del Monasterio de Santa Clara que mira a Belén».*<sup>38</sup>

Este dispositivo, de alta sofisticación para la época, ofreció espectáculos variados atravesados por la acción dramática mecánica que se acompañaba de efectos sonoros de diverso tipo, música, iluminación y efectos olfativos pues, como indica Aguirre (1968), acudiendo a archivos de la época, incluso en algunas funciones se quemaban sustancias como el azufre para realzar los efectos perceptivos de las obras ejecutadas.

*Aparecían en él naufragos que inútilmente trataban de alcanzar imposibles orillas, profetas, esqueletos, ángeles que tocaban la trompeta y que revoloteaban incansablemente, serpientes que se retorcián, monstruos que arrastraban barcas a los infiernos, demonios que agujoneaban a*

*sus víctimas con grandes tridentes, peces mariposas, etc. Todo lo cual se movía en medio de un inmenso alarde de iluminación y de sonido.*<sup>39</sup>

Como puede verse, el repertorio era variado y el éxito entre el público se reflejaba en los costos de ingreso que, al parecer, excluían un segmento amplio de la población. No así era el Tutilimundi o Titirimundi de Camilo Libiero en El Salvador<sup>40</sup> un espectáculo popular de vistas que itineró a lomo de burro por la región centroamericana, de manera paralela a ferias y fiestas patronales, circulando tanto por la capital como por diversas zonas rurales.

Este modo de exhibición de vistas se caracterizó, al ser más modesto que el montaje de los panoramas, por una circulación más amplia y diversa, tal y como lo describe Cuvardic: «El tutilimundi es un cajón en cuyo interior se exponen imágenes; el observador, que acerca el ojo al lente de aumento, inserto en un agujero practicado al cajón, podrá ver agrandadas, con un ‘gran’ efecto de realidad, las imágenes expuestas».<sup>41</sup>

Para este caso, la presencia de un lente de aumento simple se combinaba con diversidad de imágenes fijas y, en ocasiones, la caja de madera contaba con palancas y mecanismos que mezclaban el movimiento de figuras, escenas y paisajes con diversos efectos de iluminación. Como puede verse, fueron herederos de las estrategias incorporadas en el

automatismo y la tramoya de los espectáculos de títeres y los teatritos mecánicos que lo convirtieron en una estrategia de circulación de formas de audiovisualidad lúdica popular y convergencia de la época, así como en una forma modesta de emprendimiento cultural. Tal y como lo retratan Dujovne y Telesca,<sup>42</sup> la regulación pública de estos espectáculos requería de autorizaciones para su circulación y para el cobro por su disfrute. Así, como relatan refiriéndose al contexto argentino:

*Fue durante las Fiestas de Mayo de 1825, cuando se le permitió a Joaquín Pérez cobrar por permitir ver vistas panorámicas en una instalación de «óptica» en la Plaza de la Victoria. Se trata de uno de los tuti li mundis, que acercaban todos esos mundos a los ojos maravillados que asomaban a las lentes.*

El encuadre de las escenas en una caja con iluminación artificial y los lentes que acercaban y hacían más vívidas las imágenes generaban, dice Cuvardic,<sup>43</sup> un efecto de estar frente a los lugares reales, una sensación de desplazamiento, un entrapamiento con la dualidad realidad-ficción que preparaba el terreno para otras formas audiovisuales.

En este caso, pese a ser parte de un ritual de consumo grupal, no puede identificarse con lo masivo en sentido estricto. El disfrute de este tipo de espectáculos caracterizados por el interjuego de encuadre y óptica, así como

por el acompañamiento de otros estímulos, como es el caso de lo sonoro y la narración oral, que buscaban intensificar la experiencia de disfrute, describía claramente un movimiento pendular entre la experiencia personal con la imagen y el disfrute compartido.

Finalmente, los titirimundis dieron lugar, tras su emplazamiento en locales fijos, a los establecimientos o salones de vistas en un terreno limítrofe entre los museos, afincados en sus orígenes a los gabinetes de curiosidades o de maravillas, su conexión con las galerías de arte, los espacios para espectáculos de variedades y los lugares de socialización, elaboración discursiva y sensibilidades propias de la esfera pública moderna en Latinoamérica.<sup>44</sup>

## El cosmorama y los salones de vistas: la ciencia del espectáculo y el espectáculo de la ciencia

A esta conjunción maravillosa de plástica y mecánica se le sumarían posteriormente los desarrollos derivados de la filosofía experimental y la física aplicada a la construcción de los llamados *juguets filosóficos*.<sup>45</sup> Vistos ya desde las intersecciones entre ciencia y arte, estos artilugios sirvieron como base experimental para la puesta a prueba de principios teóricos, a la vez que permitieron el desarrollo

► **42** • Dujovne y Telesca, «Museos, salones y panoramas: La formación de espacios de representación en el Buenos Aires del siglo XIX», 429.

► **43** • Cuvardic, «Los espectáculos ópticos de la cultura popular salvadoreña», 51.

► **44** • Dujovne y Telesca, «Museos, salones y panoramas: La formación de espacios de representación en el Buenos Aires del siglo XIX»; Montaldo, «Museo del consumo»; Arias y Contreras, *Solo para curiosos. Origen de los museos en el Perú*; Guillamon, «De la ópera al circo»; Bruno, «De la ciencia al espectáculo».

► **45** • Wade, «Philosophical instruments and toys: Optical devices extending the art of seeing»; Vásquez, «Variantología de lo transmedial entre España y Latinoamérica».



Un gran Titirimundi (Mundinovi o Mundo nuevo), junto el arco mayor de la Puerta de Toledo de Madrid, cerca del Campillo del Mundo Nuevo. Óleo de Ángel Lizcano, 1880. Imagen de dominio público.

de un momento espectacular de la ciencia, la cual, al devenir un mecanismo de diferenciación social en un ámbito en el que el conocimiento se superponía al derecho de sangre, convirtió las exhibiciones de experimentos que denotaban la destreza científica de sus ejecutantes en pan de cada día durante los siglos XVIII y XIX. Los experimentos con reacciones fisicoquímicas, el galvanismo y la manipulación de aparatos ópticos mostraban la doble función de los artefactos científicos: enseñar y entretener.<sup>46</sup> En este contexto se configuran los llamados gabinetes de máquinas como un espacio de exhibición del poder de la ciencia naciente y de consolidación del prestigio de sus ejecutantes a través de máquinas útiles a la vez que curiosas. Como indica Luis Miguel Fernández:

*Hasta tal punto se extendió la moda de los gabinetes de máquinas que enseguida se convirtieron en objeto de valoración positiva de curiosos e ilustrados en sus viajes por el extranjero, alcanzando igual importancia a la de museos, iglesias, palacios o bibliotecas de las ciudades visitadas; una importancia compartida con observatorios astronómicos y jardines botánicos, otras dos manifestaciones de interés dieciochesco por las ciencias.<sup>47</sup>*

A estos gabinetes se fueron sumando paulatinamente instrumentos ópticos y otros

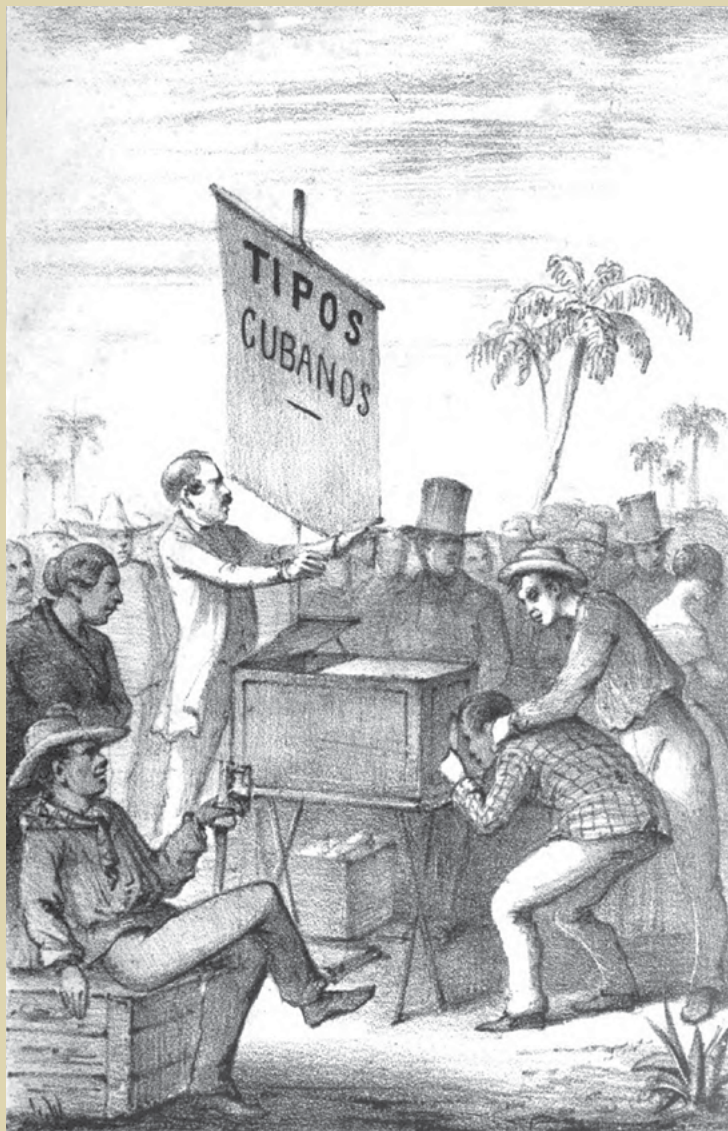
aparatos explorados con antelación en el ámbito de la magia natural: ese terreno indecible de la intelectualidad renacentista que visitaban asiduamente personajes de la talla de Athanasius Kircher ([1671] 2000)<sup>48</sup> con aires que beben, sin mezclarse, del pensamiento alquímico y la naciente curiosidad experimentalista.

Llegados a este punto es interesante hacer hincapié en la variedad de intersecciones entre aparatos y saberes que darían lugar a las cajas

► **46** • Hankins y Silverman, *Instruments and the imagination*; Fernández, *Tecnología, espectáculo, literatura*.

► **47** • Fernández, 49,

► **48** • Como ha sido reiterado por Zielinski (2011) y otros investigadores, la figura de Kircher es definitiva en la configuración de un estudio y diseño sistemático, entre otros, de dispositivos de audiovisión. El libro décimo de su tratado más clásico constituye una evidencia contundente de ello. Para nuestra época la matriz discursiva desde la que emprende su aventura intelectual resulta bastante anómala, pese a que en algunas ocasiones ha intentado situarse en el plano bien de la filosofía experimental, bien de la alquimia, Kircher es claro en definir que su trabajo corresponde más bien al ámbito de la *magia natural*, distinta ella de la nigromancia y la hechicería perseguidas por el cristianismo. El polímata jesuita plantea claramente cómo la magia natural se compone a su vez de subdominios como la química, la medicina, la música, las matemáticas, la geometría, la aritmética, la estática, la óptica y la astronomía (Kircher, [1671] 2000), en una forma de organización y mezcla de formas de conocimiento y acción sobre el mundo que hoy nos resultan extrañas, pero que convendría visitar. Por su parte, la penetración en los misterios de la dialéctica entre la luz y la sombra suponen el desglose de ámbitos de interés como la *horografía* ocupada de mecanismos de relojería para el trazado mecánico de las horas y la reproducción del movimiento de los astros y formas celestes; la *parastática* ocupada del logro de «maravillas» y prodigiosas operaciones con rayos tanto reflejos, como refractados, por medio de llamas, luces y colores varios; y finalmente la *catóptrica* «en la que se trata de las variadas ‘metamorfosis’ o transmutaciones de unos elementos en otros con la ayuda de espejos de todo tipo» (Kircher, [1671] 2000: 338). Quedan pues, en la iniciativa de Kircher, instalados los principios generativos para un arte de la fascinación y la exploración sistemática del arte de producir maravillas que, sin duda, alimentaron las variadas exploraciones de las potencias de la audiovisión en los siglos posteriores.



■ Titirimundi. Ilustración de Víctor Patricio Landaluze o de D. José Robles tomada del libro *Los cubanos pintados por sí mismos* (Varios Autores. Colección de tipos cubanos. Edición de lujo ilustrada por Landaluze, con grabados de D. José Robles. Tomo 10. Habana. Imprenta de Barcina. 1852).

ópticas y la extensa progenie de derivaciones asociadas al mismo *phylum* tecnológico. En un mismo conjunto de dispositivos convergieron el mundo de los títeres y los autómatas; la mecánica y la tramoya; la magia natural y la óptica; el pensamiento experimentalista y la actividad artística, así como también el comienzo de las industrias culturales asociadas a la protección de la propiedad intelectual vinculada con las innovaciones en el aparataje, el cobro de entradas, la obtención de permisos de exhibición y circulación y el pago de impuestos, además de otros detalles del intercambio cultural mediado por el dinero.

La denominación genérica de cajas ópticas se refiere entonces a un extenso conjunto de designadores que respondieron unas veces a modificaciones inventivas de carácter tecnológico; a variaciones temáticas de las vistas y los espectáculos; o, finalmente, a estrategias de promoción para renovar el interés del naciente público de los espectáculos audiovisuales. A propósito de estos aparatos, Garófano explica:

*Al mirar dentro de aquellas cámaras, más o menos elaboradas, con orificios para dos o más personas y en las que a veces incluso faltaban los lentes, las imágenes, cercanas, iluminadas y ocupando todo el campo de visión, adquirirían para aquellas gentes, dada su cultura perceptiva y por deficiente*

*que fuese su presentación técnica, gran atractivo y no poca espectacularidad.*

*Mientras que, por lo general, escuchaban las correspondientes explicaciones y comentarios del feriante.<sup>49</sup>*

La alternancia entre las vistas compuestas por pintores y artistas de diversas calidades, la óptica encuadrada en una caja generalmente de madera, la iluminación variante de las escenas para producir efectos de paso del tiempo u otras sensaciones visuales (activadas a voluntad por trampillas manipulables) se sumaban al relato, el acompañamiento musical y la ubicación contextual de los aparatos itinerantes. El aislamiento proporcionado por la caja de madera ofrecía al espectador la sensación de asomarse a un mundo otro, distinto al suyo cotidiano y habitual, simulado por las manos de los artistas, las voces de los juglares, las estrategias de los empresarios y los juegos mecánicos y lumínicos de técnicos que ante sus ojos acontecían.

Las vistas que incluían en su repertorio ciudades importantes, monumentos famosos, países lejanos, ceremonias históricas, escenas populares, batallas memorables, tierras y animales exóticos,<sup>50</sup> no siempre eran una reproducción fiel del mundo, sino que, en reiteradas ocasiones hacían pasar por cierta la invención de parajes, personajes y situaciones<sup>51</sup> por parte

► 49 • Garófano, *Los espectáculos visuales del siglo XIX*, 90.

► 50 • Pinedo, *El viaje de ilusión: un camino hacia el cine*, 78; Garófano, 88-89.

► 51 • Garófano, 98,

► **52** • A propósito, señala el autor: «Los editores europeos de vistas aumentaron considerablemente sus colecciones de grabados y litografías de paisajes, escenas de navegación y caza, batallas, catástrofes naturales, escenas históricas y, sobre todo, vistas generales de ciudades y zonas urbanas monumentales. Necesitando en muchas ocasiones que los dibujantes se desplazaran desde los centros de producción a otras ciudades para tomar apuntes y hacer bocetos de las mismas (en un claro precedente de lo que tras el descubrimiento de la fotografía serían las *excursions daguerriennes*). Pero, por desgracia, fue más frecuente que los editores, con más prisas que escrúpulos culturales, pensando que la demanda apretaba más por la espectacularidad y variedad que por la fidelidad documental de las imágenes (generalmente muy difícil de contrastar por el público), mandasen copiar grabados ya editados o produjesen vistas imaginarias de ciudades reales» (Garófano, 98). Este hecho es constatado por el autor cuando analiza vistas asociadas a diversas ciudades, entre ellas Cádiz, que o

de los artistas:<sup>52</sup> expresión patente de ciertas formas tempranas del simulacro y la hiperrealidad,<sup>53</sup> así como componentes del mecanismo artístico de producción de sensaciones de *estar allí*, cercanas a la experiencia del viaje, al efecto de presencia, propias de la disposición perceptiva de una suerte de *viajero inmóvil* y asimilables a lo que concebimos hoy como realidad virtual.<sup>54</sup>

Walter Benjamin inicia su colección de fragmentos sobre el panorama en el *Libro de los pasajes* (2016) con una cita de 1829 en la que se enfatiza la profusión de dispositivos de visionado disponibles para la época:

*Había panoramas, dioramas, cosmoramas, diafanoramas, navalaromas, pleoramas (πλεω) yo navego, navegaciones), fantoscopio, fantasma-parastias, experiencias fantasmagóricas y fantasmagógicas, viajes pintorescos por la habitación, georamas; pintorescopios ópticos, cineoramas, fanoramas, esteroramas, cicloramas, panoramas dramáticos. En nuestro tiempo, tan rico en pano-, cosmo-, neo-, mirio-, kigo- y dio-ramas*<sup>55</sup>

Tal variedad prometía de cualquier manera captar el mundo en un vistazo y desde el mismo modesto orificio que se anunciaba inicialmente en las calles y plazas con versos y cancioncillas del tipo: «¡Venid, venid, que encerrao el mundo traigo yo aquí!, ¡El Mundo Nuevo, el mundo entero por un agujero!».<sup>56</sup>

De las descripciones de Varey (1957), Pinedo (2004), Fernández (2006) y Garófano (2007) podemos intentar un esquema simple de organización de algunos de estos dispositivos:

APARATO	TIPO DE CONTENIDO
<b>Teatrito pintoresco mecánico, teatrito mecánico o retablo mecánico</b>	Dispositivo con títeres, autómatas y efectos escenográficos y de tramoya para representar piezas dramáticas fijas o variables
<b>Titirimundi o Mundonuevo</b>	Caja óptica itinerante operada por un sabotardo
<b>Cosmorama</b>	Representaciones del universo a través del arte y la geografía
<b>Neorama</b>	Vistas interiores de iglesias y catedrales
<b>Poliorama</b>	Vistas urbanas
<b>Cosmoneorama</b>	Diversidad de vistas con cambios de luz

▣ Tabla *Organización de algunos dispositivos ópticos según el tipo de contenido*. Tabla elaborada a partir de la información recabada en Varey (1957), Pinedo (2004), Fernández (2006) y Garófano (2007) por Mauricio Vásquez Arias.

Lo que inicialmente se ofrecía como un espectáculo itinerante empezó a ocupar espacios centrales en diversidad de urbes españolas y

latinoamericanas durante temporadas largas. La alternancia de espectáculos de variedades, teatro, pintura, música, lectura, con artilugios de vistas y exhibiciones animáticas, constituyó una parte importante del proceso de configuración de la publicidad estética del momento. Lugares para el entrenamiento sensorial y la familiarización con imágenes y sensaciones que hacían parte de la promesa cosmopolita de la modernidad y núcleo del surgimiento de las formas de construcción de memoria cultural ligados posteriormente a instituciones como el museo.<sup>57</sup>

## El optorama de Farrand: excursiones inmersivas por América Latina

Tú, Farrand, con tu genio has hecho mucho /No dejes comenzada tu labor / Sigue y trabaja, que es salvar los mundos/ Ir más allá y asemejarse a Dios. Tú tienes ya la ubicuidad hallada/ Mostrándole al inmóvil espectador / Por medio de tu lúcido optorama/ Lo que hoy existe y lo que ya pasó. En tu optorama entusiasmados vemos/ Desfilan en graciosa procesión/ Lo que tienen las artes de más bello/ Lo que tienen los campos de mejor. Preséntales las vistas admirables/ Que has recogido, infatigable, tú/Y díles con orgullo: esto hace el arte;/ Mirad aquí la América del Sur.<sup>58</sup>

Con este poema Gregorio Gutiérrez, poeta antioqueño, hacía una suerte de apropiación lírica de la figura de Camilo Farrand, un norteamericano de origen francés que, según cuenta María Elena Bedoya (2016), era fotógrafo, geólogo y químico. En muchas de las referencias se le considera como pionero de la imagen proyectada y la fotografía estereoscópica en Venezuela, Perú, Ecuador y Colombia.<sup>59</sup> Una de las primeras noticias que se tienen de Farrand es ajena al ámbito de los espectáculos ópticos, y resulta de una concesión otorgada el 24 de agosto de 1865, por el

no correspondían a las mismas por varias vías: atribuir a una imagen ya hecha una procedencia distinta, combinar elementos de vistas existentes, interpretar con patrones arquitectónicos propios de los artistas los espacios representados o, simplemente, inventar escenarios inexistentes. Pese a la valoración negativa de Garófano, encontramos un juego interesante en este hecho entre fidelidad documental y juegos ficcionales, entre realismo y simulación, que proporciona ideas sugerentes para nuestros propios procesos creativos y ejercicios de interpretación en contextos contemporáneos.

► **53** • Baudrillard, *Cultura y simulacro*.

► **54** • Grau, *Virtual Art: from illusion to immersion*.

► **55** • Saphir citado por Stenger en Benjamin, *Libro de los pasajes*, 541.

► **56** • Garófano, *Los espectáculos visuales del siglo XIX*, 90.

► **57** • Dujovne y Telesca, «Museos, salones y panoramas: La formación de espacios de representación en el Buenos Aires del siglo XIX»; Montaldo, «Museo del consumo»; Arias y Contreras, *Solo para curiosos. Origen de los museos en el Perú*; Bruno, «De la ciencia al espectáculo».

► **58** • Gutiérrez, *Poesías de Gregorio Gutiérrez González*, 36.

► **59** • Arce et al., *La animación en Colombia hasta finales de los 80*; Chiriboga y Rodríguez, «Camillus Farrand: La invención de Melquíades»; Navarrete, «Camillus Farrand y Rafael Castro y Ordoñez en los inicios de la fotografía ecuatoriana»; Bedoya, «Camillus, el optorama y la Sociedad Liceo de la Juventud en 1874».

► **60** • En el libro *El petróleo en Venezuela: Una historia global* (2016), Rafael Arráiz cuenta: «El contrato establece:

‘el derecho y privilegio exclusivo para taladrar, sacar y exportar petróleo o nafta, o bajo cualquier otra denominación que se conozca el aceite que exista en la tierra’[...] Farrand se compromete a pagar impuestos municipales y a explotar la mina durante diez años, pero al año siguiente la concesión expiró por incumplimiento del contrato».

► **61** • González, «Medellín, los orígenes y la transición a la modernidad: crecimiento y modelos urbanos 1775-1932»

► **62** • Bedoya, «Camillus, el optorama y la Sociedad Liceo de la Juventud en 1874».

► **63** • Hassaurek, *Cuatro años entre los ecuatorianos*, 112.

► **64** • Hassaurek, 113.

general Jorge Sutherland, para la explotación petrolera en el estado de Zulia, Venezuela.<sup>60</sup>

Sobre sus aventuras, capturas visuales y proyecciones, existen registros en prensa y actas de organismos públicos y privados, entre otros, de septiembre de 1867 en Trujillo, Venezuela; en febrero de 1870 en los municipios de Aguadas y, posteriormente, en Manizales, Colombia; hay también registros de su paso por Medellín, Yarumal, Amalfi y Titiribí, municipios del departamento de Antioquia, Colombia, entre 1870 y 1871. Se sabe también de su paso por Bogotá<sup>61</sup> aunque no con una fecha precisa. En Cuenca, Ecuador, terminaría reuniéndose con la Sociedad Liceo de la Juventud, un organismo dedicado al cultivo de las artes, las letras y la ciencia, en 1874.<sup>62</sup> Se estima que en este país realizó además varias travesías entre 1862 y 1865 que incluyeron ciudades como Quito, Ambato, Riobamba, Baños, el puerto de Guayaquil y la amazonía ecuatoriana, así como un intrépido ascenso al volcán Pichincha.

De esta aventura pervive el relato de Freidrich Hassaurek, embajador del Gobierno norteamericano en Ecuador, quien en un vívido relato reconstruye el esfuerzo de Farrand por capturar imágenes de uno de los cráteres del volcán, el Rucu Pichincha, insistiendo en dicho cometido por varias semanas, pese a las condiciones ambientales y climáticas adversas. Es en esta situación en la que Hassaurek sale en busca de Farrand, preocupado por su integridad.

Cuenta Hassaurek que luego de llegar al pueblo de Lloa, ubicado en las faldas del volcán, se enteró de que Farrand se encontraba a salvo, dado que debió descender en varias ocasiones, buscando aprovisionarse de alimentos, luego de permanecer unas noches en el fondo del cráter y otras en las repisas del borde.

¡Al respecto de las dificultades experimentadas por el expedicionario narra Hassaurek:

*El clima echó a perder sus planes; solo había logrado tomar unas cuantas fotos parciales de las pendientes internas y estaba camino a casa cuando le encontré a casi mil quinientos pies abajo de la cima de la montaña. Él me propuso inmediatamente regresar conmigo, insistiendo en que yo podía haber llegado hasta allí a pesar de las condiciones climáticas desfavorables.*<sup>63</sup>

¡Este retorno al cráter estuvo atravesado por dificultades asociadas a las condiciones del suelo, lo escarpado del terreno y los gases presentes en el aire. Sobre la disposición del habitáculo del fotógrafo relata: «Farrand había hecho abrir un agujero en la pared para conseguir fijar los troncos que contenían sus instrumentos y químicos con menos dificultad en la cara interior del cráter».<sup>64</sup> Otro de los aspectos singulares del relato es el que revela la curiosidad botánica de Farrand, al respecto menciona el cronista que «no hay vegetación alrededor del borde del cráter, pero Farrand



III Placa estereoscópica del interior del cráter del Pichincha. Adaptado de fotografía de Camillus Farrand, Vista No. 1250 de la colección Views In "El Ecuador" publicada en el libro *American and Foreign Stereoscopic Emporium* (E. & H. T. Anthony. American and Foreign Stereoscopic Emporium, c.1862). Imagen de dominio público.

- ▶ **65** • Hassaurek, 114.
- ▶ **66** • Chiriboga y Rodríguez, 16.
- ▶ **67** • Bedoya, 46
- ▶ **68** • Piedrahita, «Inmersión y estereoscopia por la Barranquilla de comienzos del siglo XX».
- ▶ **69** • Farrand citado por Bedoya, 47.
- ▶ **70** • Navarrete, «Camillus Farrand y Rafael Castro y Ordóñez en los inicios de la fotografía ecuatorial».

trajo una colección de plantas del fondo del cráter que posteriormente Jameson clasificó y preparó para él». <sup>65</sup> Estos detalles revelan aspectos de la fascinante travesía de Farrand, de su disposición intelectual, su carácter polifacético y actitud de polímata aventurero, elementos todos ellos que sirvieron como telón de fondo y preparación a las proyecciones realizadas con el optorama. <sup>66</sup> El espíritu aventurero llevó a Farrand por diversos parajes andinos, sorprendiendo a los lugareños con su espectáculo itinerante denominado *optorama* en el que aparecían proyectadas en un lienzo imágenes, entre otras, de Venecia, la tumba de Lord Byron, la Catedral de San Pedro en Roma.

Así mismo, de su lente se obtuvieron fotografías estereoscópicas de paisajes y animales; eventos y procesiones; indígenas y habitantes de la región Andina que se distribuyeron junto con aparatos fotográficos de la casa comercial de los hermanos Edward y Henry T. Anthony de Broadway, Nueva York, especializada en insumos y materiales fotográficos. <sup>67</sup> La reproducción del esquema perceptivo que nos permite el sentido de profundidad a través del uso generalizado de imágenes estereoscópicas proporcionaron a los públicos de la época otra forma de inmersión, distinta a la de los espectáculos antes mencionados, y Farrand alimentó buena parte de estas experiencias de consumo, a veces privado, a veces en pequeños grupos

de conversación, <sup>68</sup> que amplificaron la experiencia de viaje y aventura por un mundo ancho y ajeno que empezaba a descubrirse a través de registros fotográficos y viajes por parajes exóticos, puestos a la mano en las salas del hogar, que fueron habituales en casi todas las coordenadas del globo. Así, el consumo de imágenes estereoscópicas tuvo amplio desarrollo y aceptación tanto en el norte como en el sur de América, al igual que lo había hecho en el ámbito europeo.

Llegados a este punto, es claro que en las correrías de registro visual de Farrand, esa especie de excursiones estereoscópicas y optóricas, se reconoce un esfuerzo de artista viajero vinculado a la exotización de este «virgen y primitivo continente» <sup>69</sup> que abonó sendos materiales a la circulación de imágenes y a la provisión de experiencias, contribuyendo con la inclusión de escenas andinas en el flujo visual disponible para la época y que sería posteriormente consumido con fines tanto de entretenimiento como educativos. <sup>70</sup>

En esta actividad, Farrand desmarca la supuesta frontera entre espectáculos públicos y consumos culturales privados. Farrand, artista viajero, cultor de una suerte de pintoresquismo romántico, pero apoyado ahora en las bases de las emergentes tecnologías visuales de la naciente sociedad de masas, es proveedor, al mismo tiempo, de las condiciones para la exhibición y circulación pública de imágenes,

como de la constitución de acervos visuales que preludian cierta forma de globalización cultural a través del consumo privado de contenidos visuales y tecnologías.

## Conclusiones

Como indica Huhtamo, <sup>71</sup> los espectáculos ópticos fueron un punto de quiebre fundamental para un nuevo tipo de cultura mediática, abriendo, a través de diversidad de dispositivos, operaciones performativas y estilos de ejecución y manipulación de los programas audiovisuales y artísticos que contenían, para disponer de un espacio y una sensibilidad sociales que abrirían camino, entre otras, a las formas animáticas y cinemáticas posteriores.

Pero no solo esto, sino que además se convirtieron en un activador potencial de formas futuras de lo audiovisual, prestando modelos susceptibles de actualización en cuanto a las relaciones propuestas entre dispositivos, formas de percepción e inmersión, así como las conexiones sugeridas por cada uno de los tipos de espectáculos entre narrativas, sensaciones y modos de subjetivación. Hay pues en los espectáculos ópticos un potente reservorio de modos posibles de desplegar experiencias audiovisuales de diverso tipo que se separan de las genealogías y tecnologías de lo cinematográfico.

Podemos pensar por ejemplo, al son de las tecnologías disponibles para nuestra época, en los potenciales de las expediciones estereoscópicas de Farrand, valiéndonos de cámaras para registros de 360 grados, capturas de imagen por medio de drones y reconstrucciones tridimensionales, a través de técnicas fotogramétricas y geoposicionamiento, como las que implementa Andrés Burbano en conjunto con Karen Holmbergen alrededor de las cuevas de Vilcún y del volcán Chaitén, en Chile y que formaron parte de la exposición virtual *Topography-Time-Volcano* realizada en el 2020. Estas formas de intersección entre artes, ciencias y tecnologías se alimentan sin duda de una idea de cine expandido <sup>72</sup> y, más recientemente, de la convergencia de medios a través de formas diversas de remediación <sup>73</sup> y transmediación. <sup>74</sup>

La pérdida de marco propia de las experiencias animáticas y cinemáticas en el campo expandido <sup>75</sup> proporcionan un horizonte rico en posibilidades para lo audiovisual contemporáneo, de tal suerte que las consideraciones arqueológicas sobre las expansiones y convergencias de lo audiovisual en el tiempo profundo de los medios <sup>76</sup> ofrecen, además de elementos interpretativos, sendas provocaciones para orientar los proyectos de creación en el presente. Sobre todo, si se apela a la noción de *medio cinematográfico*, o de cualquier orden como un conjunto convencional de

▶ **71** • Huhtamo, *Illusions in motion: media archaeology of the moving panorama and related spectacles*, 364

▶ **72** • Youngblood, *Cine expandido*.

▶ **73** • Bolter y Grusin, *Remediation. Understanding new media*.

▶ **74** • Jenkins, *Convergence culture*; Elleström, «Transfer of media characteristics among dissimilar media».

▶ **75** • Krauss, «La escultura en el campo expandido»; Kim, «The post-medium condition and the explosion of cinema».

▶ **76** • Zielinski, *Arqueología de los medios*.



► **77** • Debray, *Introducción a la mediología*; Krauss, R. «Reinventing the médium»; Elleström, *Media borders, multimodality and intermediality*.

► **78** • Kim, «The post-medium condition and the explosion of cinema», 114.

reglas de significación, materialidades, tecnologías, modos de configuración espacio-temporal y subjetivación,<sup>77</sup> que igualmente pueden ser redefinidas en su devenir histórico; esto tanto en un horizonte de futuro como en la reconsideración del pasado.<sup>78</sup> De aquí la necesidad de evitar las teleologías que acompañan a nociones como las de lo *precinematográfico*, entendido como dominio embrionario que apenas preparaba el camino para la gran trayectoria de lo cinematográfico como fue modernamente entendido. En igual sentido, esta apertura de campo arqueológica y variantológica supone también repensar las prescripciones de campo que encorsetan ciertas versiones de lo audiovisual tanto en la formación como en la crítica y la creación. Dicho en otros términos, una mirada abierta al pasado de los medios y, en particular, a las formas animáticas y cinemáticas representa también una apertura a los potenciales de las audiovisiones por venir.

Dichas audiovisiones se asientan sobre la conciencia de la invención de los medios específicos como efecto de un proceso histórico de imaginación mediática, en el que es posible repensar cualquiera de las instancias del sistema de relaciones que constituye un lenguaje y, con este, una tecnología particular. Pensemos, por ejemplo, en una cinematografía sin cámaras o, al menos, sin las formas de registro audiovisual tal y como las conocemos

y que, se supone, definen histórica y pragmáticamente el campo. Tan solo considerar esta modificación dará lugar a un proceso de reconfiguraciones del conjunto que articula esta forma expresiva, sus soportes, modos de disfrute y posibilidades creativas.

Pero esta mención no es caprichosa ni una mera entelequia pues, justamente en esa línea, periféricos de visión profunda o cámaras *Time-of-Flight* (ToF), como el caso del Kinect, están redefiniendo desde hace bastante tiempo los modos de censar la realidad y de operar audiovisualmente sobre ella.

Para este caso particular se trata de un escaneo de coordenadas (x, y, z) que produce un conjunto de datos, los cuales permiten una reconstrucción tridimensional de escenas fijas y en movimiento. Este mismo tipo de sensores ofrecen la posibilidad de capturar datos adicionales asociados a temperatura y pulso (en el caso de organismos vivos). Estos datos pueden ser intervenidos en procesos de programación creativa e integrados a experiencias como la que ofrece un proyecto como el Beat VR, realizado en el año 2017 por Alterlab, orientado a la puesta en conversación del mundo de la música tradicional colombiana y los ritmos urbanos a través de una experiencia inmersiva y una instalación interactiva que usa herramientas de captura volumétrica como los mencionados.

En una línea similar nos encontramos con el escaneo 3D de alta densidad o escaneo de luz estructurado.

*Se puede realizar en tiempo real o más rápido, ampliando así el alcance de aplicación de estas tecnologías. Un sistema de escaneo de luz estructurado proyecta diferentes patrones de luz o estructuras y captura la luz a medida que cae sobre la escena. Luego se usa la información sobre cómo aparecen los patrones después de ser distorsionados por la escena para, posteriormente, recuperar la geometría 3D. La velocidad potencial de adquisición de datos, el hecho de que el registro se haga sin contacto, la disponibilidad del hardware necesario y la alta precisión de medición que ofrecen las tecnologías modernas de escaneo de luz estructurada en 3D son las que las hacen altamente adoptables.<sup>79</sup>*

Otro de los mecanismos de escaneo en esta misma lógica se realiza a través de interferómetros láser por medio de la proyección y lectura de franjas digitales. En cualquiera de los casos, se trata de un avance sustancial en procesos de reconocimiento de gestos, detección y seguimiento de esqueletos, detección de poses y segmentación de usuarios.<sup>80</sup> Su aplicación en el campo creativo puede verse, por ejemplo, en el videoclip de la canción *House of Cards*, de la banda inglesa Radiohead,<sup>81</sup> el cual se publicó como una secuencia editada de manera convencional y, adicionalmente, como un repositorio de código navegable

por parte de los usuarios, conteniendo las coordenadas y registro preciso de lugares y personajes de la producción.

Como vemos, el mismo impulso que motivó las exploraciones de Robertson con la linterna mágica en tanto que base para la creación de su fantascopio, orientado a alterar las condiciones materiales y técnicas de la producción cinematográfica, se reitera en las nuevas versiones de estos juguetes filosóficos y dispositivos de audiovisión de base algorítmica.

El borramiento de los límites que definen lo que es un medio para una época determinada constituye una fuente fundamental para los procesos de invención técnica y dicho proceso hace parte también del ensanchamiento de aquello que un momento histórico define como su cosmos o su universo; de este modo, por ejemplo, la antigüedad fabuló en torno a «la propuesta de un ‘espejo silenográfico’ que supuestamente había sido hecha por Agrippa, Paracelso y otros. Con la ayuda de un espejo fuerte sería posible proyectar secretos, tan lejos que hasta la Luna podría ser utilizada como pantalla de proyección».<sup>82</sup> No muy lejos de esta idea, en la época de la carrera espacial, Gene Youngblood<sup>83</sup> empieza a especular con las implicaciones cinematográficas de las exploraciones tanto artísticas como científicas, en tanto que punto de quiebre para el surgimiento de un tipo de imagen planetaria y una conciencia visual expandida en un doble

► **79** • Bell, Li y Zhang, *Structured light techniques and applications*, 1 (traducción propia).

► **80** • Bell, Li y Zhang, 14.

► **81** • Frost, *House of Cards*.

► **82** • Zielinski, *Arqueología de los medios*, 216.

► **83** • Youngblood, *Cine expandido*, 157-160.

► **84** • NASA, «Ingenuity Mars helicopter prepares for first flight».

► **85** • Zielinski, «En vez de búsquedas en vano, hallazgos fortuitos»; Arqueología de los medios; «Why and how an archaeology and variantology of arts and media can enrich thinking about film and cinema. Nine miniatures»; «Variantología: relaciones de tiempo profundo entre artes, ciencias y tecnologías». Vásquez, «Variantología de lo transmedial entre España y Latinoamérica».

registro: de viaje al interior sinestésico y de aventura cósmica. Hoy nos encontramos *ad portas* de la primera misión de vuelo controlado y motorizado de una aeronave en otro planeta a través del Ingenuity,<sup>84</sup> un dron que se transportó hasta Marte en el Rover Perseverance. Próximamente la Tierra será una gran pantalla para transmitir los hallazgos marcianos de cara a una futura misión tripulada por humanos, devolviéndonos las imágenas selénicas de la magia natural de hace varios siglos en una situación mediática y experiencial efectivamente realizada.

Luego de este apretado recorrido arqueológico por algunos de los dispositivos intermediales presentes en el contexto hispanoamericano, previos a la realización de proyecciones cinematográficas, es posible evidenciar que la descripción teleológica que los asocia como una forma de precine no tiene fundamento en las evidencias históricas.

Los dispositivos y espectáculos ópticos dieron lugar a lógicas autónomas que, si bien prepararon las sensibilidades de los habitantes urbanos para espectáculos como los ejecutados posteriormente en el ámbito de las salas de cine, debería estudiárseles en su singularidad, como matrices culturales dispuestas para pensar otras lógicas de diseño para experiencias en el contexto contemporáneo.

Las formas de combinación medial; los modos de articulación entre arte, ciencia y tecnología; las formas económicas que les respaldaban; los modos de organización del trabajo creativo; y las múltiples conexiones con el entramado estético de la época pueden proporcionar claves interesantes para pensar los procesos de experimentación audiovisual en nuestro presente.

Respecto a los aspectos animáticos relevados en el recorrido podemos identificar al menos tres variaciones: 1) la delegación de movimiento en figuras antropo y zoomórficas; 2) la delegación de movimiento en elementos escenográficos; 3) la generación de sensaciones inmersivas, por medio de la metáfora del viaje, a través de la imbricación entre la percepción del observador y la imagen observada, mediada por dispositivos estereoscópicos. Estos aspectos ponen de presente el hecho de que abordar otras categorías para la descripción de este tipo de espectáculos puede proporcionar nuevas miradas sobre los archivos y las historias disponibles de la producción e imaginación mediáticas en nuestro contexto.

De cara al desarrollo de una arqueología o, más precisamente, de una aproximación variantológica de los medios en Hispanoamérica<sup>85</sup> resulta relevante explorar los itinerarios de dispositivos, procesos técnicos, tanto como de las prácticas creativas y dinámicas

de recepción presentes en la región. Es claro, en el material revisado, el interés por la afirmación de procesos de producción medial en los ámbitos de cada una de las naciones por separado. Trazar las conexiones, los vínculos, las rupturas, tanto como las semejanzas y las diferencias de los espectáculos públicos y formas de convergencia presentes en las historias conectadas podría ofrecer un panorama renovado e interesante para los estudios intermediales en nuestro contexto. ◻

## Referencias

**Agamben**, Giorgio. «¿Qué es un dispositivo?». *Sociológica* 26, no. 73: 249-264.

**Aguirre**, Yolanda. *Apuntes sobre el teatro colonial*. La Habana: Cuadernos cubanos, 1968.

**Arce**, Ricardo, Carolina Sánchez y Óscar Velásquez. *La animación en Colombia hasta finales de los 80*. Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2013.

**Arias**, Teresa y Daniel Contreras. *Solo para curiosos. Origen de los museos en el Perú*. Municipalidad Metropolitana de Lima, 2019.

**Arráiz**, Rafael. *El petróleo en Venezuela: una historia global*. Editorial Alfa, 2016.

**Baudrillard**, Jean. *Cultura y simulacro*. Kairós, 1978.

**Bedoya**, Malena. «Camillus, el optorama y la Sociedad Liceo de la Juventud en 1874: una proto-historia para el cine local». *Letras del Ecuador*, no. 205: 46-47.

**Bell**, Tyler, Beiwen Li y Song Zhang. «Structured light techniques and applications». En *Wiley Encyclopedia of Electrical and Electronics Engineering*, 1-24. 2016.

Benjamin, Walter. *Libro de los pasajes*. Ediciones Akal, 2016.

- Bernadet, J.** y Valcázar. *Apuntes Arqueológicas. Armas y Armaduras. Las espadas de Toledo*, 1891.
- Bolter, David** y Richard Grusin, R. *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press, 2000.
- Bruno, Paula.** «De la ciencia al espectáculo. Vistas urbanas en los salones de proyecciones ópticas durante la década de 1850 en Buenos Aires. *Terra Brasiliis (Nova Série). Revista da Rede Brasileira de História da Geografia e Geografia Histórica*, no. 12.
- Calleja, Gordon.** *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press, 2011.
- Cuvardic, Dorde.** 2012. «Los espectáculos ópticos de la cultura popular salvadoreña: el tutilimundi en el artículo costumbrista el panorama de Arturo Ambrogi». *Káñina, Revista Artes y Letras* 36.
- Cholodenko, Alan.** (2014). First Principles of animation. En Beckman, Karen (Ed.). *Animating film theory*. Duke University Press.
- Chiriboga, L.** y Rodríguez, L. (2014). Camillus Farrand: La invención de Melquíades. En: Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. Un legado del siglo XIX. Fotografía patrimonial ecuatoriana. Imprenta Noción.
- Deleuze, G.** 1990. «¿Qué es un dispositivo?». En: A.A.V.V, Michel Foucault filósofo. Gedisa.
- Debord, G.** (1999). La sociedad del espectáculo. Pre-Textos.
- Debray, R.** (2001). Introducción a la mediología. Paidós.
- Dujovne, M** y Telesca, A. M. (1987). «Museos, salones y panoramas: La formación de espacios de representación en el Buenos Aires del siglo XIX». México D.F.: UNAM. Archivo digital cortesía de Araceli Noguez. Departamento de Información y Servicios Documentales-Subdirección de Servicios de Información Especializada-DGB-UNAM.
- Elleström, L.** (2010). (ed.). Media borders, multimodality and intermediality. Springer.
- Elleström, L.** (2017). Transfer of media characteristics among dissimilar media. *Palabra Clave*, 20(3), 1.
- Fernández, L.M.** 2006. Tecnología, espectáculo, literatura. Dispositivos ópticos en las letras españolas de los siglos XVIII y XIX. Santiago de Compostela: Universidad Santiago de Compostela.
- Frutos, F.J.** 1999. Artilugios para fascinar. Salamanca: Junta de Castilla y León-Ayuntamiento de Salamanca.
- Frost, J.** (2008). House of Cards. Videoclip. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=8nTFjVm9sTQ>

- Garófano, R.** (2007) Los espectáculos visuales del siglo XIX: el pre-cine en Cádiz. Quorum.
- González, L. F.** (2007). Medellín, los orígenes y la transición a la modernidad: crecimiento y modelos urbanos 1775-1932. Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín, Escuela del Hábitat-CEHAP.
- González, G.** (1890). Poesías de Gregorio Gutiérrez Gonzáles. Garnier.
- Grau, O.** (2003). Virtual Art: from illusion to immersion. MIT Press.
- Guillamon, G.** (2019). De la ópera al circo: emergencia y constitución de un nuevo circuito artístico en Buenos Aires hacia mediados del siglo XIX. Nuevo Mundo Mundos Nuevos. Disponible en: <https://journals.openedition.org/nuevomundo/76745>
- Guzmán, J. A., Arce, D. & Gómez, J.** (2020). Del autómata al personaje de animación: evolución de los sistemas de representación y reconocimiento del movimiento. *Co-herencia*, 17(33), 67-100.
- Hankins, T. L., & Silverman, R. J.** (1999). Instruments and the Imagination (Vol. 311). Princeton University Press.
- Hassaurek, F.** (2015). Cuatro años entre los ecuatorianos. Editorial Abya Yala.
- Huhtamo, E.** (2013). Illusions in motion: media archaeology of the moving panorama and related spectacles. MIT Press.
- Jenkins, H.,** (2008). Convergence culture. Paidós.
- Jovellanos, G. M.** (1812). Memoria sobre las diversiones públicas. Sancha.
- Kim, J.** (2015). Design for experience: Where technology meets design and strategy. Springer.
- Kim, J. H.** (2009). The post-medium condition and the explosion of cinema. *Screen*, 50(1), 114-123.
- Kircher, A.** ([1671] 2000). *Ars Magna Lucis et Umbrae. Liber Decimus*. Reproducción facsimilar con estudios introductorios y versión en gallego y castellano. Universidad Santiago de Compostela.
- Kluitenberg, E.** 2011. «On the archaeology of imaginary media». In E. Huhtamo, y J. Parikka (ed.). *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. University of California Press: 48-69.
- Krauss, R.** (1999). Reinventing the medium. *Critical Inquiry*, 25(2), 289-305.
- Krauss, R.** (2002). La escultura en el campo expandido. En: Foster, H. (coord.) *La posmodernidad*. Kairós.
- Kuiper, G., & Smit, B.** (2014). *Imagineering: Innovation in the experience economy*. CABI.

- Montaldo, G.** 2016. Museo del consumo. Archivos de la cultura de masas en Argentina. México D.F.: FCE.
- Navarrete, J.A.** (2014). Camillus Farrand y Rafael Castro y Ordoñez en los inicios de la fotografía ecuatoriana. En: Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. Un legado del siglo XIX. Fotografía patrimonial ecuatoriana. Imprenta Noción.
- NASA,** 2021. Ingenuity Mars Helicopter Prepares for First Flight. Release 21-033. Mar 23, 2021. Disponible en: <https://www.nasa.gov/press-release/nasa-ingenuity-mars-helicopter-prepares-for-first-flight>
- Parikka, J.** (2012). What is Media Archaeology?. Polity Press.
- Porto, R.** (2013). Génesis y evolución del cine en Cartagena. 1897-1960. La academia de Historia de Cartagena de Indias, boletín, (173).
- Piedrahita, A.** (2018). Inmersión y estereoscopia por la Barranquilla de comienzos del siglo XX. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 13(2), 27-45.
- Pinedo, C.** 2004. El viaje de ilusión: un camino hacia el cine: espectáculos en Valencia durante la primera mitad del siglo XIX. Valencia: Institut Valencià de Cinematografia «Ricardo Muñoz Suay».
- Rico, A.** 2016. Las travesías del cine y los espectáculos públicos. Colombia en la transición de los siglos XVIII y XIX. Bogotá D.C.: Alcaldía Mayor de Bogotá, Cinemateca Distrital, IDARTES.
- Sánchez, M.** 2007. «Hacia una historia cultural de las diversiones públicas. Estudios culturales sobre el juego, la risa y el sobrecogimiento». Estudio sobre las Culturas Contemporáneas. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31602603>.
- Uribe, M. A.** (s.f.), Las aves en la orfebrería prehispánica del Cauca Medio (contenido asociado al BCB 91). Boletín Cultural y Bibliográfico. Recuperado de: <https://banrepcultural.org/boletin-cultural/content/las-aves-en-la-orfebrer%C3%ADa-prehisp%C3%A1nica-del-cauca-medio-contenido-asociado-al-bcb-91>
- Valda, Juan Bautista De** (1663) Solenes fiestas que celebró Valencia a la Inmaculada Concepción de la Virgen María: por el supremo decreto de N.S.S. Pontífice Alejandro VII. Con licencia, en Valencia, por Gerónimo Vilagrafa, Impresor de la Ciudad, en la calle de las Barcas.
- Vásquez, M.** (2018). Variantología de lo transmedial entre España y Latinoamérica: Espectáculos públicos e hibridación mediática en los siglos XVIII y

- XIX. Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología, (21), 109-118.
- Varey, J. E.** 1957. Historia de los títeres en España. Desde sus orígenes hasta mediados del siglo XVIII. Madrid: Revista de Occidente.
- Varey, J. E.** 1959. Títeres, marionetas y otras diversiones populares de Madrid de 1758 a 1859. Madrid: Instituto de Estudios Madrileños.
- Wade, N. J.** 2004. «Philosophical instruments and toys: Optical devices extending the art of seeing». Journal of the History of the Neurosciences, vol. 13, n.º1: 102-12
- Wheatstone, C.** 1827. «Description of the kaleidophone, or phonic kaleidoscope: a new philosophical toy, for the illustration of several interesting and amusing acoustical and optical phenomena». The Quarterly Journal of Science, Literature and Art, Vol. 23: 344-351. <https://goo.gl/z4hihk>
- Youngblood, G.** (2012). Cine expandido. EDUNTREF.
- Zielinski S.** (2006). «En vez de búsquedas en vano, hallazgos fortuitos: préstamos metodológicos y afinidades para una arqueología de la visión y la escucha a través de medios técnicos». En A. Burbano (ed.). Siegfried Zielinski: genealogías, visión, escucha y comunicación. Bogotá D.C.: Universidad de los Andes
- Zielinski, S.** (2011). Arqueología de los medios. Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica. Bogotá D.C.: Universidad de los Andes.
- Zielinski, S.** (2015). «Why and How Anarchaeology and Variantology of Arts and Media can Enrich Thinking about Film and Cinema. Nine Miniatures». In A. Beltrame; G. Fidotta y A. Mariani (eds.). At the borders of (film) history: temporality, archaeology, theories. XXI Convegno internazionale di studi sul cinema - XXI International Film Studies Conference. Udine: Forum.
- Zielinski, S.** (2020) Variantología: relaciones de tiempo profundo entre artes, ciencias y tecnologías. Una entrevista (ficticia). En: Vásquez, M. y Montoya, D.F. (eds.) Imaginación mediática en Hispanoamérica. Variantología de lo transmedial entre los siglos XVI y XIX. Editorial EAFIT.

## Filmografía

- Alterlab** (2017). El Beat VR. Documental inmersivo. Disponible en: <http://alterlab.io/portfolio/el-beat/>

# Creación de realidades virtuales narrativas



► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 31-2021 NUEVA ÉPOCA

## Creación de realidades virtuales narrativas: de la cinematografía a la inmersografía

Creating narrative virtual realities: from cinematography to immersography

Por María Cecilia Reyes

**Palabras clave:** Realidad virtual, inmersografía, mundos posibles.

**Resumen:** Con el rápido desarrollo de la realidad virtual, su expansión en el mercado de masas y la alta demanda de contenidos, este texto cuestiona cuál es la forma de los productos narrativos para la realidad virtual, cuál es su espacio dentro del espectro narrativa-interactividad y cuál ha sido la influencia de la cinematografía durante el surgimiento de la realidad virtual narrativa. Nace entonces la necesidad de diferenciar la realidad virtual narrativa de formas artísticas precedentes y abrir el camino a una práctica con un lenguaje propio. Es así como a partir de las similitudes, pero especialmente de las diferencias entre cinematografía y realidad virtual, este capítulo propone el término *immersografía* para hacer referencia al arte de crear realidades virtuales narrativas.

**Keywords:** Virtual reality, Immersography, Possible worlds

**Abstract:** With the rapid development of virtual reality, its expansion in the mass market and the high demand for content, this text questions the form of narrative products for virtual reality, the space within the narrative-interactivity spectrum and the influence of cinematography during the emergence of narrative virtual realities, which entails the need to differentiate them from previous art forms in order to open up a route of practice with their own language. Thus, based on the similarities, but especially the differences, between cinematography and virtual reality, this chapter proposes the term *immersography* to refer to the art of creating narrative virtual realities.

- ▶ **1** • «Virtual Reality Market Size, Share & Trends Analysis Report By Technology (Semi & Fully Immersive, Non-immersive), By Device (HMD, GTD), By Component (Hardware, Software), By Application, And Segment Forecasts, 2021 - 2028» <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/virtual-reality-vr-market>
- ▶ **2** • «Zuckerberg: Quest 2 'on track to be first mainstream VR headset', next headset confirmed».
- ▶ **3** • Harmut Koenitz, «Narrative in video games», 1-9.
- ▶ **4** • Erika Kleinman, Elen Carstensdottir y Magy Seif El-Nasr, «Going forward by going back: re-defining rewind mechanics in narrative games».

## 1. Realidades virtuales narrativas

Durante el 2020, «el tamaño del mercado global de realidad virtual se valoró en USD 15.81 mil millones y se espera que crezca a una tasa de crecimiento anual del 18.0 % de 2021 a 2028». <sup>1</sup> Este aumento del valor del mercado de sistemas de realidad virtual es debido en parte a la cuarentena mundial de 2020, pero también a una evolución natural en el camino a la adopción masiva de la realidad virtual. Apenas iniciado el 2021, el dueño de Oculus, Mark Zuckerberg, señaló que el *Oculus Quest 2* (el más reciente visor integrado de Oculus) va en camino a convertirse en el primer visor VR vendido a nivel masivo. <sup>2</sup> *Hardware* y *software* para la creación y la reproducción de experiencias VR de alta calidad y precios asequibles han permitido la consolidación de una comunidad de *early-adopters* de la VR, un nicho en expansión conformado por curiosos y visionarios de esta tecnología. Este creciente mercado ha permitido que la industria y la comunidad científica y académica conozca mejor los gustos y necesidades de los usuarios de la realidad virtual: juegos, aplicaciones para *fitness* y experiencias sociales que incluyen el trabajo colaborativo y los eventos en vivo están altamente bajo demanda. Ganan espacio también las experiencias de tipo narrativo, aquellas que ofrecen

una sensación fílmica: la sensación de dejarse atrapar por una historia, su universo narrativo y sus personajes, sin la intencionalidad de cumplir objetivos para culminar la experiencia. Sin embargo, a diferencia de los videojuegos o las aplicaciones para la productividad, las experiencias narrativas siguen moviéndose en un terreno terminológico confuso.

La confusión terminológica deriva en gran parte de la convergencia entre narrativa e interactividad, y el consecuente debate ludología-narratología, <sup>3</sup> que a menudo cataloga una experiencia narrativa interactiva como videojuego. Generalmente, una experiencia interactiva mediada por la tecnología es considerada por la gran mayoría como un videojuego, más aún cuando la narrativa ha penetrado de manera profunda el mundo de los videojuegos creando incluso una nueva categoría: los videojuegos narrativos. <sup>4</sup> Todas las experiencias lúdicas incluyen una dosis variable de contenido narrativo, pero existe una diferencia importante entre el juego y la narración interactiva: la mecánica del juego, que modifica el comportamiento de los usuarios y por tanto sus expectativas en torno a la experiencia. Las narrativas interactivas son un tipo de experiencia en el que la complejidad y coherencia del universo narrativo necesitan de la interacción del usuario para ser decodificados, es decir, la interactividad es parte integral de la narrativa, a diferencia de lo que

frecuentemente sucede en los videojuegos, donde la narrativa gira entorno a la interactividad y esta, a su vez, está sujeta a los objetivos que se deben alcanzar.

Explorando la oferta de experiencias de tipo narrativo que ofrecen las actuales plataformas para VR, se encuentran bajo las etiquetas *narrativa*, *aventura*, *historia interactiva*, *videojuego*. Todas ofrecen un balance distinto dentro del espectro narrativa-interactividad, donde en el extremo narrativo encontramos piezas audiovisuales que ofrecen una experiencia inmersiva más fílmica y menos interactiva, es decir, una experiencia en la cual somos espectadores con poca agencia dentro del universo narrativo y poca influencia sobre el ambiente virtual, y en el extremo interactivo encontramos experiencias inmersivas lúdicas, donde la narrativa actúa solamente como un escenario para la interactividad. La categoría de experiencias virtuales denominada *narrativas* se presenta entonces como un amplio tablero donde encontramos experiencias más o menos lúdicas, documentales o ficcionales, teatrales, fílmicas, multi-interactor o solitario.

En este periodo de experimentación y continuo cambio, me pregunto si puede existir un formato narrativo unificado para la VR, si de algún modo se creará un lenguaje narrativo único para la inmersión del mismo modo como sucedió con la cinematografía, que después

de años de experimentos en los *nickelodeons*, <sup>5</sup> la industria encontró su formato más vendido: el largometraje de ficción. Un momento a partir del cual práctica y teoría se dedicaron a desarrollar el lenguaje, las técnicas y los paradigmas sobre los cuales está basada la narrativa audiovisual de ficción convencional, aquella que busca crear tensión dramática durante toda la película, sumergirnos en esa otra realidad y liberarnos en una explosión catártica cuando alcanza su clímax.

Rebecca Rouse <sup>6</sup> menciona que de alguna manera estamos esperando a que emerja una suerte de **Ciudadano Kane** (Wells, 1941) de la realidad virtual. Sin embargo, Rouse señala que en lugar de esperar tal acontecimiento debemos valorar los formatos, producciones y experimentos que, aunque no demuestren una evolución lineal, aportan al desarrollo de la narrativa inmersiva. En este sentido concuerdo plenamente con el punto de vista de Rouse: todos los proyectos inmersivos narrativos que hoy encontramos en las plataformas VR o en los espacios dedicados a la VR en los más importantes festivales de cine del mundo aportan al desarrollo del formato narrativo inmersivo interactivo. Era de esperarse que una propuesta proveniente de una de las franquicias más importantes de Hollywood haya logrado materializar la convergencia entre ficción interactiva y realidad virtual, <sup>7</sup> o lo que significa «vivir una película» en realidad virtual:

- ▶ **5** • Ben Singer, «Manhattan nickelodeons: New data on audiences and exhibitors», 5.
- ▶ **6** • Rebecca Rouse, «Media of attraction: a media archeology approach to panoramas, cinematography, mixed reality and beyond», 97-107. 9
- ▶ **7** • María Cecilia Reyes, «Interactive fiction in cinematic virtual reality: epistemology, creation and evaluation».



► 8 • Trent Hergenrader, «Transmedia storytelling, immersive storyworlds, and virtual reality».

► 9 • ILM x LAB, «Vader Immortal: A Star Wars series».

«una experiencia que representa un hito para el entretenimiento en VR y muestra uno de los futuros posibles de la narración digital en universos ficcionales transmediales»,<sup>8</sup> ¿quizás el **Ciudadano Kane** de Rouse para la VR?

Se trata de la saga de tres episodios **Vader Immortal**,<sup>9</sup> basada en el villano del universo ficcional de la saga **Star Wars** (Lucas, 1977), producida por Lucas Film. Esta saga de películas inmersivas interactivas cuenta con varios puntos a favor para marcar la vía de lo que podría ser el formato estrella de las narrativas inmersivas interactivas. El primer punto a favor es el ser un *spin-off* de Star Wars, un universo narrativo famoso y establecido de la cultura pop. Quien entra por primera vez a la experiencia, reconoce los personajes, locaciones y objetos, incluso sin saber cuál será la línea narrativa principal de la experiencia inmersiva; no hace falta mucha información de contexto para saber a grandes rasgos de qué va la historia. Quien conoce la saga sabe que en algún momento se encontrará cara a cara con uno de los villanos más famosos de la historia, Darth Vader. El segundo punto a favor es el aspecto económico: una casa productora como Lucas Films cuenta con los recursos para desarrollar una experiencia tecnológica de altísima calidad, apta para distintas plataformas VR (actualmente en Oculus y PS4), y con el presupuesto para una gran campaña de *marketing*.

Reconociendo estas dos importantísimas ventajas, **Vader Immortal** crea a nivel narrativo una experiencia que encuentra un punto de equilibrio entre narrativa e interactividad, ofreciendo al interactor una experiencia homóloga a la vida real, es decir, el interactor se encuentra en un universo narrativo donde debe actuar acorde con lo que esa realidad le exige. El personaje que acompaña al interactor, un droide llamado ZO-E3, desempeña un rol fundamental en guiarlo y darle pistas sobre algunas de las acciones que debe ejecutar. Las acciones, o momentos de interacción, son todavía bastante elementales pues no requieren una gran labor cognitiva o física por parte del interactor; sin embargo, lo realmente valioso de esta experiencia es la naturalidad con la que la experiencia del interactor, que es real, se desarrolla en una realidad artificial narrativa. **Vader Immortal** representa un primer paso hacia una comprensión holística y estructurada de la narración interactiva inmersiva, similar al modo en el que **Citizen Kane** elevó el lenguaje cinematográfico para narrar la ficción.

Para un fan de la saga cinematográfica de **Star Wars**, encontrarse cognitivamente presente dentro del Millennium Falcon y pilotarlo, o usar su propia espada luminosa para combatir contra los soldados del imperio galáctico, resulta una experiencia emocionante. ¿Cómo referirnos entonces a esa experiencia



► **Vader Immortal A Star Wars VR Series**. (Episode I), 2019. Fotograma de la aplicación de realidad virtual de ILMxLAB, IGDB Press kit (<https://www.igdb.com/games/vader-immortal-a-star-wars-vr-series/presskit#images>).

► **10** • Michael R. Heim, «Virtual reality wave 3», 261-277.

► **11** • Rudolf Arnheim, *Film as art*, 127.

o producción que es una realidad real en su virtualidad y que desde un punto de vista de la percepción humana en poco se distingue de la realidad verdadera? ¿Hasta qué punto este tipo de narrativas son fílmicas, cinematográficas, teatrales o lúdicas? Del mismo modo vale preguntarnos si es justo utilizar la terminología y el lenguaje provenientes de otras artes narrativas mientras se desarrolla la forma narrativa de un medio que presenta nuevos retos semióticos. Si comprendemos la multiplicidad de experiencias donde la narrativa guía la interactividad, y la interactividad por tanto juega un rol significativo dentro de aquella otra realidad propuesta por el autor, podemos referirnos al producto narrativo de la realidad virtual como Realidad Virtual Narrativa (nVR por sus siglas en inglés). De este modo podemos reconocer estas experiencias como realidades alternativas en efecto, resaltando al mismo tiempo su naturaleza narrativa.

## 2. Cinematografía y realidad virtual

De manera paralela a la producción de realidades virtuales narrativas, el estudio de la narrativa inmersiva e interactiva también se encuentra en constante evolución. Desde el inicio de esta «tercera ola» de la VR,<sup>10</sup> el proceso de producción de experiencias narrativas para VR se ha basado en definiciones,

términos y procesos provenientes de otras formas artísticas y medios ya establecidos; un fenómeno natural si pensamos que la realidad virtual como medio artístico está viviendo su mejor momento evolutivo en este periodo respecto a 30 años atrás, cuando los visores eran aparatos pesados que arrastraban cables y cuya baja definición visual resultaba en dolores de cabeza para los usuarios. Hoy en día, con visores ligeros y alta definición para el ojo humano, es menos fatigoso pasar un par de horas en un ambiente virtual y sentirse inmerso en una determinada nVR. Hoy en día, el proceso de definición de la nVR (su lenguaje, sus propios paradigmas, y sus procesos) se nutre del aporte de artistas, ingenieros y teóricos que provienen de distintos campos del arte y el conocimiento, lo que resulta en un enriquecido entendimiento del medio pero también en un babel terminológico. Resulta importante por tanto reconocer hasta qué punto un concepto originario de otro medio o arte es útil para la evolución del medio emergente, sin eclipsar sus peculiaridades.

Durante sus inicios, el cine también era constantemente comparado con artes ya establecidas, como el teatro. El desarrollo de un lenguaje cinematográfico unificado fue un proceso que tardó varias décadas, así como la legitimación del cine como una forma artística independiente. Rudolf Arnheim en *Film as Art*<sup>11</sup> señala que en sus primeros años el cine

«no se consideraba más que la reproducción mecánica de la naturaleza, y por tanto no era considerado arte». En su capítulo sobre el montaje cinematográfico en *A Companion to Film Theory*, Lucy Fischer señala que esta necesidad de comparar formas artísticas puede ser entendida desde dos perspectivas distintas:

*Por una parte, este impulso expresa una curiosidad estética: ¿Cómo un nuevo medio puede ampliar o renovar nuestra comprensión de las formas artísticas anteriores? Por otra parte, estas diatribas están destinadas a «legitimar» el cine proclamando su ascendencia y sus orígenes en formas artísticas más respetables.*<sup>12</sup>

Cuando escuchamos hablar de realidad virtual y todas las posibilidades que esta ofrece, si pensamos en todas las combinaciones que las interfaces humano-máquina con ambientes inmersivos pueden lograr para ofrecer al interactor la posibilidad de *vivir* mundos ficcionales, la sensación de que la VR es una maquinación propia de la ciencia ficción sigue latente. Sin embargo, el cine también despertó estas mismas sensaciones durante sus inicios, como lo menciona Eisenstein cuando relata cómo el trabajo artesanal de cortar y pegar imágenes una después de otra fue finalmente entendido como una especie de lenguaje:

*«La atención gradualmente pasó de ser una curiosidad por los excesos a convertirse en un interés en la naturaleza de este lenguaje*

*en sí mismo [...] Así, el secreto de la estructura del montaje cinematográfico se fue revelando poco a poco como el secreto de la estructura del discurso emocional del cine».*<sup>13</sup>

Hoy en día, la realidad virtual también genera esa «curiosidad sobre los excesos», y quienes hoy trabajamos en el desarrollo y estudio de la VR debemos de algún modo ignorar el escepticismo y sobrepasar la curiosidad. Al respecto, Lev Manovich ofrece un parte de tranquilidad cuando señala que «la relación que existe entre la estructura de la imagen digital y el lenguaje de la cultura visual contemporánea está caracterizada por las mismas dinámicas».<sup>14</sup> Así mismo, la narrativa y especialmente la narrativa interactiva han penetrado los nuevos medios, estableciéndose no como un producto que se repite, sino como una metodología que es consciente del medio y que se adapta a las particularidades semióticas del mismo. Bajo esta perspectiva *medium-conscious*<sup>15</sup> debemos entonces comprender el cambio de paradigma que la VR propone en términos de lenguaje audiovisual-interactivo para narrar historias.

Si consideramos que el signo del cine está compuesto por la dualidad semiótica del signo visual y el auditivo,<sup>16</sup> ¿De qué manera podemos entender el signo y la construcción del lenguaje de la realidad virtual, que comprende de manera simultánea la percepción del espacio y puede incluir otros signos si el sistema de VR está

► **12** • Lucy Fischer, «Film editing», 69.

► **13** • Sergej Ėjzenštejn y Jay Leda, *Film form: Essays in film theory*, 248-249.

► **14** • Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, 285.

► **15** • Werner Wolf, «Narratology and media (lity): The transmedial expansion of a literary discipline and possible consequences», 145.

► **16** • Stuart Hall, «Codificar y decodificar», 129-139.





📺 Cámara Posterior. Ejercicio de realización de cVR. Scuola Grafica Genovese, 2021.

conectado a más sentidos humanos, como el tacto, por ejemplo? La incorporación de la percepción humana en el espacio-escena virtual pone en evidencia que el vínculo entre cine y VR no es filial, pues el arte del cine «consiste en aquello que la plástica y el montaje pueden añadir a una determinada realidad»,<sup>17</sup> mientras que el arte de la realidad virtual consiste en la realidad que la percepción humana y los computadores pueden construir de manera conjunta. El cambio de paradigma de la realidad virtual, por tanto, está relacionado con la posibilidad que esta ofrece de crear realidades alternativas y de experimentarlas desde dentro, de estar inmersos en otro universo narrativo que elimina durante un periodo de tiempo la conciencia de nuestra vida real, para dejarnos vivir una vida virtual, una realidad circunscrita a la realidad de nuestra existencia, una metarrealidad. El lenguaje semiótico de la nVR y la producción de sentido pasan por el montaje de estímulos sensoriales, este montaje sensorial está orientado a generar la vivencia inmediata de la emoción para en un segundo momento generar significado, como sucede en la experiencia de la vida, a diferencia del cine, el teatro o la literatura donde se busca exponer de manera explícita y articulada las emociones de los personajes y el desarrollo de los eventos.

Es precisamente en la experiencia corporal de la nVR donde los conceptos y definiciones de

la cinematografía no resultan adecuados para describir aquello que sucede durante la creación y la fruición de la realidad virtual. Aunque la narratología ha siempre admitido la existencia de otros mundos posibles,<sup>18</sup> solo hasta ahora un medio permite la realización de una realidad alternativa que es experimentada del mismo modo como se experimenta la realidad. Dentro de este tipo de narraciones podemos incluir el teatro interactivo o los parques temáticos, donde desde el propio cuerpo nos encontramos inmersos en el universo ficcional. Esta desemejanza entre cinematografía y realidad virtual narrativa, en su calidad de medios audiovisuales para la narración, se da desde los dos elementos principales de la VR identificados por Marie-Laure Ryan:<sup>19</sup> (1) la inmersión perceptiva, generada por la imagen y el sonido omnidireccional, que permiten la percepción del espacio, y (2) la interactividad, la posibilidad para el humano receptor de la experiencia de modificar el ambiente virtual, interactuar con él y sus agentes en tiempo real.

No obstante estas diferencias, la nVR puede reconocer en sí misma una naturaleza cinematográfica, la articulación de espacio-escenas concatenadas en un universo ficcional de manera lineal, pues no hay interactividad que logre saltarse la linealidad del tiempo mismo. Dentro de los estudios de la narrativa en VR o de la cinematografía misma, frecuentemente nos tropezamos con

el término Realidad Virtual Cinematográfica (cVR por sus siglas en inglés). Este término se utiliza para denominar el video 360° animado o *live action*, volumétrico o 3D. Lo que caracteriza la cVR es la imposibilidad de modificar el ambiente virtual o de explorar el espacio como sucede con los ambientes virtuales generados en gráfica computacional 3D. Las narrativas de la cVR son imágenes que no se pueden penetrar como sucede en el cine, y son dominadas efectivamente por una cualidad específica del cine: el voyerismo del espectador. Este concepto desarrollado por el teórico Christian Metz sostiene que la pantalla del cine es una especie de «ojo de cerradura», a través del cual el espectador observa la vida de los personajes.<sup>20</sup> La cVR va más allá del ojo de la cerradura, y sitúa al espectador en el espacio-escena, pero mantiene un nivel de interacción que se limita a la exploración visual de la imagen a 360°. Esta restringida interactividad resulta en un cruel confinamiento para el espectador, quien estando *presente* no puede interactuar o *ser* dentro de la experiencia. En cualquier nVR, los interactores deben poder interactuar e intervenir en el universo ficcional, recorrerlo, modificarlo, tocarlo, vivirlo. Las narrativas inmersivas deben ser por naturaleza interactivas.

En este contexto, no podemos considerar la cVR ni las nVR en general una evolución de la cinematografía. Este linaje audiovisual

► **17** • André Bazin, *What is cinema?*, 26.

► **18** • Marie-Laure Ryan, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*.

► **19** • Marie-Laure Ryan, «Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory», 110-137.

► **20** • Richard Allen, «Psychoanalytic film theory».

► **21** • Sol Rogers, «Virtual production and the future of filmmaking— an interview with Ben Grossmann, magnopus».

► **22** • Unreal Engine, «A sneak peek at MetaHuman Creator: high-fidelity digital humans made easy».

► **23** • Marie-Laure Ryan, «Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory», 110-137.

► **24** • Don Ihde, *Postphenomenology and technoscience: The Peking university lectures*.

► **25** • Janet Murray, *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*, 211.

se separa por la naturaleza espacio-corporal de la realidad virtual. La cinematografía por su parte continúa con su evolución utilizando herramientas siempre más tecnológicas para la creación de películas cada vez más fantásticas. Por ejemplo, ha iniciado a hacer uso de la VR como estudio de grabación —esta técnica es conocida como producción virtual—<sup>21</sup>, mientras que la creación y animación de personajes hiperrealísticos,<sup>22</sup> que en un futuro cercano podrán ser interpretados por sistemas de inteligencia artificial, ofrecen nuevos horizontes para la narración cinematográfica.

### 3. Inmersografía: escribir la inmersión

En 1999, Marie-Laure Ryan afirmó que «a través de su dimensión inmersiva, la realidad virtual inaugura una nueva relación entre las computadoras y el arte. Las computadoras siempre han sido interactivas; pero, hasta ahora, el poder de generar una sensación de inmersión era una prerrogativa del arte».<sup>23</sup> Esta afirmación es la esencia de las realidades virtuales narrativas, pues se refiere al momento en que inmersión narrativa e inmersión perceptiva convergen a través de un sistema informático literalmente basado en una pantalla montada en la cabeza, o *Head-mounted Display* (HMD). La consolidación de la nVR como una propuesta para el entretenimiento necesita de una terminología que permita

su desarrollo como una práctica artística y área de estudios independiente. En este artículo propongo el término *inmersografía* para hacer referencia a la creación artística y al estudio de realidades virtuales narrativas desde un enfoque posfenomenológico<sup>24</sup> que sitúa el concepto de *inmersión* como elemento central del narrar en la realidad virtual.

El término *inmersión* encuentra su raíz etimológica en el latín tardío *immersionem* (nominativo *immersio*), que a su vez proviene del verbo *immergere*, que significa sumergir o hundir en un líquido. En el campo de las narrativas digitales interactivas, Janet Murray establece su definición de *inmersión* recordando los orígenes de la palabra, es decir, la sensación psicológica de estar sumergido en agua, que es un elemento diferente al aire en nuestro entorno habitual. La inmersión en entornos generados por computadora requiere, como afirma Murray, que «aprendamos a nadar digitalmente, tal como sucede cuando estamos sumergidos en el agua, y que comprendamos la inmersión en tiempo real como actividad participativa».<sup>25</sup> Para Murray, la inmersión es ante todo una condición mental activa, y la inmersografía debe reconocer en primer lugar la naturaleza perceptiva de la inmersión.

Sin embargo, el término *inmersión* no ha estado libre de innumerables discusiones

teóricas interdisciplinarias. Especialmente desde que la VR volvió a estar en el centro del desarrollo tecnológico de los últimos diez años, el término aún permanece «conceptual, terminológica y metodológicamente confuso».<sup>26</sup> Desde el punto de vista de quienes cuentan historias, la VR se presentó esta vez como el sueño panóptico de la narración, pues por primera vez los creadores tuvieron en sus manos el poder de encapsular a sus receptores dentro de la obra, y empezaron a migrar desde el cine, la literatura, el teatro o los videojuegos para materializar la inmersión narrativa en inmersión física. En el contexto de la VR, el concepto de inmersión comprende varios significados: inmersión como experiencia subjetiva, inmersión como estado psicológico, inmersión como estándar perceptivo, inmersión como cualidad tecnológica, inmersión como característica narrativa. Las revisiones de la literatura de Nilsson *et al.* (2016)<sup>27</sup> y Agrawal *et al.* (2020)<sup>28</sup> encuentran que la comunidad académica entiende la inmersión en cuatro categorías principales:

(a) *La inmersión como propiedad del sistema utilizado para presentar el ambiente virtual;*

(b) *la inmersión como respuesta perceptiva a ese sistema;*

(c) *la inmersión como respuesta a una narrativa en desarrollo;*

(d) *la inmersión como respuesta a los desafíos que exigen el uso del intelecto o las habilidades sensoriales y motoras.*

Solo una de estas cuatro categorías se refiere a la inmersión como un atributo tecnológico, es decir, como una cualidad propia de este tipo de sistema informático, mientras que las otras tres categorías se refieren a la inmersión como una condición humana. Estas últimas definiciones de inmersión están estrechamente relacionadas con una de las máximas de la posfenomenología: «las tecnologías pueden ser el medio a través del cual se media la conciencia misma».<sup>29</sup> De hecho, dentro de la multiplicidad de términos que hacen referencia a la inmersión como un estado de la conciencia, podemos encontrar términos como *experiencialidad*,<sup>30</sup> *incorporación*,<sup>31</sup> *presencia*,<sup>32</sup> *telepresencia*<sup>33</sup> o *encarnación*.<sup>34</sup> Como fenómeno humano, encontramos que la inmersión a menudo se presenta como una dualidad: psicológica-perceptiva; emocional-espacial;<sup>35</sup> narrativa-perceptiva;<sup>36</sup> mental-física.<sup>37</sup>

Entender la inmersión como una propiedad del sistema tecnológico «restringe la generalización del concepto»<sup>38</sup>; por el contrario, abrirnos a una definición de inmersión más amplia nos permite comprender el fenómeno independientemente del soporte tecnológico o incluso de la misma estimulación sensorial. Por ejemplo, cuando leemos una novela y esta nos atrapa experimentamos inmersión sin necesidad de la estimulación de los sentidos, su lectura produce un cambio en nuestro estado de atención de tal manera

► **26** • Florian Freitag et al., «Immersion: An interdisciplinary approach to spaces of immersion».

► **27** • Nilsson, Niels Christian Nilsson, Rolf Nordahl y Stefania Serafin, «Immersion revisited: A review of existing definitions of immersion and their relation to different theories of presence».

► **28** • Sarvesh Agrawal et al., «Defining immersion: Literature review and implications for research on immersive audiovisual experiences».

► **29** • Don Ihde, *Postphenomenology and technoscience: The Peking university lectures*, 23.

► **30** • Monika Fludernik, *Towards a «natural» narratology*.

► **31** • Gordon Calleja, *In-game: From immersion to incorporation*.

► **32** • Bob G. Witmer y Michael J. Singer, «Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire», 225-240.

► **33** • Marie-Laure Ryan, «Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory», 110-137.

► **34** • Konstantina Kilteni, Raphaela Groten y Mel Slater, «The sense of embodiment in virtual reality», 373-387.

► **35** • Chenyan Zhang, «The why, what, and how of immersive experience».

► **36** • Christian Roth y Hartmut Koenitz, «Evaluating the user experience of interactive digital narrative», 31-36.

► **37** • William R. Sherman, Alan B. Craig y Mark T. Bolas, *Understanding virtual reality: interface, application, and design*.

► **38** • Sarvesh Agrawal et al., «Defining immersion: Literature review and implications for research on immersive audiovisual experiences».

► **39** • Sarvesh Agrawal et al.

► **40** • Chenyan Zhang, «The why, what, and how of immersive experience», 90878-90888.

► **41** • Marie-Laure Ryan, «Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory», 110-137.

► **42** • Janet Murray, *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*, 125.

► **43** • Marie-Laure Ryan, «Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory», 110-137.

► **44** • Noam Knoller, «Complexity and the userly text», 98-122.

► **45** • Werner Wolf, «Illusion (aesthetic)», 270-87.

que experimentamos «una disociación de la conciencia del mundo físico». <sup>39</sup> Sin embargo, para los efectos de la inmersografía necesitamos una definición de inmersión que haga referencia explícita a la relación entre los humanos y la tecnología. Un significado de inmersión en el contexto de los medios inmersivos es propuesta por Chenyan Zhang: <sup>40</sup> «La inmersión en un entorno virtual es una ilusión mediada por la tecnología que, a través del sistema, ofrece estímulos y señales, envuelve los sentidos y conduce a la alineación del foco de atención con una realidad sintética, pero perceptualmente auténtica».

A pesar de referirse al estado de inmersión generado por la realidad virtual, esta definición no incluye una referencia directa a la interactividad. Como describe Ryan, <sup>41</sup> la realidad virtual no solo es inmersiva, también es interactiva; una interactividad que va más allá del simple hecho de girar la cabeza, ya que la interactividad es una parte esencial de la experiencia humana: «aprehender un ambiente como real es sentirse rodeado por él, poder interactuar físicamente con él y tener el poder de modificar ese entorno». En el campo de las narrativas digitales interactivas, esta autonomía para interactuar y modificar el ambiente virtual se denomina *agency* o agencia, «el satisfactorio poder de realizar acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones

y elecciones». <sup>42</sup> Para la inmersografía, la agencia debe entenderse como un requisito para la inmersión, una agencia que puede ser ejecutada por cualquier tipo de interfaz, desde el habla hasta el movimiento de cualquier parte del cuerpo, pues la interactividad en la VR sitúa al interactor en un mundo que está sucediendo: «es un proceso que involucra la mente, convierte la estancia del usuario en el mundo virtual en una membresía creativa». <sup>43</sup>

Aunque la realidad virtual busca consolidarse como la próxima plataforma computacional, las realidades virtuales narrativas no pierden su esencia como textos narrativos. Esta vez no se trata de textos que son «leídos» o «vistos», sino de textos que son accionados a través de la experiencia corporal y perceptiva en un entorno digital, textos narrativos que gracias a su infraestructura digital se configuran como «andamios semióticos complejos para la producción de significado narrativo». <sup>44</sup> De hecho, resulta fascinante que por muy tecnológico o interactivo que sea un texto narrativo este no se desvincula de la connotación narratológica del concepto de *inmersión*, que la define como «un sentimiento, con variable intensidad, de estar imaginativa y emocionalmente sumergido en un mundo representado y de experimentar este mundo de una manera similar (pero no idéntica) a la vida real». <sup>45</sup> Solo la narrativa puede lograr la sensación total de vivir una realidad alternativa



► Fotograma de la película inmersiva interactiva **Zena** (María Cecilia Reyes, Italia, 2017).

hasta el punto en que la experiencia de una realidad virtual se pueda intercambiar con la experiencia de la realidad, pues como señala Bruner «vemos y vivimos nuestros recuerdos como una narrativa». <sup>46</sup>

Es aquí donde una nueva figura artística y profesional puede surgir: los creadores de realidades virtuales narrativas, ¿la inmersógrafa y el inmersógrafo? Este tipo de creador debe

dominar ambas dimensiones de la inmersión, la experiencia humana y la capacidad tecnológica. Hasta ahora, la VR está lejos de convertirse en un medio para la comunicación postsimbólica, la proyección de uno de los padres de la VR, Jaron Lanier; <sup>47</sup> por el contrario, como anticipó Moulthrop en 1993, <sup>48</sup> la realidad virtual se está utilizando de manera semiótica: «como un medio para los signos». En este sentido, la práctica de las inmersógrafas

► **46** • Jerome Seymour Bruner, *Making stories: Law, literature, life*, 65.

► **47** • Jaron Lanier, «Post-symbolic communication», 118.

► **48** • Stuart Moulthrop, «Writing cyberspace: Literacy in the age of simulacra», 84.

► **49** • Marie-Laure Ryan, «Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory», 110-137.

► **50** • Mathew Gault, «Billionaires see VR as a way to avoid radical social change».

e inmersógrafos debe comprender y articular los signos de la VR (espacial, audiovisual, háptica, corporal, etc.), y al mismo tiempo crear un *storyworld* coherente, una realidad virtual que el interactor recordará como otra experiencia dentro de su archivo mental de recuerdos de vida, quizás a diferencia de una película o una novela. Marie-Laure Ryan afirma que «si una mente puede concebir un mundo desde el exterior, un cuerpo siempre lo experimenta desde el interior»;<sup>49</sup> este es el tipo de relación que se establece entre inmersógrafos e interactores. En VR se materializa la convergencia entre inmersión narrativa e inmersión perceptiva, por tanto, el diseño de ese otro mundo posible requiere que los inmersógrafos se ubiquen a sí mismos, simultáneamente como autor e interactor en el centro del universo ficcional perceptivo.

#### 4. Reflexiones para un posible futuro de la inmersografía

Aún esperamos que la realidad virtual supere el escepticismo de muchos y fascine a las masas. Esperamos que el visor de VR sea visto como una puerta hacia el ciberespacio, el espacio virtual compartido donde nos encontramos con otros, estudiamos, trabajamos y conservamos parte de nuestras vidas, del mismo modo como lo hacemos con

el computador personal o el celular. Al mismo tiempo, como investigadores y narradores de historias, como autores y artistas, esperamos que la VR sea vista como una puerta a múltiples realidades alternativas, donde de manera consciente podamos actuar y sentir en un mundo ficcional. La realidad virtual ya está sucediendo y existe una cierta presión desde las grandes industrias hacia la masificación de la VR<sup>50</sup> que obedece a las viejas tácticas del poder, que busca excluir más que incluir, distraer de la conciencia en lugar de construir la conciencia. En este contexto el arte se abre paso, como siempre, para crear belleza y elevar el pensamiento.

En este texto propongo que el término *inmersografía* sea discutido por la comunidad académica y artística para denominar una práctica artística y un ámbito de estudios que aún busca su lugar en la anarquía terminológica en la que se mueve la creación de realidades virtuales narrativas, que si bien es positiva, pues nace de la diversidad de disciplinas que convergen en la VR, a veces resulta en una falta de comunicación entre todas las disciplinas que hoy contribuyen al desarrollo de este medio emergente. Algo interesante sucedió con el término *cinematic virtual reality*, que apareció alrededor de 2016 sin una fuente precisa, pero fue rápidamente admitido por la academia y por la industria para denominar al video 360° y establecer diferencias

semióticas entre dos modos distintos de crear y vivir experiencias en VR, la captura omnidireccional de un espacio físico y la creación de espacios virtuales en gráfica computacional tridimensional. En el lapso de un año, el término era parte ya de la taxonomía de los estudios de la VR.

La inmersografía, al igual que la coreografía o la cinematografía, entre otros, puede albergar diversas connotaciones:

**(1) Inmersografía como producto perceptivo.** La articulación final de una realidad virtual narrativa: sus componentes audiovisuales espaciales, sus modalidades de interacción y su diseño narrativo interactivo.

**(2) Inmersografía como proceso.** El desarrollo de una realidad virtual narrativa desde la ideación hasta el producto final. El proceso comprende el arte creativo y la ciencia detrás del diseño de realidades virtuales narrativas que admite diferentes tipos de interfaces humano-computadora.

**(3) La inmersografía como arte.** Tanto el producto como el proceso pueden considerarse una práctica artística. La connotación artística es clave para comprender las interrelaciones entre cultura y sociedad. En este sentido, los medios inmersivos necesitan

su propio «arte» para reflejar y contestar la sociedad actual. James Monaco<sup>51</sup> señala que las artes que conocemos hoy se dividen en tres categorías: (1) las artes escénicas que ocurren en tiempo real; (2) las artes representativas que utilizan códigos establecidos y convenciones del lenguaje (tanto pictórico como literario) para transmitir información sobre el tema al observador; (3) y las artes rodadas que proporcionan un camino directo entre sujeto y observador, con códigos propios pero cualitativamente más directos que los medios de las artes representativas.

Basándose en Aristóteles, Mónaco se refiere al espectro de la abstracción, un espectro en el que se sitúan todas las artes dependiendo de cuán fieles son a la realidad o cuán abstractas son: «Cuanto más mimético es un arte, menos abstracto es. Sin embargo, en ningún caso un arte completamente capaz de reproducir la realidad».<sup>52</sup> Mónaco afirma que el cine, como arte rodado o grabado, cubre una amplia gama de otras artes en el espectro de la abstracción, por sus cualidades ambientales, pictóricas, dramáticas, narrativas o musicales. ¿Dónde podemos ubicar la inmersografía, que técnicamente puede comprender artes escénicas, representativas y grabadas al mismo tiempo? ¿Dónde se ubica la inmersografía en el espectro de la abstracción, ya que puede ser extremadamente práctica como

► **51** • James Monaco y David Lindroth, *How to read a film: the world of movies, media, and multimedia: language, history, theory*.

► **52** • James Monaco y David Lindroth, 28.



📺 Fotograma del cortometraje **The Journey** realizado por el Team 21, durante el bootcamp Summer of Unreal 2021.

extremadamente abstracta? Mi propuesta es que la inmersografía entre en un nuevo nivel artístico que comprende simultáneamente las artes escénicas, representativas y grabadas:

*Arte experiencial o arte inmersivo*: es accionado directamente por el interactor dentro de un entorno construido con elementos audiovisuales que pueden ser representativos y/o grabados; cambia o reacciona en tiempo real según el accionar del interactor. Puede ser más o menos mimético o abstracto, dramático o ambiental, práctico o musical.

**(4) Inmersografía como disciplina.** Un campo de estudios con métodos y terminología propios que analiza el diseño, desarrollo y experiencia del usuario de realidades virtuales narrativas desde tres puntos de vista: estético, narrativo e interactivo.

Esta es solo una primera aproximación hacia una propuesta terminológica, que requiere todavía de una investigación rigurosa desde la posfenomenología, la estética, los estudios *inter*, *trans* y *cross-mediales*, entre otras disciplinas, para ofrecer una base sólida sobre la cual construir una verdadera disciplina.

Como investigación en curso, la inmersografía deberá proponer su propia definición de inmersión e interactividad; delimitar el campo de estudio e identificar qué aspectos de la creación de realidades virtuales narrativas comprende, así como definir la práctica de los inmersógrafos e identificar las etapas de la misma. Considero, sin embargo, que el desarrollo de este término permitiría a la comunidad académica trabajar de manera unificada hacia la construcción de una nueva área de estudios y una práctica artística, estableciendo sus fronteras con los medios consolidados y abriendo un nuevo espacio para su crecimiento. En 1960, Maya Deren<sup>53</sup> definió la cinematografía como «el uso creativo de la realidad», aquí podemos encontrar la principal divergencia con la inmersografía, que es la creación misma de una realidad alternativa. 📺

► 53 • Maya Deren, «Cinematography: the creative use of reality», 150-167.

## Referencias

**Agrawal**, Sarvesh, Adèle Simon, Søren Bech, Klaus Bærentsen y Søren Forchhammer. «Defining Immersion: Literature Review and Implications for Research on Immersive Audiovisual Experiences». *Audio Engineering Society* (2019).

**Allen**, Richard. «Psychoanalytic film theory». *A companion to film theory*, editado por Toby Miller y Robert Stam. Blackwell, 2007.

**Arnheim**, Rudolf. *Film as Art*. University of California Press, 1957.

**Bazin**, André. *What Is Cinema?* University of California Press, 2004.

**Bruner**, Jerome Seymour. *Making stories: Law, literature, life*. Harvard University Press, 2003.

**Calleja**, Gordon. *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press, 2011.

**Deren**, Maya. «Cinematography: the creative use of reality». *Daedalus* 89, no. 1 (1960): 150-167.

**Ājzenštejn**, Sergej M. y Jay Leyda. *Film Form: Essays in film theory*. Harcourt, Brace & World, 1969.

- Fischer,** Lucy. «Film editing». En *A companion to film theory*, editado por Toby Miller y Robert Stam. Blackwell, 2007. <https://scholarworks.rit.edu/frameless/vol2/iss1/5>
- Fludernik,** Monika. *Towards a «natural» narratology*. Routledge, 1996.
- Freitag,** Florian, Céline Molter, Laura Katharina Mücke, Helena Rapp, Damien B. Schlarb, Elisabeth Sommerlad, Clemens Spahr y Dominic Zerhoch. «Immersivity: An interdisciplinary approach to spaces of immersion». *Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain* (2020).
- Gault,** Mathew. «Billionaires see VR as a way to avoid radical social change». Recuperado de <https://www.wired.com/story/billionaires-use-vr-avoid-social-change/?redirectURL=https%3A%2F%2Fwww.wired.com%2Fstory%2Fbillionaires-use-vr-avoid-social-change%2F>
- Hall,** Stuart. «Codificar y decodificar.» *Cultura, media y lenguaje* (1980): 129-139.
- Heim,** Michael R. «Virtual reality wave 3». *Boundaries of self and reality online*. Academic Press, 2017.
- Hergenrader,** Trent. «Transmedia storytelling, immersive storyworlds, and virtual reality». *Frameless* 2, no. 1, (2020).
- Ihde,** Don. *Postphenomenology and technoscience: The Peking university lectures*. Suny Press, 2009.
- ILM x LAB. «Vader immortal: A Star Wars series». Recuperado de <https://www.ilmxlab.com/vader-immortal-a-star-wars-vr-series/>
- Kilteni,** Konstantina, Raphaela Groten y Mel Slater. «The sense of embodiment in virtual reality». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 21, no. 4 (2012): 373-387.
- Kleinman,** E., Elen Carstensdottir y Magy Seif El-Nasr. «Going forward by going back: re-defining rewind mechanics in narrative games». *Proceedings of the 13th international conference on the foundations of digital games* (2018). doi:10.1145/3235765.3235773
- Knoller,** Noam. «Complexity and the userly text». *Narrative Complexity: Cognition, embodiment, evolution*, editado por Marina Grishakova y Maria Poulaki. University of Nebraska Press, 2019.
- Koenitz,** H. «Narrative in Video Games». En *Encyclopedia of Computer Graphics*

- and Games*, 2018. doi:10.1007/978-3-319-08234-9\_154-1
- Lanier,** Jaron. «Post-symbolic communication». *Whole Earth Review*, (1989): 118
- Manovich,** Lev. *Il Linguaggio dei nuovi media*. Olivares, 2009.
- Monaco,** James y David Lindroth. *How to read a film: the world of movies, media, and multimedia: language, history, theory*. Oxford University Press, 2000.
- Moulthrop,** Stuart. «Writing cyberspace: Literacy in the age of simulacra». En *Virtual Reality*, 77-90. Academic Press, 1993.
- Murray,** Janet. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. The Free Press, 1997
- Mütterlein,** Joschka. «The three pillars of virtual reality? Investigating the roles of immersion, presence, and interactivity». In *Proceedings of the 51st Hawaii international conference on system sciences*. 2018.
- Nilsson,** Niels Christian, Rolf Nordahl y Stefania Serafin. «Immersion revisited: A review of existing definitions of immersion and their relation to different theories of presence». *Human Technology* 12, no. 2 (2016).
- Reyes,** María Cecilia. «Interactive fiction in cinematic virtual reality: Epistemology, creation and evaluation». Tesis doctoral inédita, Università degli Studi di Genova, 2019. <http://hdl.handle.net/11567/945937>
- Roth,** Christian y Hartmut Koenitz. «Evaluating the user experience of interactive digital narrative». En *Proceedings of the 1st international workshop on multimedia alternate realities*, 31-36. Association for Computing Machinery, 2016.
- Rousse,** Rebecca. «Media of attraction: a media archeology approach to panoramas, cinematography, mixed reality and beyond». En *International conference on interactive digital storytelling*, 97-107. Cham: Springer, 2016.
- Ryan,** Marie-Laure. «Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory». *Substance* 28, no. 2 (1999): 110-137.
- Ryan,** Marie-Laure. *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. Indiana University Press, 1991.
- Sherman,** William R., Alan B. Craig y Mark T. Bolas. *Understanding virtual reality: Interface, application and design*. Morgan Kaufmann Publishers, 2019.

**Singer**, Ben. «Manhattan nickelodeons: New data on audiences and exhibitors». *Cinema Journal* 34, no. 3, 1995. doi:10.2307/1225743

**Slater**, Mel. «A note on presence terminology». *Presence Connect* 3, no. 3 (2003): 1-5.

**Witmer**, Bob G. y Michael J. Singer. «Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire». *Presence* 7, no. 3 (1998): 225-240.

**Wolf**, Werner. «Illusion (aesthetic)». En *Handbook of narratology* 1, 270-287. 2009.

**Wolf**, Werner. «Narratology and media (lity): The transmedial expansion of a literary discipline and possible consequences». *Current trends in narratology* 27 (2011): 145.

**Zhang**, Chenyan. «The why, what, and how of immersive experience». *IEEE Access* 8 (2020): 90878-90888.

## Filmografía

Welles, Orson. **Citizen Kane**. EE.UU., 1941, 120 min. Lucas, George. **Star Wars**. EE.UU., 1977-2019.





► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 31-2021 NUEVA ÉPOCA

## 10 años de nuevos medios en Colombia o ¿cómo nos estamos narrando en la era digital?

10 years of new media in Colombia: How are we narrating ourselves in the digital era?

Por Alejandro Ángel Torres

**Palabras clave:** nuevos medios, narrativas, inmersivos, interactivos, digital, transmedia, contenidos digitales.

**Resumen:** Los proyectos realizados en Colombia desde las diversas tendencias de nuevos medios se suelen mencionar como algo reciente e innovador, desconociendo en muchas ocasiones que desde el año 2010 se vienen explorando estos temas en el país.

El texto hace un recorrido amplio por el pasado, presente y futuro de las experimentaciones en relatos y narrativas transmedia, inmersivas, interactivas y digitales que se han creado en Colombia en esta década y genera un mapa amplio de formatos, ejes temáticos y creadores que han definido la manera como se viene narrando el país en el entorno digital y los modos como estos procesos van mutando. El texto hace también un mapeo general de los escenarios de apoyo, convocatorias, circulación y desarrollo de estos proyectos y de las proyecciones del sector.

**Keywords:** New media, Narratives, Immersive, Interactive, Digital, Transmedia, Digital Content.

**Abstract:** The projects carried out in Colombia in the context of new media are often mentioned as something recent and innovative, ignoring the fact that since 2010 there has been an interesting exploration of this field in the country.

The text makes a broad overview of the past, present and future of the experiments in transmedia, immersive, interactive and digital stories and narratives that have been created in Colombia in this decade and generates a map of formats, thematic axes and creators that have defined the way in which the country has been narrating in the digital environment and the ways in which these processes are mutating. The text also offers a general mapping of the scenarios of support, calls for scholarships and sponsorships, circulation and development of these projects and the projections of the sector.



- 1 • Castells, «Internet y la sociedad red», 1.
- 2 • Los espectadores hoy día quieren poder consumir *any content* (cualquier tipo de contenido y formato) *any time* (en cualquier momento), *any where* (en cualquier lugar), *any device* (en cualquier dispositivo).

*Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento.*

*No es futuro. Es presente. Internet es un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad.*<sup>1</sup>

## Introducción

Los relatos son expandibles por naturaleza; muchos de los escenarios de los que se parte para contar y compartir historias desde el inicio de los tiempos, como la religión, los cuentos infantiles y las cosmovisiones de los diversos grupos étnicos, tienen siempre en común un universo amplio en el que, si nos dejan, navegamos hasta perdernos, en el plano de lo oral y lo visual, y desde muchos y diversos formatos. Lentamente, la evolución de los medios ha ido trasladando estas dinámicas a diversos proyectos narrativos y el caos, la fragmentación en el consumo y la serendipia y deriva del espectador, que ha devenido usuario, han ido consolidándose como escenarios y componentes fundamentales de las historias que se crean en la actualidad.

En 2021, el proceso de escribir un texto que resume diez años de proyectos, procesos y exploraciones alrededor de los nuevos medios en Colombia es como mínimo curioso; recorrer un listado de contenidos que apuestan por formatos diversos como los sonoros, los audiovisuales, los inmersivos e interactivos, por

nombrar algunos —contenidos que conviven dentro de las pantallas y fuera de ellas, en un único formato textual— abre de manera inmediata una reflexión alrededor de las maneras como nos acercamos, como producimos y como reflejamos los contenidos en este momento de la historia mediática.

## (R)evolución

Las narrativas digitales en todas sus vertientes y acepciones han dejado de ser, de forma acelerada en años recientes, una utopía técnica y narrativa para volverse un espacio, un dispositivo, emisor y receptor, desde donde contar. Los espacios, los personajes, las vidas paralelas, lo onírico y lo terrenal han descubierto una nueva pantalla que se mueve, que no es estática, que contiene al *any time, any where, any device, any content* (ATAWADAC)<sup>2</sup> como realidad de base para reflejar las historias personales e impersonales de cada nuevo narrador audiovisual —que de manera intuitiva empieza a contar y contarse— y en donde surgen espectadores y usuarios que interactúan de manera conjunta.

No cabe duda de que el cine, la televisión y la producción audiovisual en general se encuentran en un momento álgido. Nunca en la historia del audiovisual, en todos sus acercamientos, ni como medio ni como tecnología, se habían presentado tantas posibilidades,

espacios y pantallas para difundir contenidos narrativos y para llegar a la cantidad de público a la que se está llegando en esta época.

Las nuevas tecnologías, así como su avance demoledor y de impacto general a todo el sector audiovisual y narrativo, han generado la necesidad urgente y tangible de entender cómo todos estos cambios tecnológicos impactan, se quiera o no, las formas de ser, hacer y comprender la web como espacio de narración de la sociedad en que vivimos.

## ¿Nuevos medios?

Esta evolución de los relatos en sus formas, tecnologías y acercamientos con el espectador ha derivado, en años recientes, en la aparición de una serie tan diversa de conceptos, nombres y explicaciones de lo que se debe entender como nuevos medios, que en múltiples ocasiones complejizan cualquier tipo de acercamiento. Es común que tanto creadores como espectadores estén terminando de entender un concepto y aparezca uno nuevo, más complejo, más fragmentado, más difícil de poner en práctica.

En la actualidad podemos hablar de narrativas transmedia, crossmedia, multiplataforma, convergentes, digitales, expandidas, inmersivas, interactivas y de nuevos medios; algunos conceptos ya en franco desuso, muchos utilizados de forma errada, otros reinventándose

y ampliándose y otros volviéndose cada vez más comunes y de uso diario.

Es importante tener presente, para efectos de este texto, que el proceso de nombrar y reconocer un proyecto de una forma u otra suele ser transparente para el espectador, quien busca simplemente que le cuenten de la mejor manera una buena historia, más allá de las tendencias bajo las que se rija o las plataformas que se usen para contarla.

Por ello, este documento no pretende ahondar en la definición de cada uno de los conceptos alrededor de los nuevos medios, entendiendo que a la fecha ya hay diversos contenidos académicos y científicos que apuntan a dicha presentación y exploración de manera extendida, sino que invita a cada lector a asumir el nombre y concepto que le sea más útil; las narrativas de los «nuevos medios» se han vuelto el nuevo «audiovisual», un cajón de sastre en el que cabe todo, pero en donde lo más importante es poder reconocer y explorar las mutaciones que cada una conlleva para seguir contando buenas historias a un espectador cada vez más activo.

## Los espectadores/usuarios, la creación y la apropiación

El consumo audiovisual actual ha mutado, los clásicos usuarios acostumbrados a recibir información de manera unidireccional y sin



► **3** • Toffler, La tercera ola. El concepto surge a partir de la unión entre las voces inglesas *producer* (productor) y *consumer* (consumidor).

► **4** • Rincón, «Nuevas narrativas televisivas: Relajar, entretener, contar, ciudadanizar, experimentar», 43-50.

► **5** • Idem.

► **6** • Gifreu, «El documental interactivo, una propuesta de modelo de análisis», 91.

► **7** • Idem, 92.

intervenir han ido desapareciendo; el usuario de hoy es activo, hiperactivo, cercano, pretenioso y quiere ser parte de la narración, sin importar la voluntad del creador.

Nos encontramos en una época en la que la generación de contenidos ha dejado de estar encorsetada únicamente por variables de formatos, calidades técnicas y teorías, y en la que ha surgido una serie de procesos donde los creadores/receptores, *prosumidores* (*prosumers*)<sup>3</sup> según el término acuñado por Toffler en 1980, intercalan su consumo con la creación de nuevas historias que combinan la interactividad con una amplia variedad de formatos y plataformas que amplían la experiencia narrativa, la inmersión y la cocreación por parte del mismo.

Esta búsqueda puntual, de intercalar el consumo con la creación, guía a dichos espectadores hacia la gestión de lo que Rincón<sup>4</sup> llama la *multiplicidad de pantallas*, donde es necesario buscar las formas, criterios y especificidades a la hora de narrar de cada dispositivo audiovisual y de cada narrador: «Debemos comenzar a pensar en cada pantalla y cómo cada una trae consigo una narrativa y un discurso». Porque estamos en una época en la que cada espectador puede contar sus historias como más cómodo se sienta, un lugar de historias que apuntan a «lo cercano, lo vital, lo emocional, lo imprevisto».<sup>5</sup>

Como si fuera poco, estas nuevas narrativas han abierto el campo aún más: ahora las historias no son solo audiovisuales, sino que hacen parte de un conjunto de modelos textuales, visuales, interactivos y hasta geográficos en los que el concepto de *control* y el de *autoría* dejan de ser propiedad del narrador y pasan a ser propiedad del usuario.

En esta línea, según Gifreu,<sup>6</sup> surge la posibilidad de que el punto de vista de cualquier historia sea cuestionado e incluso eliminado. Esto haciendo referencia a que en la narrativa documental tradicional la capacidad de influencia era obvia y marcada por las decisiones estéticas y narrativas que el autor tomaba al momento de filmar y montar, pero en los formatos interactivos, inmersivos y digitales estas capacidades del autor pueden llegar a desvirtuarse debido a los nuevos componentes del discurso, así como a los nuevos roles de participación que asume el espectador; como señala Gifreu,<sup>7</sup> «si la historia —y, por extensión, la realidad misma— es verdaderamente negociable, hay múltiples “realidades” que pueden extraerse de un solo evento o de una situación, según quien cuenta la historia».

## Colombia: 10 años

El contexto cinematográfico, audiovisual y digital colombiano no ha sido indiferente a

estas (r)evoluciones; por ello, hace diez años empezaron a aparecer experiencias variadas que aterrizaron a nuestro contexto mediático las tendencias que ya iban tomando fuerza en otros países del mundo. Es un panorama que empieza a expandirse y en el que distintos autores han empezado a entender que, si las historias cuentan con nuevas capas, sus universos narrativos se potencian y los espectadores dejan de ser simples consumidores para pasar a ser parte de la narración, de la creación y de la investigación de forma activa.

En este momento se siguen nombrando los proyectos y procesos de nuevos medios en Colombia desde las diversas tendencias como algo reciente e innovador, desconociendo en muchas ocasiones estos diez años de procesos en el campo de los nuevos medios. Esta primera década de experimentación se puede dividir en tres etapas básicas o acercamientos: Pasado, presente y futuro.

## Pasado (2010 - 2015)

La primera etapa está marcada por proyectos de varios enfoques creados por un grupo de realizadores y realizadoras provenientes en su mayoría de la industria televisiva y cinematográfica tradicional.

Los dos primeros proyectos de los que se tiene referencia que hicieron uso de manera

formal de una narrativa que expandía el universo inicial de su historia en el país fueron el documental cinematográfico **Meandros** (Héctor Ulloque y Manuel Ruiz, 2010) y el proyecto periodístico **Reportaje 360** (2010-2013) desarrollado por Felipe Lloreda y el equipo digital del periódico *El País* de Cali. Ambos incorporaron una mezcla de formatos y tendencias afines al documental web e interactivo y al *long form journalism*,<sup>8</sup> implementados en esos momentos con éxito por el diario *The New York Times* en Estados Unidos, por la National Film Board (NFB) en Canadá y por el Canal Arte en Francia,<sup>9</sup> entre otros.

La película documental contó con una experiencia, hoy día fuera de línea, llamada Meandrosdoc en donde el espectador podía conocer de manera ampliada diversos componentes alrededor de la historia del documental cinematográfico a través de un recorrido geolocalizado que expandía la historia de la película con nuevos personajes y temas afines.

*Por un lado, como investigador social, quería que los espectadores conocieran que detrás de esos 90 minutos de imágenes hay toda una investigación, todos unos elementos y unos conceptos que yo quería que se pudieran visibilizar y, de otro lado, era la posibilidad de cotejar las distintas miradas, entonces en Meandrosdoc teníamos el video casero hecho por el bloque oriental durante la toma de Miraflores, filmado por ellos mismos, y también teníamos la filmación de la operación de*

► **8** • Periodismo de largo aliento, afín con la tendencia del *scrolltelling*, que popularizó posteriormente *The New York Times* con proyectos como Snow Fall (2012) y *The Guardian* con NSA Files Decoded (2013).

► **9** • *The New York Times*, la NFB y Arte son tres de los medios, en prensa y TV tradicional, que más han apostado por proyectos de narrativas interactivas, inmersivas y digitales y los tres son referentes mundiales en el sector.

- ▶ 10 • Ruiz, «Documental contemporáneo en Colombia: Meandros de Manuel Ruiz Montealegre».
- ▶ 11 • El País, «Qué es 360».



▣ Captura de pantalla de la plataforma *Meandros*, (2009). Hoy día fuera de línea.

*rescate de Ingrid Betancourt filmada por el Ejército Nacional, entonces eran como distintas miradas sobre un territorio en el que había coca, que había indígenas, que había coca para consumo para el narcotráfico, pero también coca como planta ritual, colonización, conflicto, guerra, desplazamiento, en fin, todo el universo de nuestro conflicto armado lo podíamos encontrar en el Guaviare.*<sup>10</sup>

**Reportaje 360** se construyó desde lo periodístico y desde una mirada de la multiplataforma como excusa para contar las historias urbanas y cotidianas de Cali y sus alrededores.

El mismo equipo de trabajo lo describe en su plataforma web como un reportaje «interactivo, documental, ágil y novedoso. Es la otra cara de la información, pero, sobre todo, es la nueva forma de hacer periodismo. Periodismo con profundidad»; allí nombran también como razones de su creación «el empuje de la tecnología, la evolución del periodismo, la transformación de los diarios y la convergencia de los medios».<sup>11</sup> En las seis ediciones publicadas entre 2010 y 2013, los periodistas crearon una serie de reportajes en los que exploraban temas variados de la ciudad

—**La ciudad que no duerme. Historias de la noche caleña** (2010); **Cali, una industria salsera. Historia y evolución de la salsa en Cali** (2010); **La hoja sagrada. La mata que no mata** (2010); **Detrás del camuflado. Historias del Batallón de Alta Montaña** (2010); **Oiga, mire, vea. Un recorrido virtual por Cali** (2010); **360 al límite. Lo mejor del deporte extremo** (2012), entre otros— desde formatos como el audio, el texto, las fotografías 360 grados y el video, todo concentrado en una misma plataforma web hipervinculada y que permitía al espectador una interacción amplia, fraccionada y distribuida de cada recorrido.

Así pues, se establece con esta línea temporal que **Reportaje 360** y **Meandros** son los proyectos que sientan las bases de este tipo de posibilidades en 2010, pero dado lo innovador de la propuesta en el contexto de la época después hubo un lapso, entre 2010 y 2012, en el que fueron muy pocos los nuevos proyectos que surgieron en esta línea.

Lentamente y en diversas fases, tendencias y recorridos, empezaron a activarse y surgir en 2012 proyectos como **Animalario** (Sergio Mejía, 2012), cortometraje animado de ficción que explora la creación de contenidos adicionales en realidad aumentada; **Cuentos de viejos** (Carlos Smith, Marcelo Dematei, Laura Piaggio y Anna Ferrer, 2012) proyecto transmedia que presenta historias

animadas de corta duración, una plataforma web, un taller y sobre todo amplia participación del público como facilitador de las historias retratadas; **Proyecto rosa** (2012), documental web e interactivo de Juanita León, Olga Lozano y el equipo de la Silla Vacía que cuenta con blog del personaje —una líder de víctimas del conflicto colombiano—, música, avatares para redes sociales, reportajes periodísticos, mapas, participación del público y otros contenidos para desarrollar su historia.

Aunque la gran mayoría de estos contenidos iniciales provenían de creadores, casas productoras y medios eminentemente periodísticos, televisivos y/o cinematográficos, conforme iban apareciendo nuevos proyectos se ampliaban el tipo de contenidos y referentes. El año 2013, conectado con la fuerza de esta tendencia en otros escenarios a nivel global, se puede denominar como el de la explosión del formato de documental web (*webdoc*) y del documental interactivo (*idoc*) en Colombia; en este periodo aparece un grupo de nuevos proyectos que ya se venían desarrollando en años previos como **El charco azul** (Irene Lema, 2013), documental web derivado del documental televisivo tradicional, realizado por Ojo de Pez en coproducción con Señal Colombia y en el cual, a través de un recorrido digital en una plataforma web, el espectador podía ampliar su entendimiento del universo de la historia por medio de cápsulas de video,

► 12 • La casa productora Upián, situada en París, es uno de los grandes referentes en la creación de nuevos medios y contenidos interactivos. Algunos de sus proyectos referentes de esa primera época del documental web y el documental interactivo son **La ciudad de los muertos** (2005), **Thanatorama** (2007), **Gaza-Sderot** (2008), **Prison Valley** (2010) y **Alma. Hija de la violencia** (2012).



■ Captura de pantalla de la plataforma *Reportaje 360*, (2011). Diario El País (<https://www.elpais.com.co/reportaje360/web/ediciones.html>).

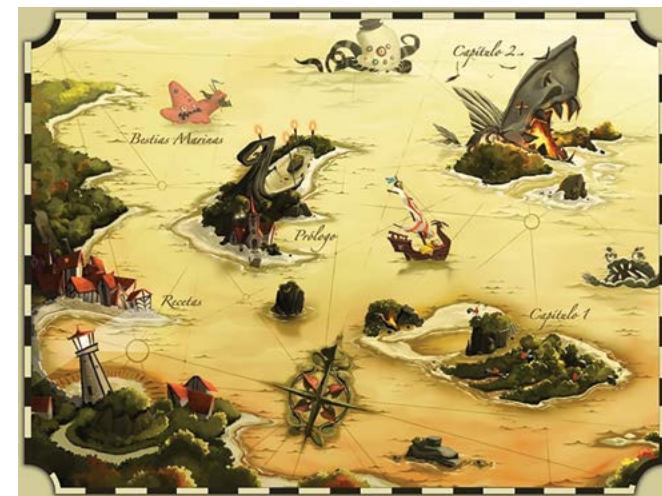
imágenes, música de la región, entre otros contenidos; el documental web **Qué pasa Colombia** (Olivier Hoffschir y Thomas Petitberghien, 2012), con apoyo de un gran equipo que incluye miembros de la conocida productora francesa Upián,<sup>12</sup> que creó un espacio alrededor de la escena musical independiente colombiana por medio de una plataforma sencilla donde se compartió material musical, entrevistas, videos con las bandas o músicos y breves textos. Asimismo, en el proceso de exploración de los nuevos formatos y navegando entre lo televisivo y lo digital, se estrenó

**El Naranjal: Antes que desaparezca** (Juan David Escobar, 2013) en el que se comparten, además de los tradicionales contenidos en audio, video y fotografía, material en fotografía 360, contenidos alrededor de la gentrificación, tema central del proyecto, mapas de la zona a partir del Google Street View y un largometraje documental que surge a partir de las diversas historias capturadas.

En ese mismo 2013, dos proyectos que alimentan la búsqueda de nuevos formatos y plataformas desde su base empiezan su recorrido

con fuerza: **Capitán Butrón, cuentos para niños con Barba** (David Ríos, 2013), uno de los primeros proyectos transmedia dirigidos de manera directa al público infantil compuesto por animación, contenidos musicales, aplicaciones interactivas y otros formatos para generar un diálogo activo con el espectador; y **4 Ríos** (Elder Manuel Tobar, 2013), proyecto transmedia cuyo punto de partida fue el documental, pero que se expandió en plataformas de comic animado, experiencias inmersivas tanto sonoras como de realidad aumentada, una plataforma web cuyo flujo de memoria permitía participar a los espectadores de manera activa, entre otros.

Cerrando este primer grupo de proyectos pioneros, aparece en 2014 **Pregoneros de Medellín** de Ángela Carabalí, documental web e interactivo con esquemas de *docugame* o docujuego<sup>13</sup> en el que, a partir de una interfaz web interactiva muy bien desarrollada, el espectador podía recorrer las calles del centro de Medellín para conocer a un grupo de personajes locales; además del documental interactivo, el proyecto generó diversos contenidos que funcionaban como extensión de la historia, entre ellos, piezas individuales de cada personaje, exposiciones fotográficas y otros formatos. Siguiendo la misma línea fortalecida del documental aparece **Picó la máquina musical del Caribe** (Roberto de Zubiría, 2014), proyecto transmedia que surge



■ Captura de pantalla de la plataforma web *Capitán Butrón*, (2013). <https://www.capitanbutron.com>

a partir del documental televisivo y que contó con una plataforma web, serie web de contenidos expandidos, una aplicación gratuita que permitía a los usuarios hacer su propia música picotera y hasta pequeños «picós» (parlantes) físicos para disfrutar de la música en casa. Ese año, en el marco de un taller sobre documental web y documental interactivo del Festival #NarrarElFuturo, surgió el documental interactivo y colaborativo **El centro: Bogotá** en el que veinte codirectores, guiados por Simón Duflo (Francia) y Juan Pablo Ríos (Colombia), diseñaron una experiencia multi-formato que permitía al espectador recorrer el

► 13 • En el docujuego o *docugame*, el espectador pasa a ser usuario y consume una historia documental a partir de una interfaz en la que se simulan variadas estrategias de los videojuegos, generando una conexión distinta con el contenido y una mayor inmersión.

centro de Bogotá y enriquecer la plataforma con sus propios contenidos.

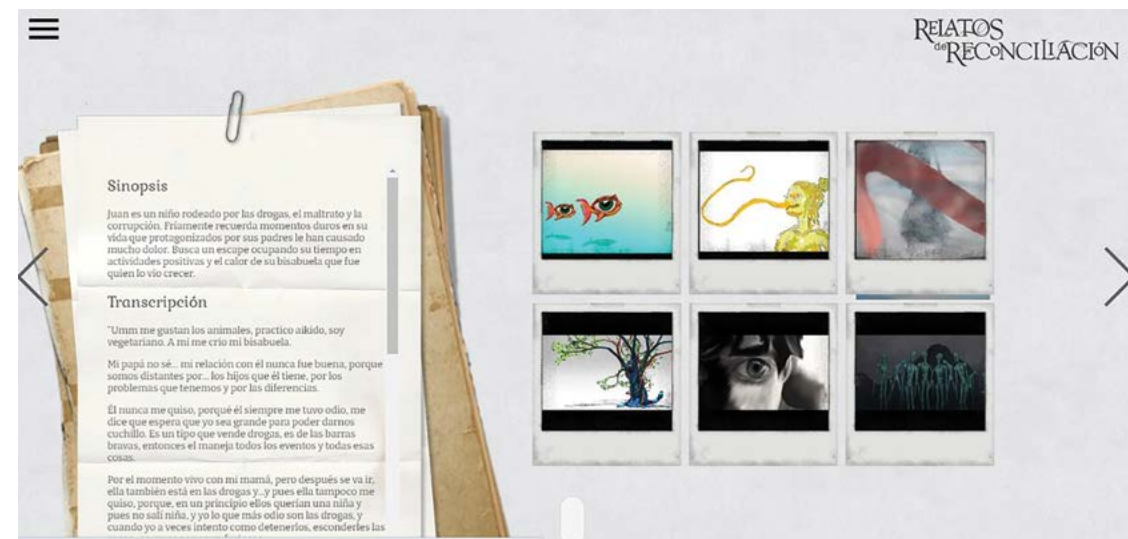
Otros proyectos que nacieron en 2014, y que intentaron apelar desde otros formatos o géneros al diálogo con ese público aún desconocido y con poco interés en estos formatos innovadores, son el proceso de documental con fortaleza en el componente sonoro y radial **Radio Va-llena** de Nois Radio; el proyecto transmedia de ciencia ficción **En búsqueda Bogotá** de MutanteLab, uno de los primeros en generar estrategias interactivas entre el universo *online* y *offline* y de los pocos proyectos de nuevos medios que han apostado por la narrativa de ficción; y **Las crónicas infantiles**, proyecto infantil transmedia de Miguel Otálora que propone un juego con las voces de los niños, la animación televisiva, las piezas gráficas y las redes sociales.

A finales de ese año surgieron dos experiencias de amplio reconocimiento: **Aislados** (Marcela Lizcano, 2016) y **Paciente** (Jorge Caballero, 2016). Estos documentales cinematográficos crearon universos expandidos con un esquema distinto de circulación; el documental de Lizcano cerró su proceso de exhibición con la creación de una plataforma de documental interactivo en la que el espectador podía conocer mejor Santa Cruz del Islote —escenario principal de la película—, explorar el material realizado por los niños en

talleres y apoyar el sostenimiento de la comunidad tomando acción de variadas formas. Caballero, por su parte, inició el proceso transmedial mucho antes de estrenar el largometraje documental en salas de cine, y la estrategia transmedia fue un recorrido amplio y de largo aliento de creación de comunidad: 8 cortometrajes creados por reconocidos directores y directoras de no ficción colombiana; **Sala de espera. Salud y enfermedad detrás de cámaras**, un libro escrito por Carol Ann Figueroa, la guionista del proyecto, que recorría gran parte del material, personajes e información recabada en la investigación; y, para finalizar, **Im-Paciente**, un documental interactivo en formato docujuego que permitía al espectador tomar diversas decisiones a costa de su salud.

### Presente (2015-2020)

A partir del 2015 y hasta el presente ha aumentado la generación de proyectos de nuevos medios, potenciados por la creación de festivales especializados; el surgir de nuevas becas y convocatorias con recursos para desarrollo y producción; la participación más constante de los creadores nacionales en procesos de formación en pregrado y posgrado en el extranjero, donde estas tendencias se revisan de manera constante; y un interés global en estos relatos que ha llevado



📸 Captura de pantalla de la plataforma *Relatos de reconciliación*, (2019). <https://www.relatosdereconciliacion.com>.

a que las narrativas inmersivas, interactivas y digitales pasen a ser parte del esquema general de reinención de la industria audiovisual, televisiva y cinematográfica del país.

En los años previos ya existían contenidos con varios enfoques y ejes temáticos relacionados con los nuevos medios, pero con el surgimiento de más creadores e interesados en el tema se abrió un espectro mucho más amplio tanto de tecnologías como de temas narrados.

El conflicto colombiano y su contexto ha sido, de manera inevitable, un escenario

retratado ampliamente desde los nuevos medios. Algunos proyectos que han abordado el tema son **Relatos de reconciliación** (Rubén Monroy y Carlos Santa, 2018); **Desarmados** (Fabio Díaz, Paola Morales y Juan Zuluaga, 2017); **Imagina la paz** (Carolina Mejía, 2016); **Les voy a contar la historia** (Fundación Chaskis, 2015); y **La ciudad de los fantasmas** (David Paternina y Nelson Tonce, 2017).

Un universo narrativo que se ha visto ampliamente reflejado en estos relatos de nuevos

► 14 • Comisión Nacional de Comunicación de los Pueblos Indígenas.

formatos es el étnico. Aparecen así proyectos enfocados en las narrativas afro desde el Caribe y el Pacífico colombiano, como **Benkoz** (Jean Zapata, 2015); **Tumbao, orgullosos de ser negros** (Laura Quejada, Melissa Sepúlveda y Valentina Vargas, 2020); **Ese pelo tuyo** (Paula Arias, Alejandro Mazuera y Patrick Mosquera, 2019); **Zambo Dendé** (7gLab, 2011); y **Manos de luz** (Alejandro Ángel y Alejandro Ceballos, 2018). Estas producciones exploran, tanto desde los enfoques de ficción como de no ficción, así como desde diversidad de formatos, estos colectivos ubicados en diversas regiones del país. Asimismo, adquieren fuerza las narrativas indígenas con documentales como **El buen vivir** (2020), creado por la CONCIPI,<sup>14</sup> Canal Trece y la Fundación Natibo; **Juyeco Humboldt** (2019) creado por Juan Pablo Calderón, Richard Décaillet, Andrés Lombana, Jaime Pinilla, Diana Rico y Erlinto Sánchez durante la Hackathón de realidad mixta, organizada por el Goethe-Institut en el marco del año «Humboldt y las Américas»; y **Muerte lenta: El pueblo uitoto acorralado por el mercurio** (2018), de Alejandro Ángel, Pedro Camacho y José Guarnizo para Revista Semana.

El relato de país está muy marcado en las narrativas de nuevos medios, y son muchos los proyectos creados con relatos sobre y desde las regiones. En esta línea, se encuentran algunos proyectos en los que el proceso

narrativo se enfoca significativamente en un territorio; algunos ejemplos que detallan lo diverso y variado de las regiones en Colombia son **Dulce y salada** (Jorge Panchoaga, 2015) y **La Piragua** (Sorany Marín, 2017) —que retratan la zona de la Ciénaga Grande del Magdalena en el Caribe—; **Jinetes del paraíso** (Talía Osorio, 2020), cuyo universo convergente retrata de manera amplia el Llano colombiano; **Aguablanca: Pacífico urbano** (2015) del Colectivo de Medios Alternativos de Jóvenes del Distrito de Aguablanca (MEJODA) que genera conexiones territoriales entre el Pacífico en general y Cali y **Los Oficios** (Alejandra Robledo y Andrés Felipe Velasco, 2019) que recorre el país mostrando los resultados, procesos y memorias de diversos oficios tradicionales a punto de desaparecer.

En estos mismos años, surgieron con fuerza contenidos dirigidos al público infantil y juvenil, tan afines a la interacción y a la conexión con este tipo de formatos que trascienden las pantallas tradicionales; algunos de ellos son **Guillermina y Candelario** (2010) y **El libro de Lila** (2017) de Marcela y Maritza Rincón; **Mostros afechantes** (Piaggiodematei y Hierro Animación, 2017); **Espantijos** (Sergio Mejía Forero y Liliana Rincón, 2017); **Cuento viajero** (Julián Gómez, 2019); **Peludo pelón** (Erika Espitia y Rocío Delgado, 2019); y **Lobias-aventuras** (Ultrasonido Estudio, 2019).



■ Captura de pantalla de la plataforma *El Buen Vivir*, (2020). <https://elbuenvivir.co>.

Otro escenario de actualidad que ha tenido cabida en estas exploraciones narrativas es el de los procesos LGTBQ; algunos proyectos que destacan son **La otra orilla** (Margarita Herrera, 2016); **Todas las flores** (Carmen Oquendo-Villar, 2019); y **#YoSoyDiverso** (Norberto Díaz, 2018).

Fiel a la renovación de formatos y tendencias, en años recientes se han reducido las experiencias de documental web y documental interactivo, y se han activado diversos

proyectos que apelan a las narrativas inmersivas; la realidad virtual, aumentada y mixta son, sin duda, la nueva tendencia junto con la inteligencia artificial y otros formatos en curso. Algunos proyectos producidos o en estado de desarrollo avanzado que han surgido en estos años son **Esquirlas de 8 bits** (Felipe Aguilar, 2017); **Collab VR** (Marcela Lizcano y Lorraine Price, 2017); **OMI VR** (Canela Reyes y Juan Sebastián Cabrera, 2018); **Crónica de una ciudad que fue** (Jorge Caballero, 2017); **El Beat VR** (Irene Lema, 2019); **Entre luces**



■ Captura de pantalla de la plataforma *Mostros Afechantes*, (2017). <https://mostrosafechantes.com>.

**y sombras** (Nazly López, 2018); **Jardín de visión** -Kaji, coca sagrada- (Richard Décaillet y Diana Rico, 2019); **Cuásar** (Miguel Ángel Correa, 2019); **Espacios imaginados** (Suite 360° Labs, 2020); **Colombia, tierra de gigantes** (Carlos Molina, 2020); **Money stories – Historias de dinero** (Mono Dorado Animation Studios); y los diversos cortos 360° realizados cada año de forma colectiva en la #HackathonVR360.

Este recorrido general por temas y enfoques deja ver los diversos contenidos que se han realizado en esta década. Es un recorrido

amplio del que seguro se quedan por fuera algunos proyectos adicionales, pero que detalla la variedad de tendencias y enfoques que se han trabajado en Colombia y abre camino a lo que viene en este sector en construcción.

### Futuro

En la actualidad son muchos los proyectos en curso que se encuentran en estado de desarrollo y producción. Por medio de convocatorias, becas y otros escenarios de creación se abre un camino interesante para el futuro de los nuevos medios en Colombia. En



■ Frame de la Experiencia VR *Entre Luces y Sombras Cap. III* (Nazly López, Colombia, 2020).

los años venideros es importante estar atentos a resultados de proyectos como **Utopías** de Andrea Feuillet; **Miladys** de Raúl Soto y Yira Plaza; **Artific.io** de Jorge Caballero y Diego Briceño; **Medusa de papel** de Yezid Zuñiga; **My awesome pet zombie** de Labtoon; **El rastro de la mariposa** de Hierro Animación; **Oniria** de Yuyu Velasco; **Vivir filmando** de Mónica Moya; **La huerta mágica de papá conejo** de E-Group Technologies; **El cubo: Historias tridimensionales** de RTVC Play y el Teatro Petra; **Isidora, la ciudad soñada por los niños** de Narractiva Comunicaciones, entre muchos otros.

Algo interesante que está ocurriendo en la evolución de los contenidos es la aparición de nuevos creadores con perspectivas multidisciplinares que trascienden los tradicionales productores y realizadores de cine, tv y audiovisual que venían liderando el sector. Conforme se han ido configurando las tendencias y las técnicas, las especialidades de los creadores se han diversificado; gran parte de los nuevos creadores viene de otros procesos de formación y se ha tenido que apoyar en materias antes poco afines a los procesos de creación. Además de artistas visuales, creadores de videojuegos o programadores, en

► **15** • El productor transmedia se encarga de entender y generar las diversas expansiones de un relato y de gestionar el universo narrativo planteado para cada proyecto.

► **16** • El tecnólogo creativo se enfoca en entender la tecnología y su conexión con la historia dentro de un proyecto de innovación, y ofrece soluciones para garantizar que la experiencia final sea atractiva para el espectador/usuario.



▣ Captura de pantalla de la plataforma *Vivir Filmando*, (2020), <http://vivir-filmando.com>.

los nuevos equipos de trabajo de este tipo de proyectos han surgido figuras como el productor transmedia<sup>15</sup> (*Transmedia Producer*) o el tecnólogo creativo<sup>16</sup> (*Creative Technologist*); así mismo, se ha hecho evidente que el propósito de expandir las plataformas debe planearse, organizarse y definirse desde el inicio del proyecto, por lo que se requieren equipos mixtos y transdisciplinarios. En esta línea, se han empezado a crear conexiones con otros sectores, tanto digitales como análogos, desde los nombrados desarrolladores de webs, aplicaciones, videojuegos y experiencias inmersivas, hasta dramaturgos

y creadores de contenidos en papel y juegos de mesa, entre otros. El espectro es amplio y cada día hay apuestas que arriesgan más en la propuesta de sus múltiples plataformas.

### Producción y circulación de nuevos medios en el contexto colombiano

Para cerrar, es importante destacar que gran parte del desarrollo de estas tendencias en los últimos años se ha dado por una exploración personal de los creadores, así como por el acceso a becas, convocatorias y escenarios

de formación en los que los creadores han podido fortalecer, desarrollar e incluso producir muchos de los contenidos que pueblan el ecosistema de las narrativas digitales, inmersivas e interactivas del país. A continuación, se presentan algunas de las convocatorias de apoyos económicos y de desarrollo que han surgido en esta década.

### Convocatorias del Portafolio Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura

Algunas de las becas de años recientes son las de desarrollo de contenidos transmedia, desarrollo de documental expandido, producción de contenidos de no ficción con móviles, narrativas sonoras digitales, pódcast, publicación de investigaciones de cine y audiovisual con nuevos medios, investigación en narrativas con énfasis en narrativas interactivas, entre otras. El portafolio de estímulos suele abrir entre marzo y junio de cada año. Se puede encontrar información completa en la plataforma web del Ministerio (<https://mincultura.gov.co/>), en la sección de la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI). Es importante navegar todo el portafolio, pues en otras secciones ofrecen en ocasiones becas, estímulos y otros apoyos a los que pueden postularse productos convergentes y de nuevos medios.

**Convocatoria Crea Digital:** Esta convocatoria del Ministerio de Cultura y el Ministerio TIC de Colombia entrega, hace 9 años, aportes económicos y de acompañamiento de expertos para que los creadores desarrollen y produzcan contenidos de animación, videojuegos y narrativas transmedia. Es la convocatoria con mayor cantidad de recursos para nuevos medios; la última versión, 2020, entregó recursos por aproximadamente US 1.000.000. La convocatoria suele abrir cada año entre los meses de marzo y abril. Se puede encontrar información completa en la plataforma web del Ministerio de Cultura (<https://mincultura.gov.co>) y en la página web del Ministerio TIC (<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/>).

**Becas de Creación de Contenidos de Nuevos Medios de Proimágenes Colombia en alianza con otras entidades:** En 2017 y 2018 se ofrecieron las becas de Producción y Desarrollo New Media Proimágenes Colombia y New Media Proimágenes Colombia-Canadá (con Mintic y el CMF —Canada Media Fund—) y Conexión Transmedia (con Autoridad Nacional de Televisión - ANTV y MinTic). De momento estas becas no están abiertas ni hay fecha de posible próxima apertura. Se puede explorar en el tipo de becas y otra información relevante en su sitio web.



## Becas de creación con nuevos medios a nivel regional o territorial

### Bogotá

En la actualidad se entregan en Bogotá varias becas y estímulos alrededor de los nuevos medios, tanto para la creación como para la formación y circulación. El punto de partida es el Instituto Distrital de las Artes - Idartes y su área de artes audiovisuales; aunque también es importante navegar por la variada oferta de otras entidades que ofertan apoyos desde áreas distintas a la audiovisual, pero que conllevan producción de contenidos de nuevos medios.

Algunas de las becas de las convocatorias 2021 son:

- Beca de creación colaborativa para la realización de contenidos audiovisuales.
- Beca de circulación y promoción de un proyecto audiovisual desarrollado con nuevos medios.
- Beca de creación audiovisual de un proyecto de realidad virtual y/o aumentada.
- Beca de escritura para serie web «Bogotá Protagonista – Comisión Fílmica de Bogotá».

### Otras ciudades

En Medellín ofertan la beca de Creación Audiovisual para Medios Digitales de la Secretaría de Cultura Ciudadana.

En otras ciudades como Barranquilla, Pasto o Cali han abierto en años previos convocatorias para la creación en nuevos medios y contenidos digitales; sin embargo, actualmente no se encuentran activas y no existen plataformas web donde repose más información.

En lo que corresponde al desarrollo y la circulación de estos contenidos, se han creado diversos laboratorios que han permitido el avance y el fortalecimiento de dichos proyectos, entre ellos, el #NewMediaLab de #NarrarElFuturo, la Oficina Virtual de Atención a Proyectos de Nuevos Medios (OVAN) de Cultura BIT, el Encuentro de Nuevos Medios y Contenidos Interactivos llevado a cabo por parte del Ministerio de Cultura, y el Laboratorio Documental de Encuentros Cartagena que se ha enfocado en proyectos de documental expandido.

En paralelo han ido surgiendo algunos festivales con enfoque completo o exploraciones conectadas con los nuevos medios, lo que ha permitido una expansión de la circulación de este tipo de contenidos en diversas regiones del país: Algunos de los eventos especializados en el tema son el Festival Internacional de la Imagen (Manizales), Colombia

4.0 (Bogotá), Cultura BIT (Bogotá), Bogotá Web Fest (Bogotá), #NarrarElFuturo: Festival de Cine CC & New Media (Bogotá), Festival Audiovisual CC (Barranquilla, Medellín, Cali y Pasto), Festival Internacional de Series Web - FISMED (Medellín), MIDBO Documental Expandido (3 ediciones con foco en documental expandido), Bogoshorts Mix y Competencia VR (Bogotá), Real Mix (Bogotá/virtual), entre otros.

## Intuiciones finales para un futuro en construcción

Aún falta mucho para que el sector de los nuevos medios en Colombia empiece a autorreconocerse como una industria; sin embargo, se han dado pasos como la creación de la Asociación Colombiana de Realidades Inmersivas, Interactivas y Emergentes – XRCOL<sup>17</sup> y otras entidades que buscan entender mejor hacia dónde van estos fenómenos y tendencias que aún hoy en día, diez años después, siguen siendo un proceso muy individual y experimental, con ventanas de producción, sostenimiento, circulación y formación que deben fortalecerse de manera urgente.

Por ahora quedan algunas intuiciones para pensar y reinventar el acercamiento como creadores, productores e investigadores de nuevos medios:

**1. ¿Dónde está mi comunidad?:** Pregunta fundamental para cada nuevo proyecto: ¿dónde encuentro y cómo busco una comunidad fiel, participativa, cocreadora y que se reconozca en los diversos formatos que ofrece el relato? Como bien dice Robert Pratten, se acaba el *one size fits all*,<sup>18</sup> cada universo narrativo puede tener varios públicos objetivo y eso deriva en la necesidad de buscar con más fuerza y velocidad la comunidad a la que se apela con el proyecto.

**2. El poder de lo colectivo:** Estamos en una época de creaciones colectivas, se acaba la autoría única y se potencia la posibilidad de contar historias con el apoyo y aporte de la comunidad. El remix,<sup>19</sup> el *crowdsourcing*<sup>20</sup> y otras tendencias marcan infinitas posibilidades en lo que corresponde a buscar nuevos creadores en todo el mundo a partir de la generación de historias que narran escenarios globales desde lo local.

**3. Siempre cuenten historias, siempre:** Sin importar el tipo de formatos y plataformas a los que se recurra, lo vital sigue siendo la historia, el relato, lo que se le cuenta al espectador. La base de cualquier proyecto de nuevos medios sigue siendo la historia final que le llega al espectador y no sus expansiones.

►17• <https://www.facebook.com/xrcol>

►18• Robert Pratten, *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners*, 4. Con esta frase, Pratten hace referencia al hecho de que los proyectos que sirven para todos los públicos dejan de existir, que cada plataforma le puede hablar al público de formas distintas.


►19• Remezcla o creación de contenidos derivados a partir de contenidos previos.

►20• Creación de nuevos proyectos partir de contenidos que se basan en la información y piezas que la masa de co-creadores (*crowd*) provee (*sourcing*).

► **21** • Este concepto, que en español equivale a «no es ciencia de cohetes», se usa para referirse a algo que no es muy difícil ni complejo de entender o ejecutar.

**4. Ensayo y error, equivócate pronto, equivócate barato:** Si el proyecto es perfecto va tarde. Los espectadores quieren hacer parte del proceso de ensayo y error implícito que hay en la creación de este tipo de contenidos. Vivimos en una época de versiones beta en la que el espectador quiere formar parte activa de todo el proceso y no solo de su circulación. Hay que compartir con la comunidad cuanto antes para lograr potenciar su participación. Es necesario explorar, generar iteraciones de los proyectos en las que se pueda probar el producto lo más pronto posible con el usuario/espectador,

perder el miedo a fallar e integrar estos posibles errores como parte de la narrativa.

**5. Lo digital no es únicamente *rocket science*:**<sup>21</sup> Los relatos con nuevos medios no son solo aquellos que acuden a la tecnología más avanzada y reciente; hay múltiples formas de crear historias convergentes que no implican necesariamente los últimos aparatos de tecnología. En ocasiones, explorar las dinámicas de plataformas ya existentes o la conexión de lo *online* y lo *offline* logran generar productos potentes, que dialogan de manera sencilla con el espectador y que generan interacción profunda e interesante. 

## Referencias

- Castells**, Manuel. «Internet y la sociedad red». *Contrastes: Revista cultural*, no. 43 (2006): 111-113.
- Figuroa**, Carol Ann. *Sala de espera: salud y enfermedad detrás de cámaras*. Bogotá: Libros Malpensante, 2017.
- Gifreu Castells**, Arnau. «El documental interactivo, una propuesta de modelo de análisis». Tesis de posgrado, Universitat Pompeu Fabra, 2010.
- Pratten**, Robert. *Getting started with trans-media storytelling a practical guide for beginners*. 2011.
- Rincón**, Omar. «Nuevas narrativas televisivas: Relajar, entretener, contar, ciudadanizar, experimentar». *Comunicar* 18, no. 36 (2011): 43-50.
- Ruiz**, Manuel. «Documental contemporáneo en Colombia: *Meandros* de Manuel Ruiz Montealegre». Conversación filmada el 12 de mayo de 2020, 54:37. <https://youtu.be/1aekQZkytCc>
- Toffler**, Alvin. *La tercera ola*. Bantam Books, 1980.

## Transmediografía Transmedia<sup>22</sup>

- 7gLab. **Zambo Dendé**. Colombia, 2015. <https://www.zambodende.com/>
- Aguilar**, Felipe. **Esquirlas de 8 bits**. Colombia, 2017. <https://www.facebook.com/esquirlas8bits>
- Ángel**, Alejandro y Alejandro Ceballos. **Manos de luz**. Colombia, 2016. <http://www.manosdeluz.co/>
- Ángel**, Alejandro, Pedro Camacho y José Guarnizo. **Muerte Lenta: El pueblo Uitoto acorralado por el mercurio**. Colombia, 2018. <http://muertelenta.info/>
- Arias**, Paula, Alejandro Mazuera y Patrick Mosquera. **Ese pelo tuyo**. Colombia, 2019. <https://esepelotuyo.com/>
- Briceño**, Diego y Jorge Caballero. **Artific.io**. Colombia, 2019. <https://www.gusano.org/video/artificio/>
- Caballero**, Jorge. **Crónica de una ciudad que fue**. Colombia, 2017. <https://cronicadeunaciudadquefue.com/es/>
- Caballero**, Jorge. **Paciente**. Colombia, 2016. <https://www.gusano.org/paciente/>

► **22** • La versión actualizada de esta lista de proyectos se encuentra en <http://narrarelfuturo.com/colombia>

**Cabrera**, Juan Sebastián y Canela Reyes. **OMI VR**. Colombia, 2018. <http://altiplano.com.co/produccion/omi-vr/>

**Cajigas**, Andrés. **My awesome pet zombie**. Colombia, 2018. <https://labtoon.co/portfolio/my-awesome-pet-zombie/>

Canal Trece, CONICP y Fundación Natibo. **El buen vivir**. Colombia, 2020. <https://elbuenvivir.co/>

**Carabalí**, Ángela. **Pregoneros de Medellín**. Colombia, 2014. <https://pregone-rosdemedellin.com/>

Colectivo de Medios Alternativos de Jóvenes del Distrito de Aguablanca. **Aguablanca: Pacífico urbano**. Colombia, 2015. <https://aguablanicapacificourbano.wordpress.com/>

**Correa**, Miguel Ángel. **Cuásar VR**. Colombia, 2019. <https://www.cuasaraudiovisual.com/cuasar/>

**De Zubiría**, Roberto. **Picó, la máquina musical del Caribe**. Colombia, 2014. <https://www.youtube.com/user/picodocumental>

**Décaillet**, Richard y Diana Rico. **Jardín de visión -Kají**, coca sagrada. Colombia, 2019. <https://4direcciones.tv/jardin-de-vision/>

**Delgado**, Rocío y Erika Espitia. **Peludo Pelón**. Colombia, 2019. <http://peludopelon.com/>

**Dematei**, Marcelo, Anna Ferrer, Laura Piaggio y Carlos Smith. **Cuentos de viejos**. Colombia, 2012. <http://cuentosde-viejos.com/>

**Díaz**, Fabio, Paola Morales y Juan Zuluaga. **Desarmados**. Colombia, 2017. <http://desarmados.org/>

**Díaz**, Norberto. **#YoSoyDiverso**. Colombia, 2018. <https://yosoydiverso.wixsite.com/yosoydiverso>

**Duflo**, Simon y Juan Pablo Ríos (Tutores). **El centro: Bogotá**. Colombia, Francia, 2014. <http://elcentro.com.co/>

**Feuillet**, Andrea, Daniel Rojas, Juan Manuel Escobar, Alejandro Ángel y Lina Arias (Tutores). **#HackathonVR360**. Colombia, 2016-2020. <http://narrarelfuturo.com/hackathonvr360>

Fundación Chasquis. **Les voy a contar la historia**. Colombia, 2015. <http://fundachasquis.org/las-pavas>

**Gómez**, Julián. **Cuento viajero**. Colombia, 2020. <https://www.facebook.com/Cuento-Viajero-113141123559741/>

**Herrera**, Margarita. **La otra orilla**. Colombia, 2016. <http://www.laotraorilla.com.co/>

Hierro Animación. **El rastro de la mariposa**. Colombia, 2018. <https://www.hierro.tv/el-rastro-de-la-mariposa>

Hierro Animación y Piaggiodematei. **Mostros afechantes**. Colombia, 2017. <https://mostrosafechantes.com/>

**Hoffschir**, Olivier y Thomas Petitberghien. **¿Qué pasa, Colombia?** Francia, 2014. <http://www.quepasacolombia.net/>

**Lema**, Irene. **El Beat VR**. Colombia, 2019. <https://vimeo.com/245741594>

**Lema**, Irene. **El charco azul**. Colombia, 2013. <https://www.facebook.com/EICharcoAzul>

**León**, Juanita y Olga Lozano. **Proyecto Rosa**. Colombia, 2012. <http://proyecto-rosa.com/>

**Lizcano**, Marcela. **Aislados**. Colombia, 2016. <http://www.viceversacine.com/aislados/>

**Lloreda**, Felipe. **Reportaje 360**. Colombia, 2010-2013. <https://www.elpais.com.co/reportaje360/web/que-es-360.html>

**Marín**, Sorany. **La Piragua**. Colombia, 2018. <https://lapiragua.com.co/>

**Mejía**, Carolina. **Imagina la paz**. Colombia, 2016. <http://imaginalapaz.com/>

**Mejía**, Sergio y Liliana Rincón. **Espantijos**. Colombia, 2017. <http://espantijos.com/>

**Mejía**, Sergio. **Animalario**. Colombia, 2012. <http://www.animalario.co/>

**Molina**, Carlos. **Colombia, tierra de gigantes**. Colombia, 2020. <https://www.colombiatierradegigantes.com/>

Mono Dorado Animation Studios. **Historias de dinero**. Colombia, 2020. <https://www.historiasdedinero.net/>

**Moya**, Mónica. **Vivir filmando**. Colombia, 2020. <http://vivir-filmando.com/>

MutanteLab. **En búsqueda: Bogotá**. Colombia, 2014. <https://enbusquedabogota.wordpress.com/>

Narractiva Comunicaciones. **Isidora, la ciudad soñada por los niños**. Colombia, 2020. <https://www.instagram.com/proyectoisidora/>

Noís Radio. **Radio Va-Llena**. Colombia, 2014-2016. <https://noisradio.co/radiovallena>

**Oquendo-Villar**, Carmen. **Todas las flores**. Colombia, 2016. <https://www.facebook.com/todaslasfloresdoc>

**Osorio, Talía. Jinetes del paraíso.** Colombia, 2020. <http://jinetesdelparaíso.hay-doc.com/>

**Otálora, Miguel. Las crónicas infantiles.** Colombia, 2014. <https://www.lascronicaseinfantiles.com/>

**Panchoaga, Jorge. Dulce y salada.** Colombia, 2015. <http://dulceysalada.com/>

**Plaza, Yira y Raúl Soto. Miladys.** Colombia, 2020. <https://docmiladys.com/web/>

**Quejada, Laura, Melissa Sepúlveda y Valentina Vargas. Tumbao: orgulloso de ser negros.** Colombia, 2020. <http://medialab.eafit.edu.co/tumbao/>

Relatos de reconciliación. <http://www.relatosdereconciliacion.com/>

**Rincón, Marcela y Maritza Rincón. El libro de Lila.** Colombia, 2017. <https://ellibrodelila.com/>

**Rincón, Marcela y Maritza Rincón. Guillermina y Candelario.** Colombia, 2010. <https://www.rtvcpplay.co/ninos/guillermina-y-candelario>

**Ríos, David. Capitán Butrón, cuentos para niños con barba.** Colombia, 2013. <https://www.capitanbutron.com/>

RTVC Play y Teatro Petra. **El cubo: Historias tridimensionales.** Colombia, 2020.

<https://www.facebook.com/EICubo-Historias3D/>

Suite 360° Labs. **Espacios imaginados.** Colombia, 2020. <https://www.suite-360labs.com/>

**Tobar, Elder Manuel. 4 Ríos.** Colombia, 2013. <http://4rios.co/>

Ultrasonido Estudio. **Lobi Aventura.** Colombia, 2019. <https://www.lobiaventura.com/>

**Velasco, Yuyu. Oniria.** Colombia, 2015. <http://mitoestudiocreativo.com/oniria/>

**Zapata, Jean. Benkoz.** Colombia, 2015. <https://www.jeanzapata.com/benkoz/>

**Zúñiga, Yesid. Medusa de papel.** Colombia, 2015. <http://www.cinemazul.com/transmedia/MedusaDePapel/medusa-depapel.html>

## Becas y convocatorias

**Becas de creación con nuevos medios a nivel regional: Bogotá.** [https://sicon.scrd.gov.co/site\\_SCRD\\_pv/convocatorias.html](https://sicon.scrd.gov.co/site_SCRD_pv/convocatorias.html)

**Becas de creación con nuevos medios a nivel regional: Medellín.** <https://www.medellin.gov.co/estimulos/public/convocatorias-pde.xhtml?open>

**Becas de Proimágenes en alianza con otras entidades** (NewMedia Proimágenes) <http://newmedia.proimage-nescolombia.com/>

**Convocatoria Crea Digital**

<https://mincultura.gov.co>

<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/>

**Convocatoria Portafolio Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura**

<https://mincultura.gov.co/>

## Laboratorios o clínicas de proyectos

**Encuentro de nuevos medios y contenidos interactivos en Encuentros Manizales**

<https://mincultura.gov.co/areas/cinematografia/Paginas/EncuentrosManizales.aspx>

#NewMediaLab de #NarrarElFuturo

<http://narrarelfuturo.com/newmedialab>

Oficina Virtual de Atención a Proyectos de Nuevos Medios (OVAN) de Cultura BIT

<https://culturabit.co/ovan/>

## Festivales y muestras

#NarrarElFuturo: Festival de Cine CC & New Media (Bogotá). <http://narrarelfuturo.com/>

Bogotá Web Fest (Bogotá). <https://www.facebook.com/bogwebfest/>

Bogoshorts Mix y Competencia VR (Bogotá). <https://festival.bogoshorts.com/>

Colombia 4.0 (Bogotá). <https://col40.co/750/w3-channel.html>

Cultura BIT (Bogotá). <https://culturabit.co/>

Festival Audiovisual CC (Barranquilla, Medellín, Cali y Pasto). <https://www.facebook.com/narrarelfuturoBAQ>

<https://www.facebook.com/FestiCCMed>

<https://www.facebook.com/festiCCCali>

Festival Internacional de la Imagen (Manizales). <https://festivaldelaimagen.com/es/>

Festival Internacional de Series Web — FISMED (Medellín) <http://laboratoriomedios.eafit.edu.co/fismed/>

Festival Real Mix (Bogotá/Virtual). <https://realmix.gov.co/>

MIDBO - Documental Expandido (Bogotá). <https://www.midbo.co/>

<https://suenosdistantes.com/>



# Desarrollo de nuevos medios en Colombia. Caso de estudio de *El Cubo: Historias tridimensionales*

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 31-2021 NUEVA ÉPOCA

## Desarrollo de nuevos medios en Colombia. Caso de estudio de *El Cubo: Historias tridimensionales*

New media development in Colombia. Case study: *El Cubo. Historias tridimensionales*

Por Arnau Gifreu-Castells

**Palabras clave:** nuevos medios, narrativas interactivas, narrativas transmedia, narrativas inmersivas, Colombia, convergencia, innovación, *El Cubo. Historias tridimensionales*.

**Resumen:** Este trabajo ofrece una aproximación al desarrollo actual de los denominados *nuevos medios* —narrativas interactivas, transmedia e inmersivas de ficción y de no ficción principalmente— en Colombia, al tratarse de un país líder en la región en el diseño, desarrollo y financiación de este tipo de proyectos. En primer lugar, se establece el contexto mediático actual con un conjunto de nuevos actores emergentes que están alterando el ecosistema tradicional dominado por los medios tradicionales; en segundo lugar, se realiza un breve recorrido por la historia de los nuevos medios en Latinoamérica poniendo especial énfasis en Colombia. En tercer lugar, se justifican las razones por las cuales un país como Colombia ha sido pionero en el uso e innovación de estas narrativas. Finalmente, para ilustrar el momento clave que vive Colombia respecto a la producción de este tipo de obras, se presenta y analiza el estudio de caso **El Cubo: Historias tridimensionales** (RTVCPlay, 2021) como ejemplo de convergencia e innovación con origen en el sistema de medios públicos de Colombia.

**Keywords:** New media, Interactive storytelling, Transmedia storytelling, Immersive storytelling, Colombia, Convergence, Innovation. *El Cubo. Historias tridimensionales*.

**Abstract:** This paper offers an approach to the current development of the so-called new media—interactive, transmedia and immersive fiction and non-fiction narratives—in Colombia, a leading country in the region when it comes to the design, development and financing of this type of projects. Firstly, the current media context is established with a set of new emerging actors that are altering the traditional ecosystem dominated by traditional media; secondly, a brief overview of the history of new media in Latin America is made, with special emphasis on Colombia. Thirdly, it explores the reasons why a country like Colombia has been a pioneer in the use and innovation of these narratives. Lastly, in order to illustrate the key moment Colombia is experiencing with respect to the production of this type of works, the case study **El Cubo: Historias tridimensionales** (RTVCPlay, 2021) is presented and analyzed as an example of convergence and innovation originating in the Colombian public media system.

► 1 • We are social y Hootsuite, enero de 2021.

► 2 • We are social y Hootsuite, «Digital 2021. Global overview report», enero de 2021.

## Introducción

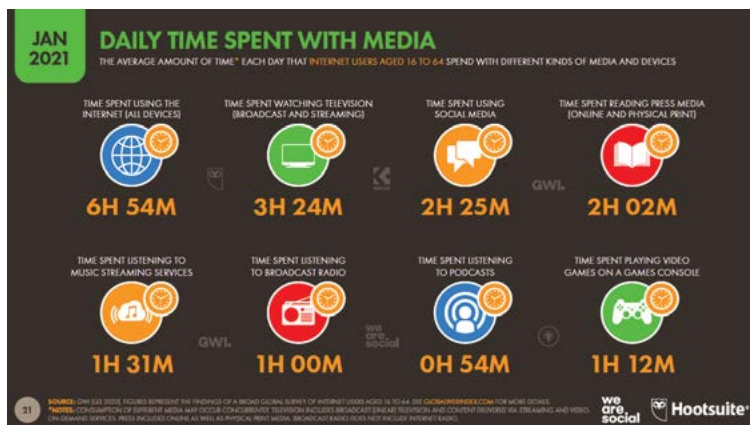
De acuerdo con los datos proporcionados por el reciente informe anual «Digital 2021. Global overview report»,<sup>1</sup> el tiempo que dedica de media un usuario de edad entre 16 y 64 años al consumo de Internet (6 horas 54 minutos) casi duplica por primera vez al que dedica a ver la televisión (3 horas 24 minutos de media). Y casi triplica al que dedica al uso de las redes sociales (2 horas 25 minutos de media) o leyendo medios impresos y *online* (2 horas 2 minutos de media). Estos datos, de entrada, son muy significativos y ponen el énfasis en la conectividad y la red Internet como *medio* predominante en esta tercera década del siglo XXI.

Si profundizamos un poco más en alguna de las 300 diapositivas del informe anual, observamos que, a nivel de consumo específico por

formato, lo que predomina más es el consumo de video *online* en plataformas como YouTube o Netflix (90,6 %) y el de audio, en plataformas de *streaming* (73,2 %) y de *podcast* (44,1 %). Lo que, por extensión, indica que los usuarios están consumiendo más productos audiovisuales y sonoros y cada vez leen menos.<sup>2</sup>

Esta crisis de los medios tradicionales (también denominados de masas), que hace pocos años establecían una especie de ‘dictadura’ del consumo mediático —hora establecida y canal para ver y/o escuchar un programa de televisión o radio, sin servicio a la carta, etc.—, o el caso alarmante del descenso de espectadores en el cine actual, se ha visto agravada por la aparición de la pandemia COVID-19 durante los primeros meses del año 2020. Las consecuencias del coronavirus se han convertido en un acelerador de este proceso que ya se venía gestando desde la segunda década del siglo XXI. Si nos focalizamos en América Latina, en especial en países como Colombia o México, observamos que el uso diario de Internet se disparó en 2020, con más de 9 horas al día de media en el caso de Colombia.

Y es que, en la mayoría de países, en relación al consumo y circulación de medios, existen varios factores que aceleran este momento de cambio disruptivo: 1) la crisis de legitimidad que afrontan muchos medios tradicionales, tanto públicos como privados, y que está generando un escenario donde los

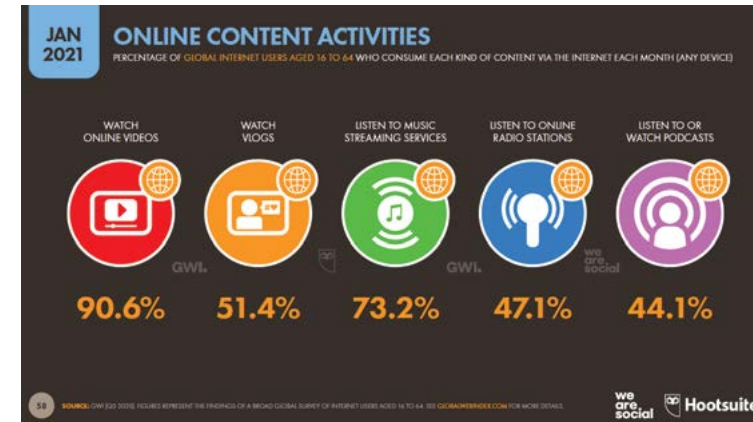


■ Tiempo dedicado diariamente a los medios. *Daily time spent with media*, figura tomada de Digital 2021. Global overview (Kemp, Simon. Digital 2021. Global overview report).

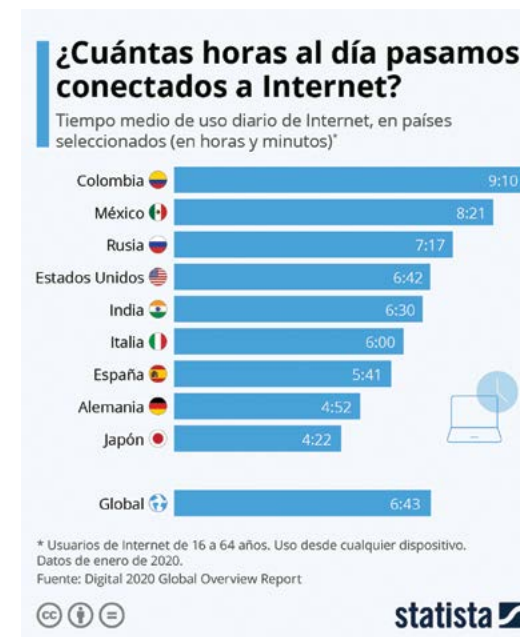
medios tradicionales deben buscar fórmulas alternativas y no convencionales en su manera de operar para llegar a esas audiencias a las que antaño llegaban y fidelizaban con mucha más rapidez y facilidad; y, unido al factor anterior, 2) la entrada en escena de actores importantes como proveedores de contenidos por pago en plataformas OTT (Netflix, Amazon, HBO, Disney, etc.), siendo los grandes beneficiados de la crisis sanitaria, el confinamiento global y el consecuente aumento de las suscripciones por el aumento del consumo. Todo este nuevo escenario ubica la producción, circulación y distribución mediática en un entorno muy cambiante, incierto y con mucha más competencia que hace unas décadas atrás.

## Breve historia de los nuevos medios en Colombia y Latinoamérica

Asumiendo el complejo e incierto contexto actual en relación con la evolución del ecosistema de medios contemporáneo, el estado de desarrollo y nivel de producción de las obras de nuevos medios —también denominadas expandidas y/o extendidas y que principalmente se centran en la incorporación de narrativa interactiva, transmedia y/o inmersiva a las historias—, en los países latinoamericanos es del mismo modo muy desigual, destacando algunos países por encima del resto como Argentina, Brasil, Colombia, México o



■ Actividad en contenidos en línea. *Online content activities*, figura tomada de Digital 2021. Global overview. (Kemp, Simon. Digital 2021. Global overview report).



■ ¿Cuántas horas pasamos conectados a internet? Adaptado de Digital 2021. Global overview. (Kemp, Simon. Digital 2021. Global overview report).

► **3** • *Cerosetenta* pertenece al Centro de Estudios en Periodismo de la Facultad de Arte y Humanidades de la Universidad de los Andes.

Chile. Estos países, sea por su mayor grado de desarrollo o por el sistema de estímulos a nivel público o ayudas privadas que reciben, empiezan a contar con un conjunto de obras significativas; aunque todavía se encuentran alejados de los principales productores de este tipo de narrativas, los países anglófonos y francófonos, con especial énfasis en Canadá y Francia.

Si nos remitimos a un posible momento seminal, debemos mencionar los especiales del diario argentino *El Clarín* y del equipo de nuevos medios del diario *El País* de Cali, liderado por Felipe Lloreda. Estas dos iniciativas

fueron pioneras en la producción de contenidos digitales en narrativa de no ficción en la región. Lamentablemente, debido al desuso de Flash (Adobe, enero de 2021) y sus componentes, ninguno de estos proyectos puede verse *online*. En el breve periodo seminal que abarca de 2009 hasta 2011 aproximadamente, Argentina y Colombia empezaron a experimentar con el periodismo y los nuevos medios. Ya advertíamos en 2015, en un trabajo denominado «Colombia en clave interactiva»,<sup>3</sup> que Colombia era en aquel entonces uno de los países sudamericanos que más estaba invirtiendo en el desarrollo de proyectos digitales y que el escenario futuro prometía.

En esa primera aproximación para la revista digital *Cerosetenta*, detectamos otras obras pioneras colombianas como **El Naranjal: Antes que desaparezca** (Juan David Escobar, 2009), sobre los procesos de gentrificación en ciertos barrios de la ciudad de Medellín; o **El charco azul** (Irene Lema, 2013), sobre la vida en la localidad de Córdoba, ubicada en el Pacífico colombiano.

A lo largo de la segunda década del siglo XXI, y principalmente en el ámbito de la no ficción y el campo artístico y experimental, han ido proliferando un conjunto de obras en Colombia dignas de mención, convirtiéndose con el paso de los años en país líder en la región en el desarrollo de este tipo de narrativas. Proyectos como **Cuentos de viejos** (Marcelo



■ Captura de pantalla de la plataforma *Reportaje 360* (Felipe Lloreda y equipo de Nuevos Medios de El País de Cali, 2009-2011). Diario El País (<https://www.elpais.com.co/reportaje360/web/ediciones.html>).

Dematei, Anna Ferrer, Laura Piaggio y Carlos Smith, 2013-2017), **Pregoneros de Medellín** (Angela Carabalí y Thibault Durand, 2015) o **Paciente** (Jorge Caballero, 2016), entre otros, dan fe de la gestación de este canon inicial de valiosas obras que se abren camino y conviven con una producción más tradicional.

Con el paso de los años, la dinámica interactiva ha dado paso a proyectos con una expansión hacia más plataformas y el involucramiento de un modo más determinante de los usuarios en la narrativa, entrando en juego la denominada *narrativa transmedia*, con proyectos dignos de mención como **De a Caballo** (Talía Osorio, 2010-2020), **La otra orilla** (Margarita Herrera, 2018) o **Desarmados** (Fabio Díaz Vergara, Paola Morales Escobar y Juan Sebastián Zuluaga, 2018), solo por citar algunos.

En otro trabajo editorial para *Cerosetenta* denominado «Realidad latinoamericana en clave interactiva» abrimos el enfoque, analizamos el momento de innovación narrativa en Latinoamérica y observamos cómo otros países como México, Brasil, Argentina o Chile también estaban progresando con la experimentación y producción de este tipo de proyectos. Actualmente, la última fase de este desarrollo en innovación narrativa en estos países, y especialmente en Colombia, se está dando en el campo inmersivo, con proyectos recientes o en desarrollo en esta fase actual como **Metaverso** (Jorge Cuevas, Juan Manuel García,



■ Fotograma del documental **El charco azul** (Irene Lema, Colombia, 2013).



■ Fotograma del documental interactivo *Pregoneros de Medellín* (Angela Carabalí y Thibault Durand, Colombia, 2015).



Fotograma de la serie documental transmedia *De a Caballo* (Talía Osorio, 2010-2020). *De a Caballo* (<http://deacaballo.hay-doc.com>).



Fotograma del documental en realidad virtual *El Beat* (Irene Lema y Carolina Fernández, Colombia, 2016).

Nazly López Díaz y Gaia Pistolesi, 2017), **Entre luces y sombras** (Nazly López, 2020) o **El beat** (Irene Lema y Carolina Fernández, 2016), entre otros.

## Financiación, producción y circulación de los nuevos medios en Colombia

A partir del análisis de estudios previos y una investigación focalizada en el campo de la no ficción y los nuevos medios, podemos afirmar que la situación de la financiación, producción y circulación de los proyectos de nuevos medios en Colombia es una de las más avanzadas en Latinoamérica. Esta genera nuevos circuitos, abre nuevos mercados y se expande hacia nuevas audiencias. En este apartado vamos a explicar las razones por las cuales afirmamos la hipótesis anterior.

### Eje financiación - exhibición/distribución - formación

En cualquier tipo de producción mediática, creemos que existen tres aspectos interrelacionados sin los cuales no es posible un desarrollo óptimo: 1) financiación, 2) exhibición-distribución y 3) formación. Estas tres variables configuran una tríada fundamental para que se genere otra tríada secundaria vital para la consolidación de cualquier forma de expresión audiovisual, interactiva, transmedia y/o inmersiva: 1) industria, 2) mercado y 3) cultura. Definamos más específicamente estos tres primeros aspectos concretos:

**1. Financiación:** todo lo referente al presupuesto y plan de financiación necesario para la producción de obras audiovisuales, interactivas, transmedia e inmersivas (mecanismos de estímulos públicos, privados, mercados, *pitch*, empresas, radiodifusores, etc.). La financiación se puede dar paralela a la formación, pero se trata de una etapa extensa que suele abarcar entre 1 y 3 años en los que se obtiene el presupuesto necesario para llevar a cabo una producción. Esta se relaciona con la creación de un mercado, que es el que permite financiar las obras que después circularán y se exhibirán.

**2. Exhibición-distribución:** sistema de eventos que generan circuitos en donde los proyectos culminan su última fase, la de ser conocidos, accesibles y consumidos por el público (red de festivales, mercados, cines, Internet, plataformas de *streaming*, etc.). La exhibición, distribución y circulación es la culminación natural de las dos etapas anteriores (desarrollo y producción), en las que el producto acabado se distribuye, circula por varios medios y plataformas y se exhibe en determinados eventos y festivales. Esta se relaciona con la cultura que se genera alrededor de un tipo de forma de expresión artística y visual al existir un corpus de obras significativas y algunos referentes que prevalecerán en el imaginario colectivo del público.

**3. Formación:** todo lo referente a la formación necesaria para adquirir conocimientos y habilidades en un área tan compleja y exigente como la de los nuevos medios (cursos, talleres, grados, posgrados, maestrías, doctorados, investigaciones, etc.). La formación se da primero para preparar a productores, directores, guionistas, diseñadores y desarrolladores web principalmente. Esta se relaciona con la industria en la medida que, para armar una estructura sólida sobre un objeto específico, se requieren profesionales bien formados y cualificados, y más en un campo tan especializado como el de las narrativas experimentales e innovadoras.

### Eje industria - mercado - cultura

Estas tres variables previamente descritas forman una tríada fundamental para que se genere otra tríada secundaria vital para la consolidación de cualquier forma de expresión audiovisual, interactiva, transmedia y/o inmersiva: 1) industria, 2) mercado y 3) cultura. Cuando las tres premisas anteriores —financiación + exhibición - distribución + formación— se implementan y se desarrollan de forma equilibrada, la segunda triada, que determinará la estabilización y consolidación de la forma de expresión en el nuevo ecosistema de medios, se genera a su vez compuesta por tres partes esenciales interconectadas:



► 4 • Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – mintic, «Convocatorias».

**1. Industria:** organismos y actividades en eventos que promueven el desarrollo y producción de obras de nuevos medios.

**2. Mercado:** conjunto de ayudas, subvenciones, eventos y actividades que, al mezclarse con un corpus de obras y formación, constituyen y promueven un sector económico determinado.

**3. Cultura:** área de conocimiento e interés de un campo del conocimiento específico, en este caso alrededor de las narrativas audiovisuales, interactivas, transmedia e inmersivas de ficción, no ficción y experimentales.

Nuestra hipótesis es que la industria alrededor de una forma de expresión narrativa permite abrir un mercado, y a partir de ese mercado se generan producciones para que el público (audiencia potencial) las conozca y se erija a su vez una cultura alrededor de ese género o formato específico. A lo largo de la historia del cine, por ejemplo, observamos cómo se ha generado una industria de estudios en Hollywood, existe un mercado consolidado para financiar, distribuir y exhibir las películas, y todo ello ha generado una cultura con un *Star-system* consolidado de directores, actores, estudios, eventos, etc. La industria del cine mueve mucho dinero a partir de una fórmula específica que ha necesitado de varias décadas para diseñarse, desarrollarse y pulirse.



En el caso de Colombia, los tres procesos mencionados —financiación, formación y exhibición— empezaron a desarrollarse de manera sincrónica hace relativamente pocos años, y eso permite un primer grado de reflexión sobre sus avances.

### Financiación – mercado en Colombia

El gran valor añadido de la triple ecuación colombiana en relación con el desarrollo y evolución de los nuevos medios es el hecho de que existe un potente sistema de estímulos promovido por el Gobierno y Proimágenes Colombia principalmente. Diferentes Ministerios abren convocatorias como Crea Digital (Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación), la Convocatoria de Estímulos y la de Concertación (Ministerio de Cultura), el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (Proimágenes Colombia) o las ayudas New Media Colombia y New Media Canadá (Proimágenes Colombia), solo por citar algunas. A esta base hay que añadir a la Cámara de Comercio de Bogotá, que también ofrece propuestas e incentivos muy interesantes al respecto. Las convocatorias audiovisuales de MINTIC<sup>4</sup> para 2021 ofrecen financiación para la producción de 91 proyectos, cosa que incide en el buen momento que está viviendo el sector, a pesar de los recortes producidos por la pandemia. A todo ello hay que sumarle

las ayudas e incentivos de los programas distritales de estímulos, como el que ofrece el Instituto Distrital de las Artes - Idartes a través de la Cinemateca de Bogotá, el Planetario Distrital, la Gerencia de Artes Plásticas por mencionar algunos espacios que hacen parte de este programa, así como la oferta de otras ciudades. Las Alcaldías, Comisiones Fílmicas, Secretarías de Cultura o Casas de Cultura también ofrecen becas y estímulos, ya sea por separado o en conjunto en diferentes regiones y departamentos del país (el caso de la ciudad de Medellín es un claro ejemplo al respecto). Además, para redondear la ecuación, Colombia es un país en el que, si un director es aceptado para un mercado o para exhibir una obra audiovisual o interactiva en un país extranjero, automáticamente se le otorga un «estímulo automático» (Proimágenes Colombia) y esta ayuda económica le financia el viaje al país de destino. De similar forma sucede con ciertas becas enfocadas a la formación en cine y nuevos medios.

### Formación – Industria en Colombia

La formación es quizás el aspecto que se viene trabajando y reforzando más en los últimos años, pues a principios de la segunda década del siglo XXI existía muy poca formación al respecto en el país. Hay que mencionar en este punto que el campo de los nuevos medios es extremadamente especializado, pues

se requiere formación no solo audiovisual, sino también específica en diseño y desarrollo web (guion interactivo, arquitectura de la información, diseño de interfases, experiencia de usuario, etc.). Afortunadamente para el sector, algunas universidades empiezan a incorporar estos saberes en sus programas docentes (Universidad de los Andes, Universidad de Caldas, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad Javeriana, etc.). También existe un conjunto de laboratorios en varias universidades, denominados *Media Labs*, que permite un nivel de experimentación a muchos niveles, cosa que enriquece este indicador. En este espacio clave también hay que mencionar ciertos festivales que ofrecen talleres de desarrollo, hackatones, formación, etc., y varias becas enfocadas en la alfabetización de poblaciones y comunidades con pocos recursos, en zonas aisladas.

### Exhibición / Distribución – Cultura en Colombia

En relación al eje exhibición-distribución, que fomenta y estimula una ya de por sí compleja circulación de este tipo de proyectos, el país ha implementado durante el periodo 2010-2021 una red de eventos y mercados en relación al audiovisual y los nuevos medios —Bogotá Audiovisual Market - BAM, Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias, Colombia 4.0, Festival de la Imagen, Muestra Internacional de Documental de Bogotá, Festival

► 5 • Ana Teresa Arciniegas et al.  
► 6 • Arciniegas et al.

de Cine CC & New Media Bogotá, DocsBarcelona Medellín, Ambulante Colombia, entre otros—. Desafortunadamente, algunos han desaparecido debido a varios factores principalmente económicos y derivados de la crisis sanitaria de la pandemia del coronavirus.

Si observamos cifras a nivel de producción transmedia, acorde al estudio realizado con el estímulo de investigación en cinematografía del FDC (Fondo de Desarrollo Cinematográfico) «Transmedia en Colombia: análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato»,<sup>5</sup> estas muestran una producción notable confirmando que durante el periodo 2008 – 2020 se detectaron 136 proyectos colombianos con un componente transmedia, de los cuales el 63 % pertenecen al género documental (no ficción); 15 %, al género de la ficción; 6 %, a la animación; y el 5 % restante, a obras experimentales. Algunas conclusiones clave de este estudio apuntan que entre los proyectos se destaca la presencia del audiovisual como eje narrativo del universo planteado con un 39,7 % y que no se diseña la expansión desde la formulación del proyecto, sino desde la experimentación e intereses particulares de los creadores.<sup>6</sup> Y, del mismo modo, viendo las cifras se observa un predominio claro de

desarrollo transmedia en el ámbito de la no ficción (6 de cada 10 proyectos) por encima de otros géneros y formatos (ficción, animación y experimental).

### Estudio de caso

Con el objetivo de ilustrar el momento álgido que vive Colombia en relación con el desarrollo de proyectos de nuevos medios con componentes digitales, híbridos y convergentes, exponemos a continuación el caso de estudio **El Cubo. Historias tridimensionales**, una producción de RTVCPlay que se gestó principalmente durante la segunda mitad del año 2020 y cuyo lanzamiento se realizó el 17 de junio de 2021. En este momento, el proyecto se encuentra en su fase final de implementación y optimización web.

Las principales caras que conforman este proyecto multidisciplinar son el equipo de RTVCPlay (Juan Baquero en la propuesta de la idea original y la dirección creativa, Carolina Aponte en la producción delegada de contenidos originales y el equipo de redes sociales de RTVC); Fabio Rubiano en la idea original de la historia de la primera temporada y la dirección teatral junto a varios actores y equipo técnico; Margarita Herrera en la producción general junto a la casa productora Los Niños Films; y Arnau Gifreu en la dirección de interactividad y el estudio multimedia interfaz.

### RTVC

RTVC es la entidad líder del Sistema de Medios Públicos en Colombia, encargada de gestionar y difundir contenidos con carácter educativo y multicultural a través de diferentes plataformas y tecnologías, con el propósito de formar, informar, entretener y fortalecer los valores democráticos, así como contribuir con el fortalecimiento de la cultura ciudadana en el país.<sup>7</sup>

[Se trata de una] entidad descentralizada indirecta, con el carácter de sociedad entre entidades públicas del orden nacional, con la principal función de programar, producir y emitir los canales públicos de televisión nacional: Señal Colombia y Canal Institucional; al igual que las emisoras públicas nacionales: Radio Nacional de Colombia y Radiónica. Como parte del proceso de convergencia, el Sistema de Medios Públicos ha avanzado para ofrecer a todos los colombianos servicios y contenidos digitales a través de sus sitios web, entre los cuales se destacan sus emisoras *online* Señal Clásica, Señal Digital, Radiónica 2 y Radiónica 3. Así mismo, RTVC también cuenta con la estrategia de salvaguarda, promoción y circulación del patrimonio audiovisual y sonoro de RTVC sistema de medios públicos, Señal Memoria y RTVCPlay, la plataforma gratuita de entretenimiento.<sup>8</sup>

### RTVCPlay

En el año 2016, Radio Televisión Nacional de Colombia - RTVC pone en funcionamiento la plataforma de contenidos OTT denominada RTVCPlay para la entrega de contenido de audio y video bajo demanda a través de Internet. Como parte del Sistema de Medios Públicos, RTVCPlay es la alternativa de entretenimiento *online*, donde en un solo lugar y de forma gratuita la audiencia puede acceder a una gran variedad de contenidos educativos y culturales en formatos de audio y video para que puedan ver, escuchar, sentir y recordar lo mejor de las producciones de Señal Colombia, Canal Institucional, Radio Nacional de Colombia, Radiónica y el proyecto Señal Memoria. Inicialmente se desarrolló la versión web de RTVCPlay en donde su principal objetivo fue permitir a los colombianos y colombianas acceder desde un navegador web a los contenidos de RTVC en cualquier momento y lugar del territorio nacional.

RTVCPlay nace como parte de una sólida estrategia de convergencia y desarrollo digital de RTVC con el fin de dar respuesta a las nuevas formas de consumo a través de los medios digitales y brindar a sus audiencias una ventana más, para así garantizar el acceso de todos los colombianos a la oferta de la radio y la televisión pública.<sup>9</sup>

► 7 • Anexo No. 1 RTVC.  
► 8 • RTVC, «¿Quiénes somos?».  
► 9 • RTVC, «¿Quiénes somos?».

- ▶ 10 • Anexo No. 1 RTVC.
- ▶ 11 • Dossier de proyecto, 2021.

Desde el 2017, RTVCPlay ha ido ejecutando un proyecto de contenidos propios que cumple con las expectativas previamente mencionadas. De 4 series propias en el 2017, se pasó a producir 5 series en el 2018 y otras 5 en el 2019. Para el 2020 se logró diversificar la oferta de contenido original de la plataforma al producir 2 series de animación, 5 series de pódcast, un proyecto interactivo, adquisiciones de cortos y largometrajes colombianos, así como 6 coproducciones con películas colombianas en proceso de finalización. Estas últimas acciones se hicieron en alianzas y convenios que permitieron no solo obtener un mayor número de contenidos de calidad para RTVCPlay, sino un aporte importante al crecimiento y fortalecimiento de la industria audiovisual del país.

El crecimiento en métricas de la plataforma se hace evidente cuando se comparan las cifras de usuarios en julio 2016 a junio 2020. Para el 2016, la plataforma registró 35.517 usuarios y para el 2020 esta cifra llegó a 638.947 usuarios, lo que representa un porcentaje de crecimiento del 1,699 %. Ahora, si comparamos 2019 y 2020, encontramos un aumento del 12 % en solo 5 meses y 7 días (638.947 usuarios) versus 12 meses en 2019 (571.031 usuarios). A raíz de dichos resultados positivos, en abril de 2019 se lanzó una nueva imagen de RTVCPlay como marca y un nuevo diseño para la versión web de la plataforma. Esta evolución

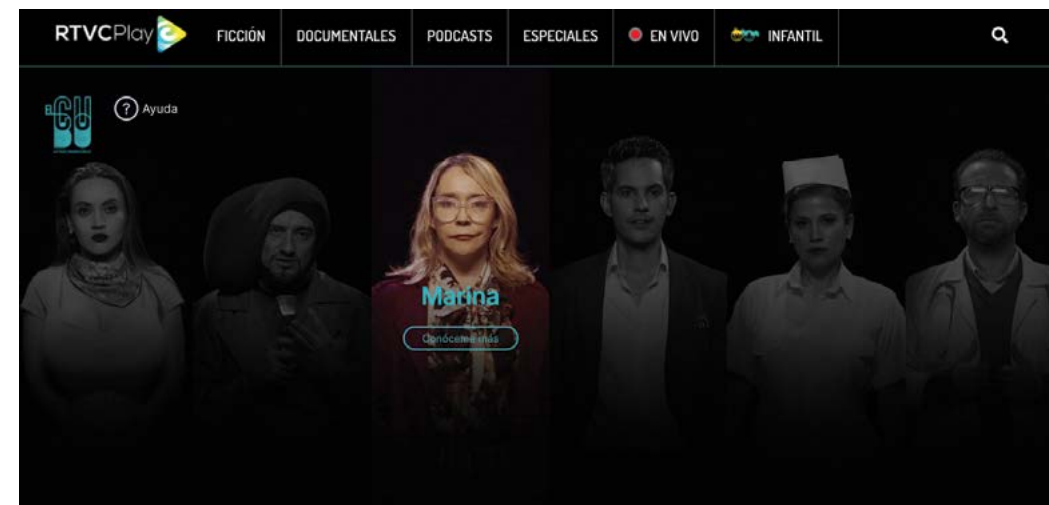
por supuesto también implicó la habilitación de otras ventanas y mecanismos de acceso a la oferta de contenidos de la plataforma, buscando mejorar aún más la experiencia del usuario y estar en mayor sintonía con todas las formas de consumo de contenidos digitales. En septiembre de 2019, con el lanzamiento de la serie original **El Inquisidor**, se habilitó la aplicación móvil RTVCPlay para dispositivos iOS y Android.<sup>10</sup>

### Proyecto **El Cubo. Historias tridimensionales**

#### La narrativa

**El Cubo. Historias tridimensionales** es un proyecto convergente que busca mostrar, a través de los diferentes puntos de vista de sus protagonistas, una realidad distinta ante un solo suceso, que cambia dependiendo de quién, cómo y cuándo lo mire. En su primera temporada, el proyecto se centró en una historia de ficción que abordaba el concepto de poder en las relaciones de diferentes personas. Seis personajes en sus universos cotidianos se enfrentan con dolores, inquietudes, problemas, de los que son víctimas, o en algunos casos la causa. Todas sus historias se entrelazan como si fuera una historia de ficción provocada por alguien.<sup>11</sup>

**El Cubo. Historias tridimensionales** presenta una serie de personajes que ante



El Cubo. Historias tridimensionales (RTVCPlay, Colombia, 2021). Fotograma de la sección de Selección de personaje. RTVCPlay (<https://elcubo.rtvcpay.co/el-cubo/temporada-1/personajes>).

realidades distintas operan, actúan y reaccionan de diferente modo. En su primera temporada, el proyecto invita a los espectadores a transitar por una historia de ficción que aborda el concepto de poder representado en seis personajes y sus situaciones y tragedias personales, de los que son víctimas e incluso causa.

El médico Sales usa su privilegiada posición profesional para abusar de Alba durante una visita médica. Por otro lado, Mercado representa el poder derivado de una familia poderosa y su decisión clave a la hora de enfrentar su responsabilidad en un accidente

de tráfico. A raíz de este accidente, Carey queda con una deformidad en la cabeza, pero gracias a su voz puede hacer terapia y vivir con esa condición. Alba es acosada por su jefe, pero decide no ignorarlo y denunciarlo. Elvira, enfermera de profesión, abandona a sus padres para enfrentar la educación rígida que recibió. Y, orbitando alrededor de todos está Marina, quien conoce todas las historias y el poder de poseer la información adecuada.

#### El formato

Partiendo de un ejercicio de improvisación y experimentación teatral, se grabó en el segundo

semestre de 2020 una colección de escenas que exploran un tema principal y varios subtemas a través de seis personajes, cuyas historias pueden o no coincidir en un mismo punto-momento, pero que de alguna manera todas son, a la vez, causa y consecuencia de la otra. Similar a la narrativa utilizada en películas referente como **Amores Perros** (Alejandro González Iñárritu, 2000), **Traffic** (Steven Soderbergh, 2000) o **Crash** (Paul Haggis, 2004), pero más allá de lo audiovisual y a nivel interactivo y transmedia, se trata de que el usuario tenga la posibilidad de recorrer el universo narrativo de distintas formas a partir de diferentes temas y temporadas.

### La interactividad

La interacción propuesta en el proyecto orbita alrededor de tres modos de navegación e interacción: 1) el modo cronológico, 2) el modo laberinto y 3) el modo reflexivo. El modo cronológico nos cuenta las historias por separado de forma lineal en el tiempo, en orden cronológico (del momento inicial al momento final de cada personaje). Se trata de un modo de ayuda para usuarios conservadores y metódicos, y ofrece acceso a todo el mapa de fechas y encuentros a lo largo del tiempo como recompensa si el usuario logra cierto avance en la narración.

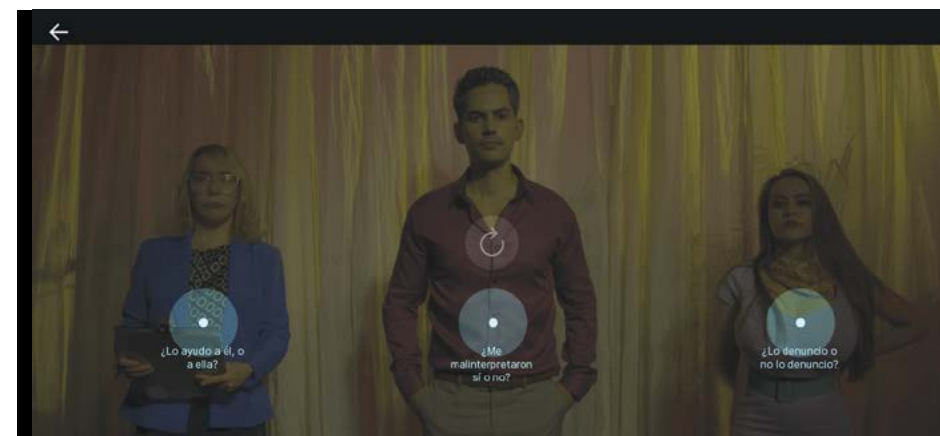
El modo laberinto ofrece bifurcaciones en el camino en forma de elecciones para los

usuarios. Al final de los videos, el usuario puede seguir con el personaje con el que ha iniciado la navegación o saltar a la visión de otro personaje. La metáfora en este caso sería una red de metro: hay estaciones y transbordos. Este modo fue diseñado con la mirada puesta en los usuarios nativos digitales, a quienes a veces la linealidad aburre y necesitan saltar de un sitio a otro, es decir, perderse en la red de metro sin la necesidad de tener una ruta y destino preestablecidos. Aunque cambiar de línea y de metro a menudo pueda parecer el caos, existe un orden prediseñado implícito en el sistema. También hay ciertos momentos en este modo en los que se permite comentar el video por parte de los usuarios. En este caso, la recompensa se articula a partir de una serie de confesionarios de los personajes en conversación con el director, Fabio Rubiano.

Finalmente, el modo reflexivo ofrece un recorrido que se teje a través de la suma de respuestas a preguntas determinadas. En el final de los videos se formulan preguntas que el usuario debe responder posicionándose para poder avanzar en la narrativa. En cierto modo, este modo interpela al usuario para que en función de sus respuestas se vaya tejiendo su propio camino. Como recompensa de este modo, en función de las respuestas elegidas por el usuario, obtenemos un informe de perfil sobre gustos y tendencias del propio usuario.

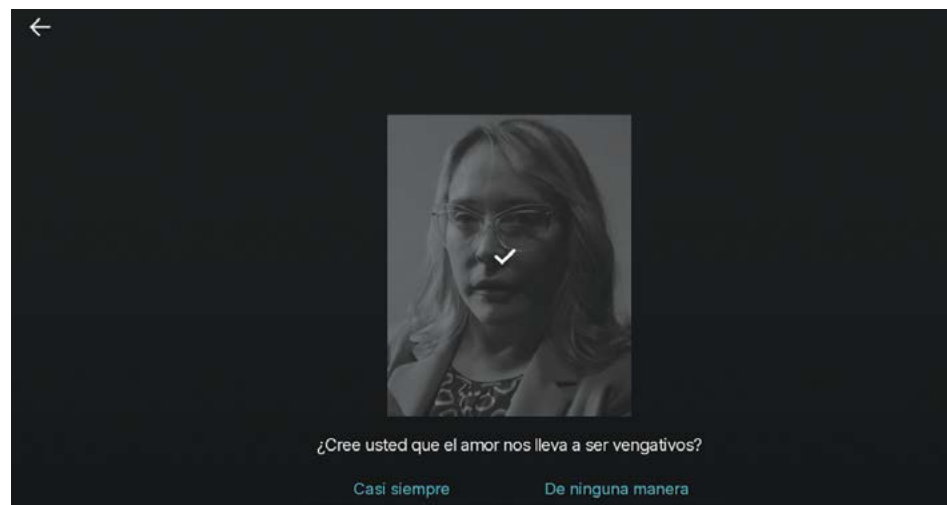


El Cubo. Historias tridimensionales (RTVCPlay, Colombia, 2021). Fotograma de la sección de Modo Cronológico. RTVCPlay (<https://elcubo.rtvplay.co/el-cubo/temporada-1/cronologico/6271?personaje=5306&modo=cronologico>).



El Cubo. Historias tridimensionales (RTVCPlay, Colombia, 2021). Fotograma de la sección de Modo Laberinto. RTVCPlay (<https://elcubo.rtvplay.co/el-cubo/temporada-1/laberinto/marina/6451?initial=marina>).

► 12 • Dossier de proyecto, 2021.



► El Cubo. Historias tridimensionales (RTVCPlay, Colombia, 2021). Fotograma de la sección de Modo Reflexivo. RTVCPlay (<https://elcubo.rtvplay.co/el-cubo/temporada-1/reflexivo/marina>).

### Aspectos innovadores

Una de las grandes cualidades que poseen proyectos como el objeto de análisis es que se puede abordar de forma convergente con todas las marcas de RTVC, brindando un cubrimiento y un alcance sobresalientes. Adicionalmente, uno de los objetivos del trabajo convergente de RTVC busca precisamente captar público con nuevos hábitos de consumo de información y nuevos sistemas de comunicación, que fomenten y abran nuevas vías de creación, en paralelo con los planes contemplados dentro

de la denominada economía naranja.<sup>12</sup> La innovación radica en que se busca la exploración del acto creativo a través de la dramaturgia y, más preciso aún, de la puesta en escena teatral. Es una invitación a reflexionar sobre temas de interés universal como *El Poder* en esta primera temporada, pero además incluye y dialoga en un interactivo de ficción con elementos de interacción, alimentado de más de 100 piezas audiovisuales como resultado de un proceso de improvisación y exploración teatral de 6 actores durante 5 semanas. Del proceso también se espera que la audiencia participe e interactúe, en una primera fase a través de

las redes sociales del proyecto y posteriormente con el contenido generado y dispuesto en una página web. Es en este eje donde la ficción dialoga con la no ficción y la realidad de los usuarios en su día a día. Finalmente, el proyecto cuenta con un pequeño documental *making off*, dividido en dos partes del proceso, algunos *webinars* que se realizarán durante el resto del 2021 y que brindan un aporte formativo a quienes les interese saber un poco más de cómo se realizó el proyecto en cada una de sus etapas.

### Conclusiones

En este trabajo hemos presentado y justificado el momento óptimo que vive la industria y mercado alrededor de los denominados nuevos medios en Colombia. Esta industria, que se viene gestando de manera sólida desde el año 2015 aproximadamente y que aún es joven y se encuentra en clara expansión, podrá continuar ejerciendo su desarrollo si las políticas gubernamentales siguen invirtiendo como ahora o incluso de manera más generosa en las denominadas industrias culturales y creativas y en la economía naranja.

Un modelo de desarrollo en el que la diversidad cultural y la creatividad son pilares de transformación social y económica del país desde las regiones. Este modelo cuenta con herramientas de desarrollo cultural, social y

económico. Se fundamenta en la creación, producción y distribución de bienes y servicios culturales y creativos, que se pueden proteger por los derechos de propiedad intelectual.<sup>13</sup>

Hoy, esas inversiones se traducen y reflejan en una financiación suficiente para poder desarrollar un canon de obras sólido, abriendo y promoviendo paulatinamente un mercado y, con el paso de los años, generando una cultura e interés alrededor de estos productos tan sofisticados a nivel tecnológico.


El interés por promover este tipo de producciones podría deberse a varios factores que se apuntan en estas conclusiones solo a nivel de hipótesis: en primer lugar, el interés puede explicarse porque la industria audiovisual y su innovación constante constituyen un ámbito que genera empleo y ganancias, y que además permite a Colombia abrirse espacio a nivel internacional como actor clave en innovación digital (y por extensión, publicitarse). Por otro lado, la no ficción —que ha predominado en los nuevos medios en la primera década de producción— podría ser un modo efectivo para visibilizar y comunicar realidades del país, por medio del audiovisual y los nuevos medios, aprovechando la caída en picado de lectores y medios impresos. El último factor, unido a los anteriores en cierto modo, se debería a mostrar otra cara de Colombia, es decir, como lo que es: un país con un gran potencial creativo, emprendedor y líder en la

► 13 • Ministerio de Cultura de Colombia, «¿Qué es economía naranja?».

región en el sector de la economía naranja. A nivel metafórico y en línea con el proyecto, equivaldría a «girar» una cara del cubo y con ello cambiar su estructura y apariencia.

El recorrido y análisis realizado en este trabajo por la breve historia de los nuevos medios nos presenta principalmente proyectos de no ficción —periodismo y documentales— y de corte más experimental —ensayos, instalaciones, entre otros—. Por consiguiente, se denota una inquietante falta de experimentación en relación con la ficción interactiva y transmedia. Si bien es cierto que Colombia ha liderado, junto a México, el desarrollo de tele y radionovelas de ficción en la región en los últimos años, estas han sido de corte audiovisual y serializadas, como es el caso de **Rosario Tijeras** (Teleset - Sony Pictures Television, 2010), **Escobar, el patrón del mal** (Caracol TV, 2012), **El Capo** (FOX Telecolombia, 2012), **La Niña** (CMO Producciones, 2016), **La Ley del Corazón** (RCN Televisión, 2016), **Garzón Vive** (Caracol TV, 2018), **Amar y Vivir** (FOX Telecolombia, 2020), etc. Aún con el éxito, reconocimiento y premios obtenidos por este conjunto importante de telenovelas

y series de ficción, se percibe una evidente falta de iniciativas de ficción que incluyan la interactividad y la transmedialidad como ejes clave, aunque existen algunas experiencias menores en medios y plataformas como Caracol Next, Teleantioquia Digital o productores independientes.

Pero la realidad es que la mayoría de las propuestas de estos nuevos formatos de ficción no son interactivos ni transmedia hasta la fecha actual; la propuesta presentada aquí como caso de estudio es un buen punto de partida como proyecto pionero de ficción interactiva, y que además ha sido concebida con un modelo de diseño, producción y financiación diferente al no depender de un producto audiovisual principal. Un proyecto donde la experimentación no se ha gestado únicamente desde lo narrativo, sino que implica muchas otras dimensiones y caras del propio cubo que han ido girando hasta conformar el proyecto actual con la humilde voluntad de ofrecer indicios, pistas y posibles pautas de diseño, desarrollo y producción para las siguientes iniciativas de esta índole. 

## Referencias

ABC de la Economía Naranja (2021). Ministerio de Cultura de Colombia. Gobierno de Colombia. <https://economianaranja.gov.co/abc-economia-naranja/>

**Arciniegas, A. T.** (2019). *Transmedia en Colombia: análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato*. Proyecto ganador estímulo de investigación en cinematografía Fondo para el desarrollo cinematográfico FDC- Proimagenes 2018.

<http://repositorio.uts.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/2348>

**Caballero, J.** [Documental transmedia] (2016). *Paciente*. Gusano Films. Señal colombia. Proimagenes et al. Colombia. <https://www.gusano.org/video/paciente/>

**Carabalí A. y Durand, T.** [Documental transmedia] (2015). *Pregoneros de Medellín*. Grupo Carabalí. Colombia. <https://pregonerosdemedellin.com/>

Caracol TV [Serie televisión] (2018). *Garzón Vive*. Colombia.

Caracol TV [Serie televisión] (2012). *Escobar, el patrón del mal*. Colombia.

CMO Producciones [Serie televisión] (2016). *La Niña*. Colombia.

**Cuevas, J.**, García, J. M., López Díaz, N. y Pistolesi, G. [Documental inmersivo] (2017). *Metaverso*. Master en Teoría y Práctica del Documental Creativo. Universitat Autònoma de Barcelona. Estudio Estampa. España.

**Dematei, M.**, Ferrer, A., Piaggio, L. y Carlos Smith [Serie animada transmedia] (2013 - 2017). *Cuentos de viejos*. HIERROanimación. Piaggiodematei. Señal Colombia. Colombia. <http://cuentosdeviejios.com/>

**Díaz Vergara, F.**, Morales Escobar, P. y Juan Sebastián Zuluaga [Documental transmedia] (2018). *Desarmados*. EAFIT. Colombia.

**Escobar, J. D.** [Documental transmedia] (2009). *El Naranjal, antes que desaparezca*. Todo lo que hay, Punto Link. Colombia. <http://www.antesquedesaparezca.com/elnaranjal/>

Fox Telecolombia [Serie televisión] (2020). *Amar y Vivir*. Colombia.

Fox Telecolombia [Serie televisión] (2012). *El Capo*. Colombia.

- Gifreu-Castells, A.** (2015). Realidad latinoamericana en clave interactiva. *Cerosetenta*. Centro de Estudios en Periodismo. Facultad de Arte y Humanidades. Universidad de los Andes, Colombia. <https://cerosetenta.uniandes.edu.co/realidad-latinoamericana-en-clave-interactiva/>
- Gifreu-Castells, A.** (2015). Colombia en clave interactiva. *Cerosetenta*. Centro de Estudios en Periodismo. Facultad de Arte y Humanidades. Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. <https://cerosetenta.uniandes.edu.co/colombia-en-clave-interactiva/>
- González Iñárritu, A.** [Película cinematográfica] (2000). *Amores Perros*. México.
- Haggis, P.** [Película cinematográfica] (2004). *Crash*. Estados Unidos.
- Herrera, M.** [Documental transmedia] (2018). *La otra orilla*. Quinto Color. ANTV et al. Colombia. <http://www.laotraorilla.com.co/>
- Lema, I.** y Fernández C. [Documental interactivo] (2013). *El Charco Azul*. Ojo de Pez. Colombia.
- Lloreda, F.** [Reportajes interactivos] (2009-2011). *Reportaje 360*. Equipo de Nuevos Medios de El País de Cali. Colombia. <https://www.elpais.com.co/reportaje360/web/home.html>
- López, N.** y Granada, N. [Documental inmersivo] (2020). *Entre Luces y Sombras*. Colombia.
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2021). Convocatorias Audiovisuales de MINTIC. <https://www.mintic.gov.co/micrositios/convocatoriastrv2021/756/w3-channel.html>
- Osorio, T.** [Documental transmedia] (2020) *De a Caballo*. Hay-doc y Quinto Color. Señal Colombia et al. Colombia. <http://deacaballo.hay-doc.com/>
- RCN Televisión [Serie televisión] (2016). *La Ley del Corazón*. Colombia.
- RTVCPay [Ficción interactiva] (2021). *El Cubo. Historias tridimensionales*. Dossier de proyecto. Colombia.
- Soderbergh, S.** [Película cinematográfica] (2000). *Traffic*. Estados Unidos.
- Teleset - Sony Pictures Television [Serie televisión] (2010). *Rosario Tijeras*. Colombia.
- We are social, Hootsuite (2021). Digital 2021. Global Overview Report. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>
- Web RTVC (2021). Información general. <https://www.rtv.gov.co/quienes-somos/informacion-general>





► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 31-2021 NUEVA ÉPOCA

# Investigación, aplicaciones y archivo: el nuevo cine como objeto de análisis

Research, applications and archive: the new cinema as a subject of analysis

Por Ana Teresa Arciniegas

**Palabras clave:** investigación audiovisual, nuevos medios, cine expandido, archivo digital

**Keywords:** Audiovisual research, New media, Expanded cinema, Digital archive.

**Resumen:** El escrito presenta una mirada sobre el nuevo cine y los medios interactivos en Colombia desde tres perspectivas: en la primera parte se presenta el nuevo cine como objeto de análisis, para lo cual se revisa el estado del arte de las investigaciones y los textos realizados en Colombia en los últimos años que se ocupan del tema. En la segunda parte se aborda lo interactivo como material de archivo en relación a lo efímero de su materialidad y soporte. Posteriormente se analiza la configuración de un nuevo patrimonio fílmico desde lo transmedial. Finalmente, se presentan algunas consideraciones sobre las aplicaciones de los nuevos medios más allá de la industria audiovisual.

**Abstract:** The text endeavors to take a look at the new cinema and interactive media in Colombia from three perspectives. In the first part, research conducted recently in Colombia about the new cinema is reviewed. Then, the interactive projects are presented as archival material in relation to the ephemeral nature of its materiality and support. The paper also addresses the configuration of a new filmic heritage from the transmediality. Lastly, some considerations on the applications of new media beyond the audiovisual industry are presented.



## El nuevo cine como objeto de estudio

Las narraciones audiovisuales están cambiando, el uso de Internet, el empleo de tecnologías como la realidad virtual, la realidad aumentada, los videojuegos, los interactivos y la oferta de productos en múltiples dispositivos están modificando la forma de crear, realizar y exhibir los audiovisuales, abriendo así nuevas vías de producción, financiación y circulación. La tendencia global actual de producción cinematográfica apunta al desarrollo de contenidos audiovisuales para nuevas plataformas digitales y distintas formas de interacción con los usuarios.

En el sector audiovisual colombiano se percibe un gran interés de realizadores y productores por conocer y generar contenidos para plataformas digitales. La creciente oferta de estímulos en diferentes convocatorias también corrobora el fomento que desde el sector público se quiere dar a los nuevos medios en el país. Colombia es uno de los pocos países en Latinoamérica que otorga estímulos para la fase de desarrollo de los proyectos transmedia y el número ascendente de propuestas o prototipos desarrollados así lo corroboran. Pese a que el entorno digital es emergente y el desarrollo de nuevos medios está en auge.

Si bien durante los últimos años ha aumentado el número de proyectos en el país que emplean los nuevos medios, todavía son pocas las investigaciones sobre la producción audiovisual que se realiza para plataformas digitales. El nuevo cine como objeto de estudio dentro de las investigaciones sobre cinematografía no ha crecido a la par con las propuestas transmediales que se vienen desarrollando.

La falta de compilación de la información y de análisis sobre los contenidos temáticos, los formatos empleados, los alcances, las repercusiones, las formas de producción, la circulación y la exhibición de los proyectos realizados dificulta evaluar el impacto, los resultados y las posibilidades que tienen las propuestas transmedia dentro del sector cinematográfico colombiano.

Los textos escritos que abordan específicamente el tema del transmedia en el país son pocos. La ausencia de escritos sobre el tema se debe en buena medida a que los realizadores no escriben y tampoco teorizan sobre su práctica artística. Quienes han escrito sobre la interacción en los audiovisuales son los académicos, profesores adscritos a universidades o estudiantes de maestría de comunicación digital, diseño interactivo o afines, que reflexionan y estudian sobre las posibilidades de los nuevos formatos en el país.

En Colombia se han realizado algunas tesis de maestría sobre el tema: *Diseño de narrativas transmediáticas*;<sup>1</sup> *Explorando las fronteras. Entre el documental interactivo y sus búsquedas narrativas*;<sup>2</sup> *La producción audiovisual para dispositivos móviles, sus contenidos convergentes y la interacción con los usuarios. Caso una telecomunicaciones*;<sup>3</sup> *Transvertising nuevas tecnologías y lógicas de producción en las narrativas transmediáticas de tres campañas publicitarias en Colombia*<sup>4</sup> y *La narrativa transmedia en el caso de El man es Germán: un enfoque semiótico y narratológico*.<sup>5</sup> Estos textos abordan estudios de caso o la relación de lo transmedial con disciplinas como la comunicación, la publicidad, el cine y el diseño.

También dentro de los referentes se encuentran dos libros del Fondo Editorial de la Universidad EAFIT, *Comunicación transmedia*<sup>6</sup> y *Arqueología transmedia en América Latina: mestizajes, identidades y convergencias*.<sup>7</sup> El primero, un compendio de estudios de caso sobre transmedia de ficción y no ficción que estudia las prácticas y la narrativa transmedia dentro de la comunicación contemporánea. El segundo realiza una aproximación teórica al concepto de *arqueología transmedia* analizando referentes del entretenimiento.

De la misma forma, el libro de memorias del Congreso *Cultura Transmedia, Comunicación y Educación: avances y significaciones*<sup>8</sup> y un capítulo del libro *Una mirada al estado del*

*arte del transmedia en Latinoamérica*<sup>9</sup> proponen un análisis de estudios de caso enfocados hacia las narrativas, las plataformas y el estudio comparado. Este último se relaciona con las investigaciones previas que realizó Silvia Buitrago: *Desarrollo de principios metodológicos para la realización de contenidos audiovisuales interactivos para la web*<sup>10</sup> y *Modelo de construcción para narrativas transmedia aplicado a series audiovisuales interactivas*, que obtuvo la Beca de investigación en cine y audiovisual del Ministerio de Cultura 2014.

Igualmente, se han escrito algunos artículos en revistas especializadas de comunicación o ciencias humanas y sociales; entre ellos:

- ▶ 1 • Andrés Gallego, «Diseño de narrativas transmediáticas».
- ▶ 2 • Olga Acero, «Explorando las fronteras. entre el documental interactivo y sus búsquedas narrativas».
- ▶ 3 • Juan David Martínez, «La producción audiovisual para dispositivos móviles, sus contenidos convergentes y la interacción con los usuarios. Caso Una telecomunicaciones».
- ▶ 4 • Gersson Franco, «Transvertising. Nuevas tecnologías y lógicas de producción en las narrativas transmediáticas de tres campañas publicitarias en Colombia».
- ▶ 5 • Harold Salinas, «La narrativa transmedia en el caso de *El man es Germán*: un enfoque semiótico y narratológico».
- ▶ 6 • Diego Montoya y Mauricio Vásquez, *Comunicación transmedia*.
- ▶ 7 • Camilo Tamayo, Matthew Freeman y Esteban Morales, *Arqueología transmedia en América Latina: mestizajes, identidades y convergencias*.
- ▶ 8 • Edna Quiñonez, *Cultura transmedia, comunicación y educación: avances y significaciones*.
- ▶ 9 • Silvia Buitrago, Alejandro Guzmán y Geraldine Arredondo, «Una mirada al estado del arte del transmedia en Latinoamérica».
- ▶ 10 • Silvia Buitrago. *Desarrollo de principios metodológicos para la realización de contenidos audiovisuales interactivos para la web*.



► **11** • Arnau Gifreu, «Representing peace in Colombia through interactive and transmedia non-fiction narrative», 68-74.

► **12** • Jaime Rodríguez, Laura López y Luis González, «La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de *Atrapados*», 60-74.

► **13** • Silvia Buitrago, «Relación entre la convergencia de medios y la experiencia de usuario. Dos iniciativas creativas en Colombia», 79-86.

► **14** • Carlos Beltrán, «Enfoques emergentes desde las artes y el diseño para la teorización y creación de experiencias transmedia, aproximación desde el meta-análisis de publicaciones científicas», 1039-1064.

► **15** • Se excluyeron de este listado los textos relacionados con el transmedia como una propuesta para la producción de contenidos educativos, en los que se analiza las posibilidades didácticas y pedagógicas de los proyectos expandidos.

► **16** • Ana Teresa Arciniegas, *Análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales*.

«Representing peace in Colombia through interactive and transmedia non-fiction narrative»;<sup>11</sup> «La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de *Atrapados*»;<sup>12</sup> «Relación entre la convergencia de medios y la experiencia de usuario: Dos iniciativas creativas en Colombia»<sup>13</sup> y «Aproximación desde el metaanálisis de publicaciones científicas»<sup>14</sup> —en este último se identifican los enfoques del diseño de experiencias transmedia—. Con los artículos ocurre algo similar a los ejes planteados en las tesis de maestría: la mayoría se enfocan en estudios de caso y en una descripción de los mismos; solo algunos han intentado abordar el tema de las audiencias.<sup>15</sup>

Una reciente investigación, *Análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato*,<sup>16</sup> establece un estado del arte de la producción transmedia realizada en el país —en el que aparece Meandros (2009), el primer transmedia en el país—, identificando 136 producciones desde el año 2009 hasta el año 2020, y señala las particularidades técnicas, las temáticas, los géneros y los productos expandidos de las obras. La investigación fue realizada con el estímulo de investigación en cinematografía del Fondo de Desarrollo Cinematográfico Proimágenes Colombia.

Por otro lado, las becas o estímulos nacionales de investigación en cinematografía son pocas, pero significativas para los investigadores que solían permanecer al margen de los estímulos públicos. Durante el último año la Convocatoria de Estímulos del Ministerio de Cultura abrió las Becas de apoyo a la investigación en narrativas y comunicación que promueven estudios que aporten al conocimiento del sector y a la construcción de políticas públicas. Este año, una de las categorías se destinó al desarrollo de investigaciones sobre medios interactivos del ecosistema digital (realidad híbrida, transmedia, inteligencia artificial, videojuegos, interactivos, entre otros). También se ofertaron las Becas para la publicación de investigaciones sobre cine y audiovisual colombiano a través de los nuevos medios para apoyar la publicación y circulación de proyectos de investigaciones que puedan experimentar con las posibilidades de los nuevos medios, teniendo en cuenta los públicos interesados en contenidos digitales y uso de datos.<sup>17</sup>

La importancia de realizar estudios sobre nuevos medios en el país se sustenta en la necesidad de considerar algunos cuestionamientos generales sobre los procesos de realización de los audiovisuales transmedia y los interactivos. Para esto resulta necesario analizar la manera en que se han construido los discursos, los conceptos y las prácticas

referentes a la creación, el desarrollo y las especificidades a las que apuntan las propuestas transmedia.

Dentro del ejercicio investigativo en artes suelen reconocerse dos componentes: por un lado, la reflexión teórica e histórica y, por otro lado, la práctica artística. La investigación requiere un ejercicio de escritura que en ocasiones no pareciera afín o necesario dentro de la práctica. Sin embargo, el rol de la escritura dentro de las prácticas artísticas es el de nombrar el método o cómo se construye ese método de creación y producción de la obra artística.

Ahora bien, en los llamados nuevos medios, dentro del área de conocimiento de las artes audiovisuales, la incidencia de pensar y nombrar el método resulta aún más compleja porque intervienen en el desarrollo múltiples disciplinas académicas como el diseño, la ingeniería de sistemas, el arte, el cine, la música, la comunicación, entre otros campos de estudio que permiten entrecruzar métodos de creación diferentes y que convergen con el fin de realizar una obra expandida. Estos métodos aún no han sido documentados y sería pertinente indagar sobre los modelos de diseño empleados, que sirvan a la vez como guía para los nuevos creadores de contenidos digitales.

De igual forma, las alteraciones en la ontología de la imagen en movimiento dentro de los nuevos medios siguen siendo un tema aún por

investigar en el país. La materialidad del cine se ha modificado y la relación del espectador como usuario de plataformas digitales también se ha transformado. Estos tránsitos todavía están por estudiarse dentro del cine nacional.

Analizar las estrategias de interacción con la audiencia sigue siendo uno de los mayores retos. Los transmedia en Colombia aún tienen una interacción baja, la mayoría propone sólo una interacción con los contenidos a través de la página web, pero no son propuestas colaborativas y los usuarios no participan, contribuyen o modifican los contenidos existentes, tampoco generan nuevos contenidos. Indagar sobre los hábitos de consumo y los estudios de audiencias dentro del ecosistema digital es otra posible ruta de estudio en los nuevos medios, así como pensar en el diseño y desarrollo de experiencias de usuario y profundizar en los conceptos de *usabilidad e interacción*.

El propósito fundamental de las investigaciones en nuevos medios es el de fomentar la construcción de conocimiento especializado para el área de las artes audiovisuales. Se requieren estudios que permitan no solo identificar los mercados, las particularidades del sistema de producción y las rutas de circulación de los nuevos medios, sino también investigaciones que puedan explorar las intersecciones de las disciplinas en los nuevos medios, los formatos empleados, los lenguajes, las audiencias, y que indaguen sobre las

*Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato.*

► **17** • Otras dos becas destinadas a la investigación cinematográfica que, aunque no consideran como su único objeto de estudio los nuevos medios, podrían subvencionar estudios en ese sentido son: el Estímulo de Investigación en Cinematografía del FDC y la Beca de investigación sobre la imagen en movimiento del portafolio de estímulos de Idartes.

- ▶ 18 • Jacques Derrida, *Mal de archivo: una impresión Freudiana*.
- ▶ 19 • Giovanna Fossatti, *Del grano al píxel: cine y archivos en transición*.

prácticas, la narrativa y el uso de herramientas tecnológicas. Asimismo, es importante analizar las implicaciones que se derivan de los nuevos medios en la configuración de un nuevo patrimonio fílmico que abarque los archivos audiovisuales en plataformas digitales. En síntesis, es necesario generar estudios que hagan frente a los desafíos y las posibilidades que el nuevo cine plantea para la cinematografía nacional.

### El archivo digital y la configuración de un nuevo patrimonio fílmico, desde lo transmedial

Las creaciones realizadas para plataformas digitales con el tiempo tienden a desaparecer de Internet, en gran medida por las dificultades que supone su sostenimiento económico por parte del equipo de producción, lo que conlleva al abandono del sitio web en el que se encuentra alojada la obra. En consecuencia, no hay una preservación de los proyectos desarrollados en nuevos medios y su naturaleza es efímera. Salvaguardar las obras transmediales es una necesidad del ecosistema digital.

El archivo se ha convertido en una figura retórica para la memoria y el almacenamiento. En *El mal de archivo: una impresión freudiana*,<sup>18</sup> Derrida aborda el concepto de *archivo* como

un deseo de memoria o un resignificado del tiempo de la memoria, en el que el archivo se debe comprender a través de los soportes. Es decir, no es posible entender el archivo sin la referencia de su impronta; razón por la cual es en el soporte o el dispositivo donde están las huellas.

En el cine digital la materialidad del medio no parece accesible y es confuso reconocerla. Los proyectos de nuevos medios no requieren pasar por la digitalización de archivo porque ya fueron concebidos desde su creación para ser obras digitales. Las imágenes en movimiento asociadas a los nuevos medios son producidas, consumidas y archivadas por todos en cualquier lugar.

Giovanna Fossatti, en su libro *Del grano al píxel: cine y archivos en transición*,<sup>19</sup> intenta sentar las bases para un nuevo enfoque de la teoría de los archivos cinematográficos, una reflexión sobre la materialidad del cine como dispositivo, la transición de los espectadores a usuarios en las plataformas digitales y sobre los retos para el patrimonio audiovisual ante las tecnologías digitales.

El cine como medio ha estado en permanente transformación ante los cambios tecnológicos y algunas de estas dinámicas afectan las prácticas de los archivos cinematográficos, entre ellos, los criterios que se aplican para la selección y construcción de colecciones y los

que se establecen para priorizar qué se archiva, así como la inclusión de otras formas del audiovisual que escapan a la lógica tradicional de conservación.

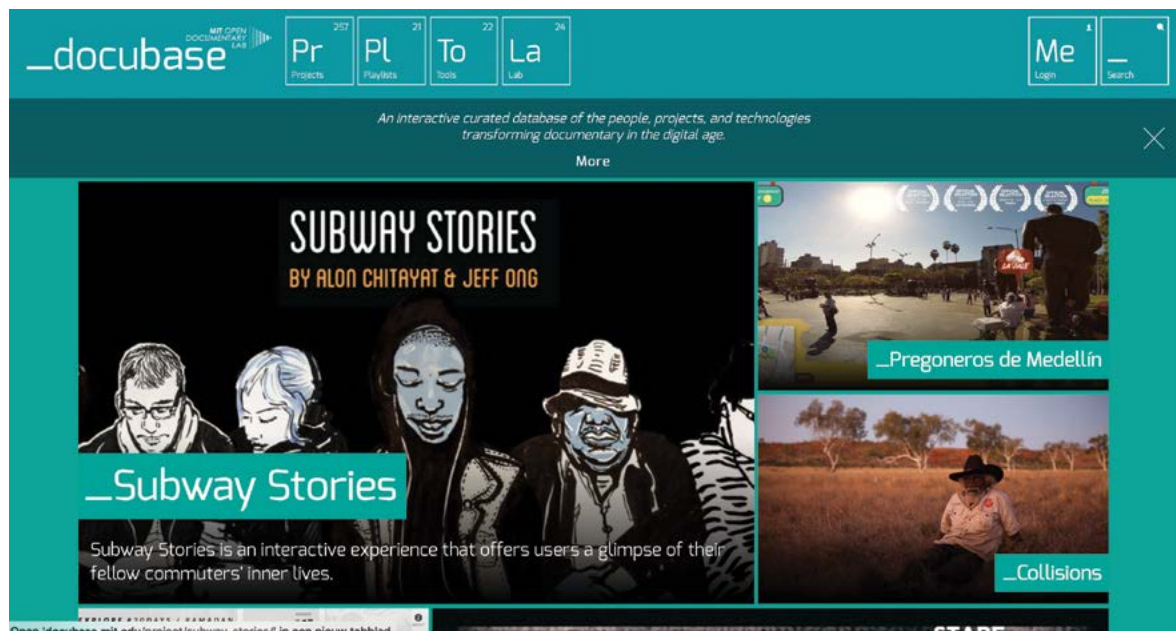
En este sentido, resulta necesario modificar el enfoque archivístico audiovisual a uno más amplio para analizar y discutir un patrimonio cinematográfico que incluya el cinema expandido, su preservación, sus formas particulares de exhibición y el acceso al diseño e implementación de sistemas de análisis e interpretación de la información, más conocido como minería de datos.

También se requiere considerar, dentro de la práctica archivística, un enfoque interdisciplinar. Hoy en día las humanidades digitales proponen la aplicación de herramientas digitales, este es un enfoque metodológico que está tomando fuerza dentro de la investigación del cine y los medios audiovisuales. Los nuevos medios no pueden restringirse a una manera específica de preservación del archivístico audiovisual tradicional. Se requieren otros enfoques para la preservación del patrimonio cinematográfico, tanto en la práctica como en la teoría, y para trazar nuevas rutas que permitan la reconfiguración del patrimonio audiovisual desde lo transmedial.

La desaparición y el carácter efímero de los proyectos transmedia es evidente en el caso

colombiano, puesto que, de los 136 proyectos realizados hasta el momento en las últimas dos décadas, 56 de ellos ya no están vigentes y desaparecieron de la web. De acuerdo a la investigación, algunos creadores manifiestan que los proyectos transmedia deberían tener un tiempo limitado por los costos que genera para la producción y por el trabajo que implica tener vigentes los contenidos en los sitios web; también porque en muchas ocasiones no resultan sostenibles y no se ha previsto desde el inicio del proyecto cómo se subvencionará su exhibición en Internet. Es comprensible que para algunos realizadores resulte imposible seguir sosteniendo el dominio a lo largo del tiempo por razones económicas y porque, luego de unos años, el equipo de trabajo tenga otros intereses o proyectos a los cuales considere darles prioridad.

Encontrar una ventana de exhibición y difusión para los proyectos transmedia es una necesidad cada día más importante del ecosistema digital. Como respuesta a esta preocupación han surgido propuestas como el *Docubase* del MIT Open Documentary Lab, un lugar interactivo en el que se puede acceder a los proyectos, explorar nuevas técnicas y encontrar personas que desarrollan narrativas y contenidos digitales. *Docubase* proporciona datos de la producción de cada proyecto, entrevistas y estudios de caso sobre el proceso.



Captura de pantalla de la página de inicio de Docubase. MIT Open Documentary Lab (<https://docubase.mit.edu/>).

Así mismo, es vital avanzar en la consolidación de una plataforma transmedial para la visualización y el estudio de las propuestas que han surgido hasta el momento en Colombia, lo que permitiría ampliar los referentes realizados en el país. En Colombia, al igual que en Latinoamérica, existe un enorme vacío en la preservación del patrimonio audiovisual generado por el cine expandido; son pocos los referentes para su salvaguarda, sus formas de

exhibición y el acceso a la información específica. Quienes tienen algo cercano a repositorios en Colombia son los laboratorios de investigación y experimentación adscritos a diferentes universidades, en los que se puede observar un enfoque interdisciplinario que integra las humanidades digitales. Un banco de contenidos como con el que cuenta el Ministerio de Cultura podría ser una solución; sin embargo, en este banco solo se alojan contenidos

financiados por el Ministerio y quedan por fuera una serie de iniciativas que no han sido subvencionadas con recursos públicos.

El proyecto *Nodos transmedia: un universo narrativo en construcción*<sup>20</sup> es una propuesta de *storytelling* que busca, en parte, responder a la necesidad de encontrar en un solo sitio información sobre los proyectos transmedia realizados en Colombia. El proyecto contiene un *data web* conformado por un grafo o conjunto de nodos que presentan la información de los proyectos transmedia rastreados en el país desde el año 2008 hasta la fecha. La información del grafo no tiene una lectura lineal, su navegación permite realizar filtros por año, género, productos expandidos, nominaciones, premios, temáticas, entre otros. De igual forma, en el documental interactivo convergen una red de personas que han estado en relación con el transmedia en Colombia —realizadores, productores, diseñadores, programadores, académicos, agentes y jurados de las convocatorias—, una polifonía de voces que interrelacionan los discursos, los conceptos y las prácticas referentes a la creación, el desarrollo, las audiencias, los mercados y la circulación de las propuestas transmedia realizadas en el país.

Si bien el transmedia *Nodos* hace un esfuerzo por recopilar, sistematizar y difundir los proyectos transmedia realizados en el país en los últimos años, este prototipo de repositorio

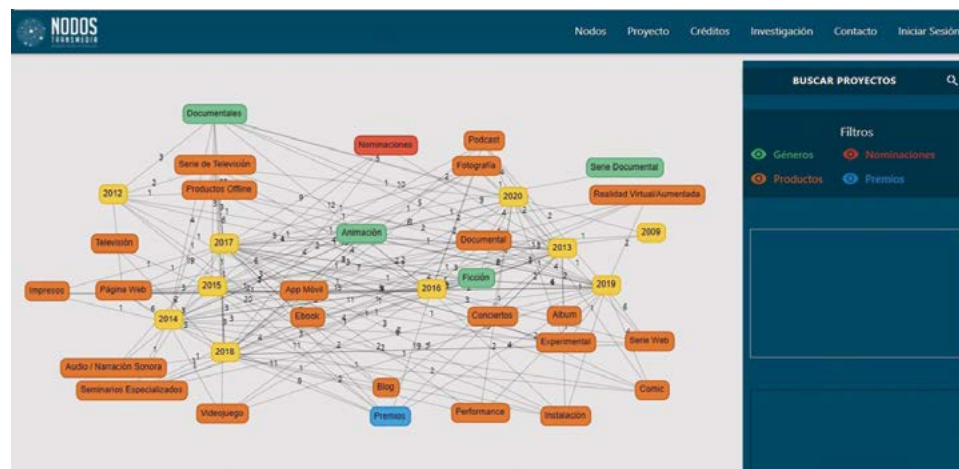


Captura de pantalla de la página de inicio de Banco de Contenidos Ministerio de Cultura Colombia. Ministerio de Cultura de Colombia (<http://bancocontenidos.mincultura.gov.co/>).

digital requiere de un seguimiento y actualización continua que permita rastrear los nuevos proyectos de creación, labor que no resulta fácil sin una financiación o la colaboración institucional. *Nodos* es un prototipo y ejemplo de cómo la ciencia de datos puede ser aplicada a las experiencias cinematográficas.

Por último, es preciso mencionar que más allá de los espacios virtuales donde se encuentran y puedan verse los proyectos, la falta de conectividad óptima en Colombia dificulta la

► 20 • «Nodos transmedia, un universo creativo en construcción» es un proyecto transmedia realizado con la Beca para la Publicación de Investigaciones sobre Cine y Audiovisual Colombiano a través de los Nuevos Medios del Ministerio de Cultura Colombia, 2020, de Ana Arciniegas y Norberto Díaz. <http://nodostransmedia.com/>



■ Captura de pantalla de la página de inicio de *Nodos transmedia Data Web* (<http://nodostransmedia.com>).



■ Captura de pantalla de *Nodos Transmedia*, documental interactivo. Nodos Transmedia (<http://nodostransmedia.com>).

exhibición y circulación de los proyectos relacionados con nuevos medios que requieren una buena conectividad para existir; este tema sigue siendo fundamental para su desarrollo y fortalecimiento. Colombia aún está rezagada; mejorar y garantizar la conectividad del país resulta fundamental para poder acceder a los contenidos de nuevos medios en lugares apartados del país donde todavía es difícil o nulo el acceso a Internet.

### Aplicaciones más allá de la industria audiovisual

Actualmente, a los procesos de creación y desarrollo de los proyectos digitales se les intenta ajustar a un sistema de producción que se asemeja al del sector audiovisual, pero los medios interactivos tienen una naturaleza y, por ende, procesos diferentes que no necesariamente responden a las dinámicas de la industria cinematográfica. Si bien algunos elementos del lenguaje cinematográfico pueden ser aprovechados para el desarrollo de los proyectos digitales, las características específicas de los proyectos de nuevos medios hacen que sean distintos en su desarrollo, producción y circulación.

La mayoría de las convocatorias de estímulos nacionales apuntan a la creación del audiovisual como eje articulador de los productos expandidos; al darle prelación al componente

audiovisual, más que a otro tipo de experiencias expandidas, se limitan los alcances de las obras y se pierde así la oportunidad de planear otros productos expansivos y otras posibilidades más allá de la industria audiovisual. En gran medida, esto también se debe a que en Colombia quienes hasta ahora han tenido interés en los nuevos medios y quienes trabajan en la formulación de los estímulos se han formado o laboran en el campo audiovisual. Las numerosas e interesantes propuestas que vienen realizando desde hace tiempo profesionales formados en diseño interactivo y artes visuales generalmente son poco conocidas en el gremio cinematográfico, justamente porque no tienen como eje central un audiovisual lineal.

De acuerdo a las conclusiones de la investigación *Análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales*, después del eje articulador del audiovisual, los productos expandidos desarrollados en los transmedia colombianos se relacionan con las artes visuales, fundamentalmente con series fotográficas; se relacionan en menor medida con el diseño y las artes vivas son el campo disciplinar menos abordado. La investigación también señala que los productos diseñados en literatura representan un porcentaje muy bajo y suelen responder al diseño de libros electrónicos; los productos relacionados con música o sonido

► 21 • Para ampliar el concepto de *interfaz social de creación*, revisar Cristian Lizarralde, «Interfaz social de creación: La Plata – Hiperlab».

son pocos; y en un menor porcentaje se encuentran las experiencias inmersivas en realidad virtual y realidad aumentada.

En general, hay una carencia de productos *offline* y del potencial análogo dentro de las propuestas de productos expandidos; la gran mayoría de proyectos son concebidos para difundir en pantallas digitales. Son pocas las experiencias en las que hay una capa de narrativa o una experiencia *offline*. Se requiere el desarrollo dentro de los nuevos medios de otras áreas potenciales como los videojuegos, las instalaciones interactivas, los paisajes sonoros, la realidad virtual, la realidad aumentada, propuestas de *Net art* o que relacionan arte, ciencia y tecnología, con el fin de evitar saturar el mercado con oferta audiovisual.

Eventualmente se podrían ampliar los productos expandidos a un campo de creciente uso: la Inteligencia Artificial como herramienta creativa, y potenciar su uso en algunos automatismos de procesos creativos. La aplicación de la Inteligencia Artificial en el análisis, documentación y archivo de lo transmedial e inmersivo es un campo relativamente nuevo y podría ofrecer un enfoque necesario ante la carencia en Colombia y en Latinoamérica de la preservación del archivo del cinema expandido como patrimonio audiovisual. La aplicación de Inteligencia Artificial podría constituirse en una valiosa herramienta para la recuperación y análisis de los archivos de naturaleza efímera.

En ese sentido, se podrán encontrar enfoques en los que buscan enlazar Inteligencia Artificial, algoritmos generativos y *big data*.

Igualmente, otra de las posibilidades de los nuevos medios se encuentra en el diseño y participación ciudadana a través de herramientas de colaboración y cocreación con la comunidad,<sup>21</sup> es decir, en la interrelación entre arte, tecnología y sociedad para incidir en un contexto social determinado.

Por otra parte, debe tenerse en cuenta que en los nuevos medios es imprescindible la conformación de equipos interdisciplinarios para fortalecer el desarrollo de nuevas aplicaciones. No obstante, este engranaje de saberes se vuelve complejo para quienes trabajan en medios audiovisuales. Resulta entonces necesario crear una base de datos de expertos en nuevos medios por disciplinas para disminuir el problema de la conformación de equipos; esta sería un canal estratégico para convocar personas interesadas que provengan de distintas áreas disciplinares y que puedan fortalecer el desarrollo de los proyectos expandidos. Los espacios de encuentro como los laboratorios o talleres de herramientas colaborativas con enfoque interdisciplinar también contribuirían a propiciar la confluencia de personas interesadas, así como la promoción de espacios de formación tecnológica y teórica especializada que ayuden a los creadores

a adquirir destrezas en el manejo de herramientas tecnológicas y les ayuden a consolidar conceptos.

La forma de diseñar, crear, desarrollar, probar y experimentar de los nuevos medios escapa a la estructura jerárquica que prima en el sistema de producción de la industria audiovisual. Los equipos interdisciplinarios que se requieren para el desarrollo de los proyectos en nuevos medios permiten que las relaciones que se establecen dentro de la producción sean más horizontales y colaborativas, lo que permite la cocreación.

Por último, es preciso retomar el tema de las audiencias o los usuarios a los que van dirigidos estas aplicaciones, porque es ahí donde radica una de las mayores diferencias con los audiovisuales lineales. Una de las ventajas de los proyectos digitales es la relación que se puede establecer con el público objetivo, porque se pueden realizar continuamente test y muestreos que establecen un contacto

con la audiencia. Al camino de los nuevos medios no le puede ocurrir lo mismo que al cine, que cada vez se centra más en las películas y menos en las audiencias. En el campo audiovisual son pocos los profesionales que se han especializado en distribución y circulación; es prioritario que en nuevos medios se apueste por conocer y vincular a las audiencias y no se repitan algunas de las debilidades que se han evidenciado en la industria del cine o en la televisión. En la producción de contenidos digitales es necesaria esa conexión con los usuarios en términos de navegación, de interacción y de usabilidad.

Los nuevos medios son un desafío desde varias perspectivas, como objeto de estudio, en su incidencia dentro del patrimonio audiovisual y en sus aplicaciones por encima de la industria audiovisual. Comprender los retos, las necesidades y las propuestas creativas del cine expandido y la convergencia de medios es uno de los desafíos del sector audiovisual colombiano hoy en día. ■

## Referencias

**Acero,** Olga. «Explorando las fronteras. Entre el documental interactivo y sus búsquedas narrativas». Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana, 2015.

**Arciniegas,** Ana Teresa. *Análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato*. Estímulo para Investigación en Cinematografía. Bogotá: Fondo de Desarrollo Cinematográfico, 2019.

**Arciniegas,** Ana y Norberto Díaz. «Nodos transmedia, un universo narrativo en construcción». Recuperado de <http://nodostransmedia.com/>

**Beltrán,** Carlos. «Enfoques emergentes desde las artes y el diseño para la teorización y creación de experiencias transmedia. Aproximación desde el meta análisis de publicaciones científicas». *Arte, Individuo y Sociedad* 32, no. 4 (2020): 1039-1064. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/66552>

**Buitrago,** Silvia, Alejandro Guzmán y Geraldine Arredondo. «Una mirada al estado del arte del transmedia en Latinoamérica». En *Narrativas cruzadas. Hibridación, transmedia y performatividad en las humanidades digitales*. Vigo: Editorial Academia del Hispanismo, 2017.

**Buitrago,** Silvia. «Relación entre la convergencia de medios y la experiencia de usuario. Dos iniciativas creativas en Colombia». *Revista de Investigación Desarrollo e Innovación* 4, no. 2 (2014): 79 - 86. [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion\\_duitama/article/view/2958](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/2958)

**Derrida,** Jacques. *Mal de archivo: una impresión Freudiana*. Madrid: Trotta Editorial, 1997.

**Fossati,** Giovanna. *Del grano al píxel: cine y archivos en transición*. Buenos Aires: Editorial Imago Mundi, 2019.

**Franco,** Gersson. «*Transvertising*. Nuevas tecnologías y lógicas de producción en las narrativas transmediáticas de tres campañas publicitarias en Colombia». Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana, 2014.

**Gallego,** Andrés. *Diseño de narrativas transmediáticas*. Tesis de Maestría, Universidad de Caldas, 2011.

**Gifreu,** Arnau. «Representing Peace in Colombia through Interactive and Transmedia Non-Fiction Narrative». En *Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Art ISEA2017 Manizales 16th International Image Festival*, 68- 74. 2017. [https://www.researchgate.net/publication/334643982\\_Representing\\_peace\\_in\\_Colombia\\_through\\_interactive\\_and\\_transmedia\\_non-fiction\\_narrative](https://www.researchgate.net/publication/334643982_Representing_peace_in_Colombia_through_interactive_and_transmedia_non-fiction_narrative)

**Lizarralde,** Cristian. «Interfaz social de creación: La Plata – Hiperlab». Tesis de doctorado, Universidad de Caldas, 2018.

**Martínez,** Juan David. «La producción audiovisual para dispositivos móviles, sus contenidos convergentes y la interacción con los usuarios. Caso Une telecomunicaciones». Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana, 2015.

Ministerio de Cultura. «Banco de Contenidos Ministerio de Cultura Colombia». Recuperado de <http://bancodecontenidos.mincultura.gov.co/>

MIT Open Documentary Lab. «Docubase». Recuperado de <https://docubase.mit.edu/>

**Montoya,** Diego y Mauricio Vásquez. *Comunicación transmedia*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT, 2016.

**Montoya,** Diego, Mauricio Vásquez y Harold Salinas. «Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas». *Co-herencia* 10, no. 18 (2013): 137-159. <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156>

**Quiñonez,** Edna. *Cultura Transmedia, Comunicación y Educación: avances y significaciones*. Bogotá: Editorial Universidad Manuela Beltrán, 2017.

**Rodríguez,** Jaime, Laura López y Luis González, Luis. «La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de *Atrapados*». *Signo y Pensamiento* 34, no. 67 (2015): 60-74. <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/15166>

**Salinas,** Harold. «La narrativa transmedia en el caso de *El man es Germán*: un enfoque semiótico y narratológico». Tesis de maestría, Universidad EAFIT, 2014.

**Tamayo,** Camilo, Mathew Freeman y Esteban Morales. *Arqueología transmedia en América Latina: mestizajes, identidades y convergencias*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT, 2018.



# La producción y circulación en perspectiva de las Experiencias Cinemáticas: una visión desde los realizadores

POR FELIPE CÉSAR LONDOÑO

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 31-2021 NUEVA ÉPOCA

**Palabras clave:** Inmersión, creación digital, realidades mixtas, experiencias cinemáticas, transmedialidad

**Resumen:** Las entrevistas que se presentan a continuación, reflejan las perspectivas diversas de las experiencias cinemáticas contemporáneas, por parte de artistas, realizadores y realizadoras de Colombia. Desde prácticas transversales que entrecruzan cine, instalaciones interactivas, impresiones 3D y realidades mixtas, hasta prácticas como la transmedialidad y la animación, las entrevistas presentan visiones sobre los ejercicios de creación y producción en el ámbito audiovisual, reflejando particularidades que, en algunos casos, desestructuran las convenciones tradicionales de la narración, con el objeto de interpelar al espectador y cuestionar los mecanismos de su percepción, a través de dispositivos que toman en cuenta variables como los datos, las redes y la interacción, transformando, de esta manera, los procesos creativos.

**Keywords:** Immersion, Digital Creation, Mixed realities, Cinematic experiences, Transmediality.

**Abstract:** The interviews in this issue reflect the diverse perspectives of contemporary cinematic experiences by artists and filmmakers from Colombia. The interviewees present visions on the exercises of creation and production in the audiovisual field, including transversal practices that intertwine cinema, interactive installations, 3D printing and mixed realities, as well as transmediality and animation. The answers reflect particularities that, in some cases, deconstruct the traditional conventions of narration, with the aim of questioning the viewer and the mechanisms of perception, through devices that take into account variables such as data, networks and interaction, thus transforming the creative processes.



**Laura Colmenares Guerra**

<https://ulara.org/about>

Laura Colmenares Guerra ejerce una práctica transversal basada en la investigación. Su trabajo explora la relación entre las sociedades occidentales contemporáneas y los ecosistemas vivos, el medio ambiente y los habitantes del planeta. Este cuestionamiento la lleva a concebir escenarios que se relacionan con la política del paisaje y las nociones de territorio. Explora las construcciones de los conceptos de naturaleza y *natural* y el lenguaje como medio fundacional de la realidad.

Sus principales ejes de trabajo son la animación 3D, el video, la instalación, la escultura y la impresión 3D en arcilla.

En la actualidad, y desde 2018, Laura está involucrada en la concepción de un cuerpo de trabajo basado en las prácticas extractivas geopolíticas y neoliberales que golpean el territorio de la cuenca de la Amazonía.

**Elder Manuel Tobar**

<http://www.eictv.org/profesores/elder-manuel-tobar/>

Productor audiovisual y comunicador social de profesión. Se ha desempeñado como productor en diversos programas de televisión educativa y cultural. Desde el año 2005 se ha dedicado al mundo de la tecnología digital y sus dinámicas narrativas. Ha trabajado como tallerista, orientador y asesor en diversos procesos de apropiación cultural en comunidades rurales, indígenas y en población vulnerable.

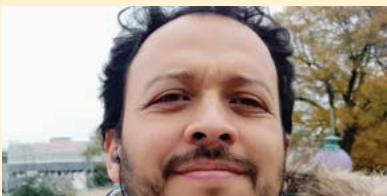
Desde hace varios años desarrolla el proyecto transmedial **4 Ríos**. Este proyecto narra historias relacionadas al conflicto armado que vive Colombia desde hace 40 años en diversos formatos que involucran cómic, fotografía, video, interactividad y diversas plataformas. **4 Ríos** ha recibido diversos reconocimientos con instituciones como el Centro Ático, Distrito Cinema, la Cinemateca Distrital, el Ministerio de Cultura y el Ministerio TIC.

**Daniel González**

<http://beanotherlab.org/home/the-lab/>

Cofundador e investigador en BeAnotherLab. Cofundador Omnipresenz. Diseñador UX de Realidad Virtual. Investigador interdisciplinario, artista y emprendedor. Se considera un explorador de arte electrónico y un diseñador de interacción con especial interés en la realidad expandida, la telepresencia y la innovación social, que diseña y desarrolla sistemas interactivos hacia una sociedad más empática.

Es uno de los fundadores e investigadores de la Asociación sin fines de lucro BeAnotherLab, creadora de The Machine to Be Another, un sistema EVR que utiliza ilusiones de propiedad del cuerpo, artes escénicas y realidad virtual para comprender la relación entre identidad y empatía desde una perspectiva incorporada. Daniel también es fundador de Omnipresenz, un estudio creativo de XR con sede en Barcelona centrado en la realidad virtual encarnada, la telepresencia y la narración inmersiva, pero, sobre todo, en la magia de la presencia humana y la emoción como habilitador clave de la creatividad.

**Marcela y Maritza Rincón**

<https://ellibrodelila.com>

**Maritza Rincón González** es productora. Comunicadora social y periodista de la Universidad de Antioquia, con posgrado en Gestión Cultural y Comunicación de Flacso, Argentina. Ha estado vinculada con gran variedad de proyectos cinematográficos, documentales y series animadas de carácter nacional e internacional. En 2005, junto a su hermana Marcela, creó la productora Fosfenos Media. Con Fosfenos ha sido productora del largometraje animado **El libro de Lila** (2017), cuatro temporadas de la serie animada para televisión **Guillermina y Candelario** (2017, 2013, 2011, 2009), el cortometraje **El pescador de estrellas** (2007) y los documentales **Hecho en Villapaz** (2014), dirigido por María Isabel Ospina, y **Retratos de la ausencia** (2009), dirigido por Camila Rodríguez (Premio DocTv Iberoamérica). Fue productora de la película **Chocó** (2012) de Jhonny Hendrix Hinestroza; productora de campo de la película **Los colores de la montaña** (2009); jefe de producción de la película **En coma** (2008); jefe de producción de **Yo soy otro** (2005) y **El Rey** (2002).

**Marcela Rincón**, es comunicadora social y periodista de la Universidad de Antioquia, con especialización en prácticas audiovisuales con énfasis en escritura de guion para cine y televisión de la Universidad del Valle. Además, cuenta con un diplomado en cine digital de la Universidad ICESI y dos versiones del Diplomado Internacional en Documental de Creación de la Universidad del Valle. Marcela es socia fundadora y directora de proyectos de Fosfenos Media. Ha sido docente de Escritura de Ficción en la escuela de comunicación y lenguaje de la Universidad Javeriana en Cali, así como del Diplomado de Televisión Infantil de la Universidad Santiago de Cali. Como guionista y directora ha desarrollado el largometraje animado en desarrollo **El susurro del mar** (2019), el largometraje animado **El Libro de Lila** (2017). También participó en las temporadas 1, 2, 3, 4 y 5 de la serie animada **Guillermina y Candelario** y en la serie juvenil **Vivir juntos**. Adicionalmente, realizó documentales sobre niños colombianos: **Mi dulce navidad**, **Adrián en los farallones de Cali**, **Pintando mi corazón**, **Juliana en el mercado**, **Corazón súper héroe**, **La pausa activa**, **El festival de los órganos**, **Valentina bailarina**, **El viaje de Daniel** y **Los niños de Santa Clara**. Para el programa Plaza Sésamo, participó en los episodios 10, 12, 13, 15 de Discovery Kids (2007, 2008, 2010, 2011). El cortometraje **El pescador de estrellas** (2007) también se encuentra entre sus realizaciones.

**Sandra Tabares-Duque**

<https://sandelionproductions.com>

Sandra Tabares Duque es productora audiovisual internacional de proyectos y películas premiados y fundadora de Sandelion Productions con experiencia en transmedia, narrativas inmersivas y producción de impacto. Sandra ha sido jurado de Colombia Film Fund, enseña Producción en la Universidad de Antioquia, Universidad Pontificia Bolivariana (Medellín), y ha realizado capacitaciones y presentaciones en festivales y eventos internacionales como DocsMX, Ambulante, LoboFest Brazilian Film Festival, Chile Docs y Good. Pitch Colombia.

Sandra ha producido **INNSÆI: The Sea Within**, largometraje del Reino Unido-Islandia disponible en iTunes; el **Proyecto Quipu**, documental transmedia Reino Unido-Perú seleccionado en IDFA, Tribeca, HotDocs y The Guardian docs; **La parábola del retorno** galardonado con el Premio Márgenes del festival Numax, seleccionado para el Festival Internacional de Cine Márgenes, Festival Internacional de Cine Transcinema, Festival Internacional de Cine FICCI Cartagena, entre otros; **Las razones del lobo**, largometraje seleccionado a competición oficial en el Festival de Cine de Biarritz, FIDBA, Lima Alterna; y los proyectos **CORONA HAIKUS** y **COINVITE**, ambos de cocreación transmedia del Reino Unido-Colombia.



La Tecnología + Creación: En perspectivas tradicionales, lo digital es observado como la utilización de las computadoras para realizar operaciones de apoyo a la creación fílmica. Operaciones que se relacionan con inspiración, conceptualización o intencionalidades son consideradas cualidades exclusivamente humanas en las que no participan las máquinas. Hoy, la inteligencia artificial y los procesos vinculados a las redes profundas neuronales han abierto el camino para la creación de un cine en el que la participación de lo digital adquiere una nueva connotación. ¿Qué significa para usted la condición de lo digital para sus procesos de creación fílmica?

**Laura Colmenares:** La manera como nos relacionamos con la tecnología, cualquiera que esta sea, define el proceso creativo y por supuesto el resultado. Todo proceso creativo es inherente a la relación entre medios. Somos sujetos y a la vez somos medios, en la medida en que lo que *nos define* es nuestra capacidad individual de interactuar en un contexto. La condición de lo digital es, para la gran mayoría de personas vivas actualmente, prácticamente una condición de vida.

Yo hago parte de la generación que vivió la transición de la digitalización del

ser y la sociedad. Nací y crecí de *manera análoga* y durante la adolescencia viví la transición hacia lo digital. Cuando pequeña acompañé varias veces a mi mamá a sesiones de edición. La sala era una gran cabina hermética, llena de monitores. Siempre había un(a) técnico(a) que se encargaba de rebobinar una y otra vez las cintas, hasta encontrar el momento perfecto del corte. Y así, de manera lineal, se iba construyendo una historia que quizá no lo era, pues la capacidad narrativa es inherente a la concepción/percepción humana del tiempo y no a la tecnología.

La digitalización y la deslocalización de la materia física generan una relación diferente, quizás más íntima y a la vez abstracta con el medio audiovisual: se conciben sistemas de integración corpóreos de dicha materia. Pareciera que a medida que avanza la tecnología, la materia audiovisual quisiera generarse y *renderizarse* directamente en el cerebro, situarse al *mismo nivel del pensamiento*. A la vez, producimos nuevos sistemas físicos que permiten la integración táctil/sensorial a través del cuerpo.

De forma paralela, la capacidad numérica-infinita de lo digital introduce dinámicas multidimensionales que se

expenden en un espacio-tiempo limitados por la capacidad de las redes.

En mi caso, la relación con las computadoras ha moldeado mi obra y, aunque utilizo los medios electrónico-digitales para su producción, tengo una visión crítica respecto a la producción y utilización de estos. En la situación climática actual es necesario medir constantemente el uso que hacemos de ellos, limitar el consumo de *novedades* y muchas veces conformarnos con no tener las últimas tecnologías. El costo de las nuevas tecnologías lo podemos medir en el fracaso hacia una desaceleración del consumo.

Tengo muy pocas piezas fílmicas lineales. La mayoría de mis piezas cinematográficas están concebidas para contextos que incluyen al espectador y el espacio, es decir, para dispositivos de instalación. Me interesa en particular mezclar medios diferentes, desde lo digital/virtual, hacia lo real, lo tangible. El mecanismo de transferencia es definitivamente el cuerpo del espectador. Justamente esa tensión, a través de procesos que bien pueden ser cognitivos o sensoriales, es la que me preocupa, la que me interesa, pues me permite explorar el sujeto contemporáneo y la relación que tiene con

la tecnología y las herramientas desde un punto de vista casi antropológico e histórico.

**Elder Manuel Tobar:** Es innegable que tecnologías como la IA (Inteligencia Artificial) o el *machine learning* han empezado a ofrecer una serie de posibilidades de creación asistida bastante interesantes que van desde el uso de herramientas con una gran agencia del creador humano, por llamarlo de algún modo, hasta otras en donde el algoritmo y las redes de aprendizajes alcanzan a tener un campo de acción mucho más amplio, generando relaciones, imágenes o conceptos inesperados desde la perspectiva de la participación del creador. Veo esto como un cambio de roles importante en la noción del artista que opera una máquina dándole unas órdenes por cumplir, y cómo se va diluyendo, o transformando, a partir de lo que las redes neuronales o el *machine learning* entregan como *outputs* inesperados, al igual que el fenómeno de las «cajas negras» algorítmicas en donde los desarrolladores no saben por qué una IA empieza a reaccionar de un modo u otro —esos resultados bien podrían calificarse casi como una creación inesperada de la máquina, incluso indeseada—.

En mis trabajos he intentado incorporar propuestas donde lo narrativo tome

caminos distintos a la visión clásica del relato, apelando a interfaces no lineales o a la espacialidad y las interfaces materiales; la entrada de este tipo de tecnologías abre nuevamente un horizonte enorme en el que los creadores y las creadoras tendremos que balancear y encontrar equilibrios entre el aporte de la máquina y la búsqueda de una voz propia, si esa es la intención; porque no debemos descartar que es probable que en algún tiempo futuro se dé como válido el concepto de estas tecnologías como creadoras de sus propias obras.

**Daniel González:** Depende de cómo se quiera ver. Creo que existe una lucha, o más bien una danza entre lo que significa la agencia propia de la tecnología y las expectativas humanas. En el colectivo BeAnotherLab nuestro reto es poder llevar en lo posible el enfoque hacia lo humano a través de esas dinámicas y asegurarnos de que este baile siga siendo un baile. Está claro que las herramientas basadas en *machine learning* pueden ser perfeccionadoras de procesos e incluso «creadoras» de nuevos contenidos por sí mismas si hablamos de inteligencia artificial, pero al final la fuerza que percibimos en mucho del contenido de este tipo es un reflejo de nuestra propia capacidad de imaginar y sentir, son nuestros pensamientos y

emociones los que hacen la interpretación final. En la actualidad tenemos, por ejemplo, los *deepfakes*, un concepto cuasi aterrador donde muy pronto no seremos capaces de diferenciar entre actores/personajes reales y aquellos generados por ordenador. Entonces, sería interesante preguntarnos en este caso, ¿en dónde queremos encajar lo humano?

**Marcela y Maritza Rincón:** En general, la tecnología digital ha servido como instrumento para la creación de nuestros proyectos, pero, en ocasiones, no hemos encontrado personas que asuman el trabajo creativo a través de estos medios.

**El libro de Lila**, por ejemplo, inició como un proceso digital, pero, cuando buscamos los dibujantes y animadores que realizarían los bocetos nos encontramos con que muchos de ellos venían más del trabajo análogo y tuvimos que realizar un proceso de formación y apropiación de las herramientas tecnológicas que íbamos a usar en el proyecto. Fue por esta película que muchos de ellos empezaron a pintar en formatos digitales. Las plataformas virtuales, por otro lado, han hecho posible la divulgación, tanto de **El Libro de Lila** como de otras obras que hemos realizado.

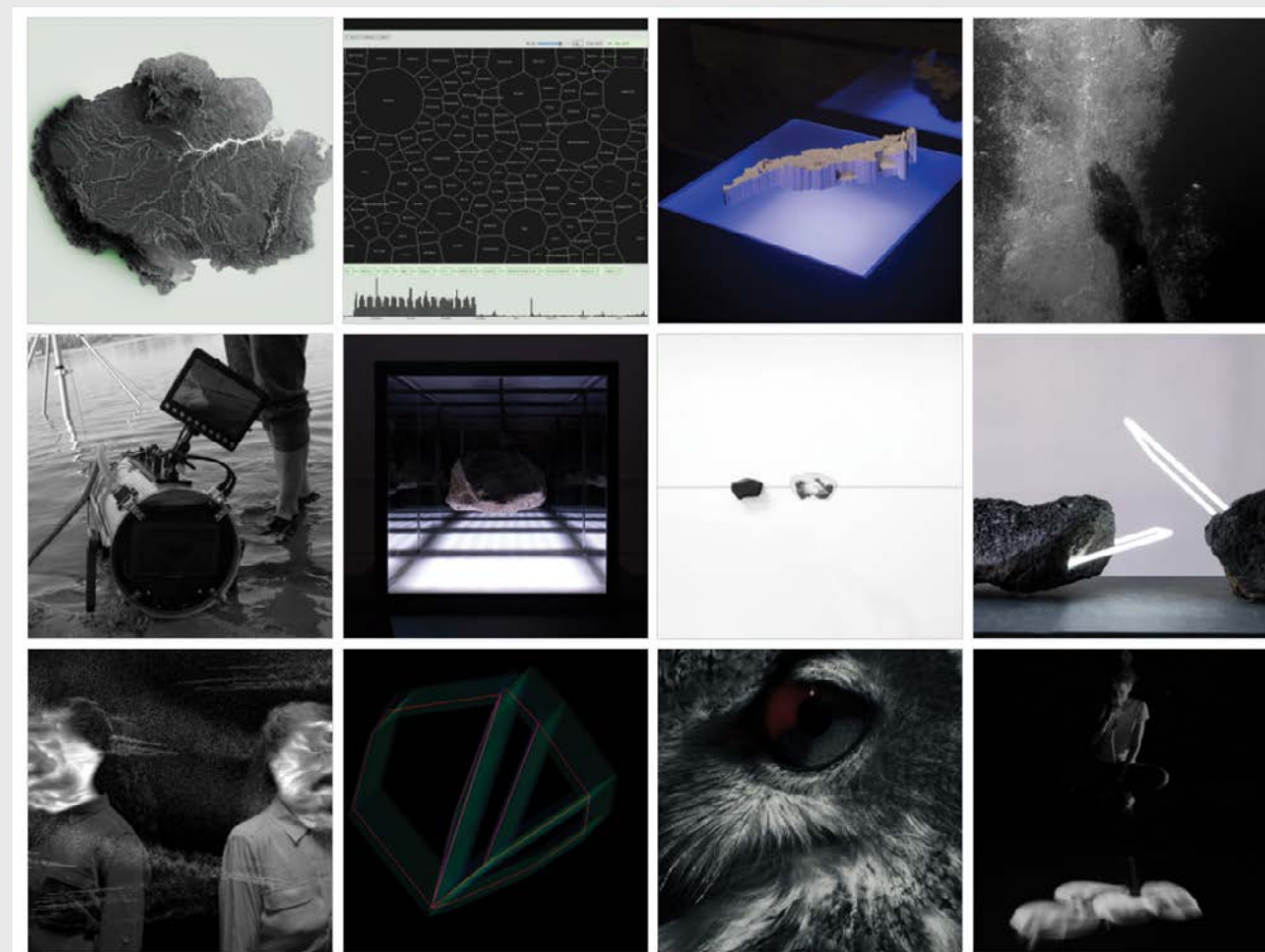
**Sandra Tabares:** Lo primero que es importante mencionar es que mi trabajo



se vincula con la creación lineal y con la generación de proyectos interactivos. Trabajo en el campo de lo documental porque me parece un género que lo siento más flexible que el cine de ficción. Desde la escritura del guion, el documental es un espacio en permanente transformación que lo siento más cercano a la vida, a esto que sucede entre controlable y no controlable. Pero, además, trabajo en formatos interactivos, intentando generar inmersiones y experiencias que se acercan a procesos narrativos vinculados con lo digital. La tecnología, en la producción, facilita la elaboración de presupuestos, pero también de *storyboards*, procesos de texturas o *renderings* y otros procesos inherentes a lo digital que se hacen a diario. Nos hemos acostumbrado a trabajar desde los computadores y las tecnologías, pero ¿cómo es aplicable la inteligencia digital y las redes neuronales a la cinematografía? Hay un temor frente a lo imprevisible de una máquina capaz de emular las funciones cerebrales, pero también hay en ello una especie de atracción hacia una tecnología que requiere de la inteligencia humana para generar otro tipo de inteligencia, que algunos llaman «superior». En ese proceso invisible de los datos, que es seductor, penetrante y controlador, que

amenaza la creatividad en tanto cuestiona la autoría, es cuando empiezan a surgir muchas preguntas de las cuales aún no tengo respuesta. Lo importante, para mí, es entender el sentido de la plataforma, del dispositivo, del *software* para poder narrar algo, porque finalmente los procesos narrativos, el acercamiento a lo real, siguen siendo los mismos desde siempre. Lo que estamos buscando es nuevas maneras de narrar para buscar alternativas, pero también para buscar públicos, para llegarle a las personas de una manera distinta. No es la tecnología la que cuenta la historia, es la intervención de un proceso creador que permite que haya deducción, procesos de error, intersticios, contradicciones, en síntesis, la humanización del algoritmo para la protección de un saber y de la cocreación, como en la obra *Corona Haikus* (<https://corona-haikus.com/>)

**Lo Digital + Analítica Cultural:** En línea con lo que presenta Lev Manovich en *Cultural analytics*, además de la importancia que adquiere lo digital para la creación, el *big data* proporciona nuevos métodos que hacen posible la visualización de datos y el análisis estadístico que se convierten en fundamentales para comprender la cultura del siglo XXI, imposible de observarla,



De izquierda a derecha: Trilogía Ríos (2021), Ríos capítulo I (2021), Ríos capítulo II (2021), Lagunas (2017), Land/scape N.1 (2018), Land/scape N.3 (2018), Land/scape N.4 (2019), See You Later (2016), Variations of Disarray (2015), eVanescens (2012), Lungs [the breather] (2008). Obras de Laura Colmenares Guerra. Imágenes con derechos concedidos.

por su magnitud, desde los métodos tradicionales de las ciencias humanas. ¿Sus experiencias cinemáticas indagan sobre estas posibilidades?

**LC:** Definitivamente, justamente desde esa perspectiva antropológica e histórica me interesa analizar cómo las actitudes sociales moldean las estructuras psíquicas del ser humano. El análisis de datos, de estadísticas y la visualización de estos hacen parte de un proyecto muy ambicioso que vengo realizando desde el 2018: La trilogía **Ríos**

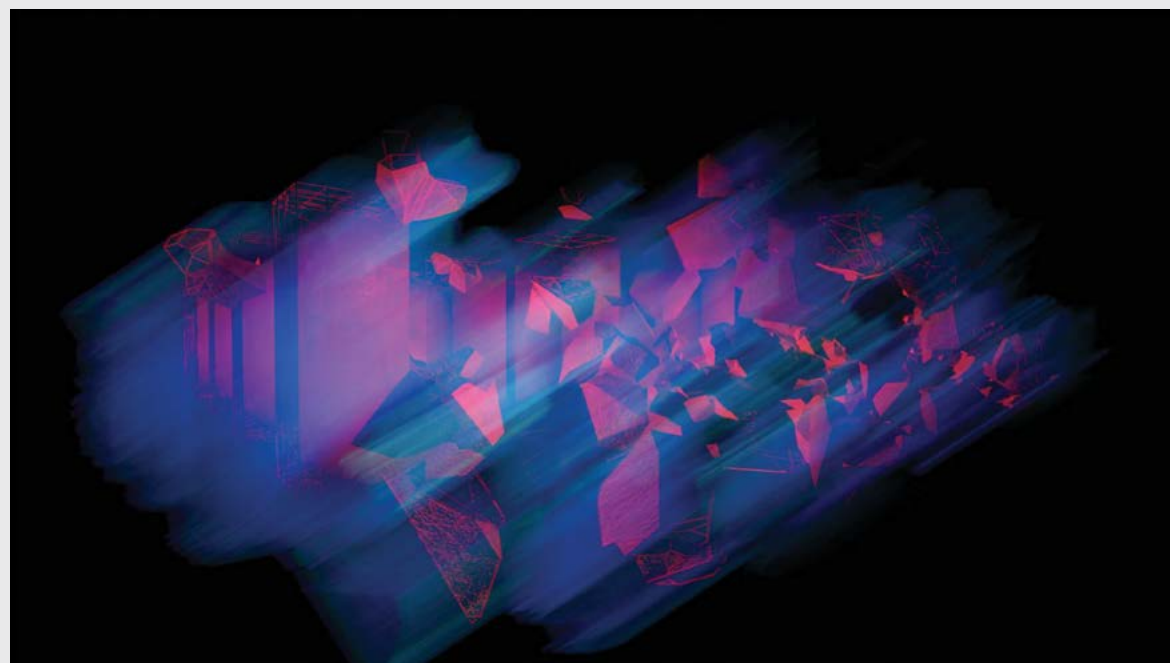
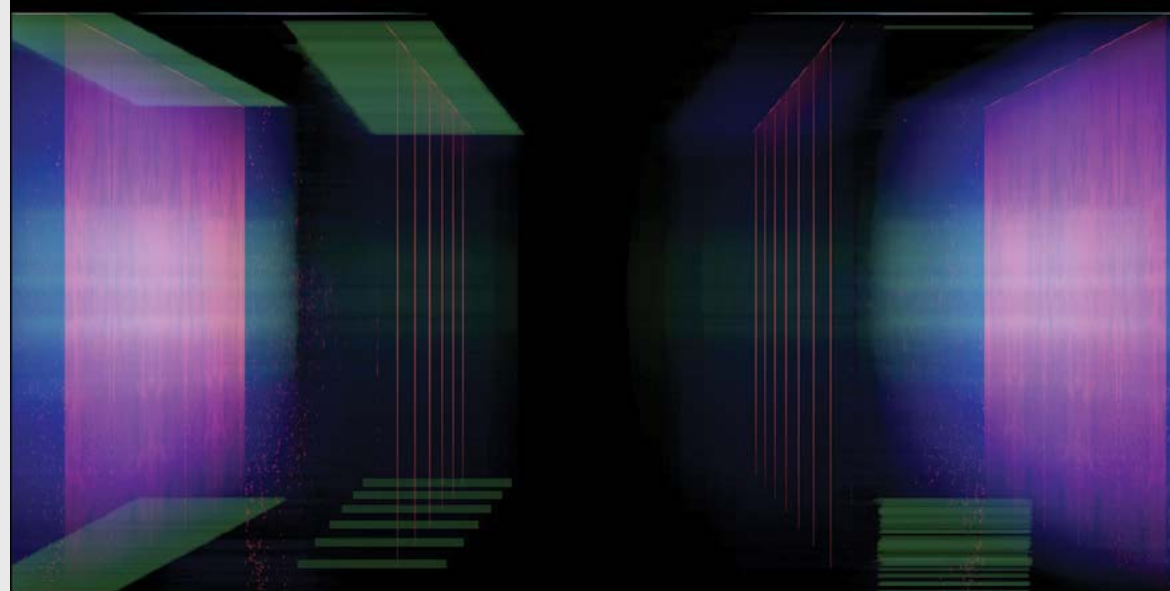
*Ríos* es un proyecto de investigación en curso que busca analizar la gravísima situación socioambiental de la Amazonía panamericana y cómo esas problemáticas están expresadas en medios digitales, utilizados mayoritariamente en culturas occidentales. A través de esa impresión digital busco indicios que me permitan entender la manera como nos relacionamos o identificamos con problemáticas que, si bien pueden parecer locales, en realidad conciernen a todas las especies vivas que habitamos la Tierra en la actualidad.

En el análisis de esta relación, excavo en las redes sociales buscando entender los comportamientos sociales del hombre contemporáneo y desde ahí entender la relación psíquica-paradojal

que tenemos con la Tierra: somos materia física, todo alrededor nuestro es materia. Sin embargo, a través de la digitalización de la materia, la cual nos permite vivir en un mundo hiperconectado, cada vez estamos más desconectados de lo que nos rodea, del Planeta, de los seres vivos e inclusive entre nosotros mismos. Es una brecha existencial.

La trilogía **Ríos** es un proyecto basado en la topografía de la cuenca del Amazonas; explora la relación entre el lenguaje y la construcción del territorio. El proyecto introduce una ficción sobre la topografía de la cuenca del Amazonas a partir de la observación y análisis de metadatos - *hashtags* de las redes sociales, en combinación con información georreferenciada relacionada con temas socioambientales asociados al territorio de la cuenca. Para ello, estoy utilizando datos estadísticos e información socioambiental geoespacial formulada por la RAISG (Red Amazónica de Información Georreferenciada) que trabaja mapeando el avance de estas amenazas y las presiones que enfrenta la región.

La información georreferenciada la combino con el análisis lingüístico realizado por la aplicación en línea *Rivers* //



▣ Variations of Disarray (Laura Colmenares Guerra, 2015). Fotografía de la Instalación de video de tres canales. Imagen con derechos concedidos.

*Amazonia geo-linguistic* (<https://rivers.ulara.org>).

Concebí este *software* como una herramienta de investigación que permite mapear en las redes sociales información específica relacionada con la Amazonía.

La obra cartográfica realizada en La trilogía **Ríos** resulta en una serie de veinte esculturas. Cada escultura se basa en datos topográficos de un territorio delimitado por las principales subcuencas que conforman la extensa cuenca amazónica y por los principales ríos tributarios que nutren el río Amazonas. Las esculturas están impresas en 3D utilizando arcilla como materia prima.


Paralelamente, estoy desarrollando una aplicación de realidad aumentada que permite escanear las esculturas. Un escenario cinemático-interactivo permitirá a los visitantes de la instalación acceder, de manera virtual, a una serie de animaciones 3D que continúan expandiendo la exploración del territorio amazónico.

**EMT:** En algunos proyectos he intentado indagar en datos históricos sobre el conflicto o, hace algunos años, sobre el proceso de paz; sin embargo, aún no he tenido la oportunidad de trabajar activamente en el concepto de los grandes volúmenes de datos más que en experimentos personales y académicos

que se acercan más a estudiar las posibilidades de ciertas herramientas y aplicaciones. Más que eso, solo puedo nombrar algunos proyectos como el del mismo Manovich, **Selfiecity**, en donde se exploran las características de este tipo de imágenes a partir bases de datos fotográficas de redes sociales; seguramente quedan un montón de cosas por explorar ahí, pero por ahora no es un campo donde esté indagando en este momento.

**DG:** A primera vista, es muy rico el abanico de posibilidades cuando hablamos de *big data*, y es claro que para un análisis a escala se presenta muy útil; sin embargo, en términos prácticos creo que aún está presente el reto de que la interacción y sinergia con estos datos tenga sentido como experiencia integradora y no solo como una visualización pasiva. El trabajo de artistas e investigadores como Aaron Koblin, Golan Levin, Zachary Lieberman y Nadiéh Bremer<sup>1</sup> son claros ejemplos de la enorme belleza que se puede conseguir cuando te aproximas a esta mezcla de arte/ciencia/datos. Definitivamente algo que todas las personas que estén involucradas tanto en el mundo de la ciencia como del arte deberían intentar explorar. En nuestro caso es un poco una paradoja, intentamos visualizar y



 **El libro de Lila** (Fosfenos Media, Colombia, Uruguay, 2017), fotograma del largometraje animado.

encarnar lo que no cabe en los datos. Aunque solemos representar historias de personas de las cuales se podrían encontrar datos y estadísticas, como, por ejemplo, los migrantes; lo importante para nosotros es ver que cada vida es un mundo único. Creemos en lo cualitativo.

Por otro lado, como dato curioso, actualmente hay un gran interés en los datos que la persona genera al vivir estas experiencias cinemáticas y/o de realidad virtual a un nivel multisensorial, a través de biosensores y seguimiento ocular. Añadiendo un poco de contrasentido, pronto tendremos visualizaciones de los datos generadas por el cuerpo mismo al vivenciar el «estar dentro» de los datos, en un mundo virtual.

**MMR:** La apropiación cultural de nuestras producciones se ha llevado a cabo, en muchos casos, gracias a las plataformas digitales. **El Libro de Lila** surge como un proyecto audiovisual convencional, pero se transmedializa gracias a que se convierte en un libro con componentes tecnológicos para los que hacemos alianza con Luabooks, una empresa editorial para niños. El libro toma imágenes de la película y utiliza técnicas de realidad disminuida (*diminished reality*).

Por otra parte, **Guillermina y Candela-rio** es un proyecto que consideramos pionero, porque lleva más de 10 años, como serie, en pantallas nacionales. Ya llevamos 5 temporadas con ella y también se ha trabajado para las lógicas de las multipantallas, web interactiva y *e-book*.

**ST:** Corona Haikus es un proyecto transmedial que puede dar respuesta a esta pregunta. La obra, trabajada con Sandra Gaudenzi, inicia en el momento de la nueva la inmovilidad ocasionada por la pandemia, como necesidad de expresar sentimientos a través de imágenes y textos cortos, a manera de haikus. Se solicitaron tres fotos y un pequeño texto que permitieran la iteración rápida en una plataforma abierta. La obra surge en un momento en la que la humanidad estaba conectada a pantallas tratando de entender lo que estaba pasando. A partir de allí hicimos una invitación para utilizar el teléfono, no solo para consumir información, sino para conectar con el adentro y para compartir lo que se puede ver de una manera distinta. Así, en este proyecto la persona desarrolla tres acciones: i) se conecta y mira alrededor; ii) se conecta con su interior, con sus emociones, iii) utiliza la tecnología y las plataformas

digitales para publicar y conectar con otras personas que están realizando acciones similares. De esta forma, se configura una comunidad, se crea un archivo con datos e imágenes. La curaduría se realiza también a través de procesos de cocreación e interactividad; las obras visibles son seleccionadas y publicadas por los mismos participantes. Una evolución del proyecto es que el contenido se está reutilizando, pero en otras plataformas. En concreto, un grupo de compositores musicales está seleccionando las publicaciones para interpretarlas, para transformarlas en música y en paisajes sonoros. Con las emociones se han generado arcos narrativos que se están convirtiendo en experiencias inmersivas. Tanto este proyecto, como el de Quipu Project y otros están generando archivos digitales que son utilizados para estas obras, pero que también podrían ser reutilizados para otras. Es parte de la humanidad la que está quedando en bits, en pedazos de tecnologías, en *big data* que proporciona nuevos métodos de entender la cultura.

**Lo Inmersivo + Interactividad: Dispositivos como la realidad virtual, la realidad aumentada o la tecnología 360 amplían las experiencias cognitivas de**

**los espectadores y posibilitan la interacción en mundos que presentan nuevos entornos. Ligado a ello, la cocreación se presenta como una opción en el que el «interactor» adquiere el rol de un agente que afecta, con sus acciones, la narrativa de la historia. ¿De qué manera lo inmersivo es usado en sus procesos creativos?**

**LC:** En el campo de la instalación he desarrollado la profundidad de mi obra creando instalaciones donde los espectadores se convierten en participantes activos y desempeñan un papel fundamental en la activación de las piezas. La mayor parte de mi trabajo audiovisual está concebido con dispositivos que interactúan con el público.

Cuando introduzco el elemento interactivo, busco diseñar interfaces que permitan al espectador relacionarse directamente con el tema principal de la obra. Por ejemplo, en **Lungs [the Breather]** (2008) me valgo de máscaras respiratorias aumentadas (con sensores y micrófonos) para interactuar a través de la respiración con medusas virtuales. En **Lagunas** (2017), las válvulas de agua diseñadas para la instalación actúan como una interfaz que me permite situar al espectador en su posición de consumidor de agua. A través de la interfaz física y un escenario de animación 3D

interactiva, la instalación propone una lectura sobre la escasez de agua, proyectada en un futuro no muy lejano debido al mal uso humano. **Lagunas** hace referencia al agua que existe en el subsuelo de la tierra y que se encuentra en serios problemas de contaminación, como consecuencia de la explotación de petróleo y gas, a través de métodos no convencionales como el *fracking*.

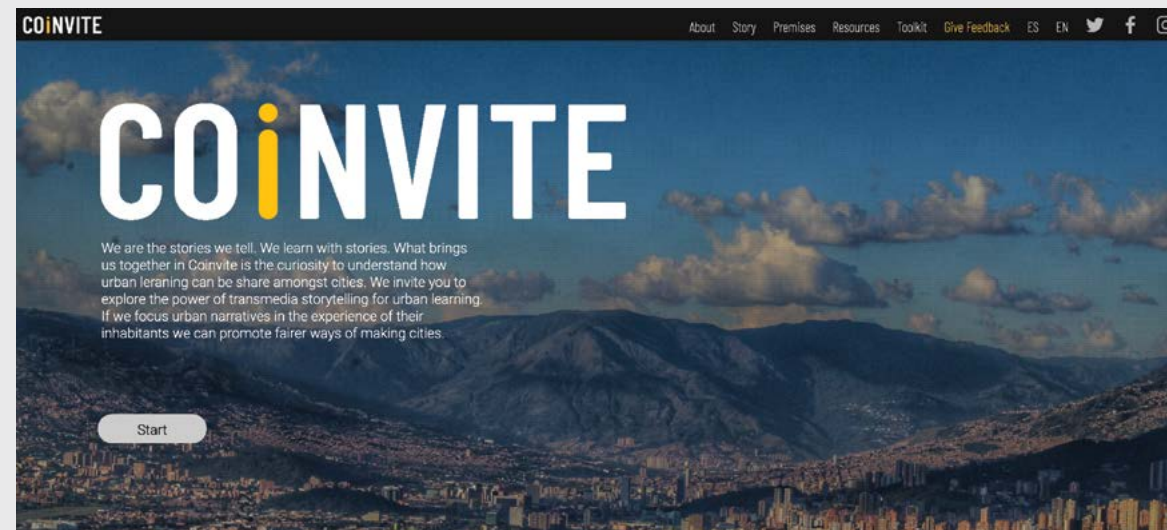
La tensión entre la experiencia individual y el entorno colaborativo de la instalación es algo que me fascina. En general, existe una dificultad o una tensión cuando un espectador se enfrenta a una pieza interactiva. Esta tensión puede deberse a múltiples motivos: falta de comprensión del sistema interactivo, miedo a tocar la obra (en los dispositivos tradicionales se prohíbe tocar las piezas), malestar corporal, etc.

La interactividad puede generar ansiedad porque, como espectadores, se nos pide jugar un papel activo, entregar nuestra interioridad a la interacción externa de fuerzas e iniciar la experiencia. Este tema subyace en el horizonte interactivo de la mayoría de mis piezas de instalación.

**EMT:** Creo que la pandemia del COVID ha permitido mirar con otros ojos las posibilidades de lo inmersivo. Si vamos

aún más adentro de la industria tecnológica, palabras como *metaverso* — el universo digital permanente que están buscando crear distintas empresas como Epic Games— se empiezan a hacer populares, o la inclusión de herramientas como los **lidar**, que vienen de fábrica en los más recientes modelos de iPhone y iPads, hacen presagiar un interés renovado por lo tridimensional y lo inmersivo para los próximos años, aunque tampoco me confiaría demasiado, estos mismos ánimos ya han estado aquí hace algunos años y no ha pasado mucho.

En mi caso, debo reconocer que tengo cierta debilidad por tecnologías como la realidad aumentada, virtual y mixta; desde hace casi diez años me han interesado como elementos que proponen nuevas formas de narración en donde el usuario/espectador desempeña un rol más activo que en otros medios similares. Por ejemplo, la realidad aumentada en combinación con los elementos físicos permite plantear varias lecturas; allí lo «aumentado» facilita acceder a otras capas de significado de la obra en donde elementos como lo espacial, lo físico, la textura, el olor, la ubicación de los elementos e incluso el recorrido de los usuarios permiten proponer relatos y conexiones que van más allá de lo



Captura de pantalla de la página de inicio de la plataforma Coinvite. <http://www.coinvite.org>



Fotograma de la página de inicio del proyecto interactivo Coronahaikus de Sandra Gaudenzi y Sandra Tabares Duque. <https://coronahaikus.com>



lineal, lo que al final enriquece la experiencia de quien vive la obra.

En la realidad virtual me interesa más indagar en elementos como la escala, la temporalidad, la distancia, la presencialidad y lo espacial. Es una lástima que esta tecnología no haya penetrado más en el consumo de contenidos, ya que siento que tiene un potencial enorme en la exploración de lo narrativo y emocional. Supongo que estamos aún en esa larga infancia de estas herramientas, y a los creadores y las creadoras nos queda seguir proponiendo para atraer más usuarios de este tipo de tecnologías inmersivas.

**DG:** Nuestro trabajo comenzó como una investigación artística impulsada por la pregunta: ¿cómo sería el mundo si realmente pudiéramos ponernos en los zapatos del otro?, ¿podríamos realmente provocar un cambio exponencial en la sociedad?

Al principio nos inspiramos en protocolos de interacción aplicados en neurociencia y neuropsicología para provocar la llamada ilusión de propiedad corporal (*embodiment*), que en pocas palabras es la idea de «engañar» al cerebro para hacerle creer que se está encarnado en otro cuerpo.

Así pues, nos enfocamos en desarrollar una metodología que combinara, además, trabajo comunitario, el *performance*, la realidad virtual y el video 360. El resultado fue un sistema creado en 2012 llamado *The Machine to Be Another* donde precisamente ofrecemos la posibilidad de verse y sentirse en el cuerpo del otro, con la intención de poder fomentar en la persona pensamientos y comportamientos relacionados con la empatía, como procesos de perdón, compasión y altruismo.

Digamos que, en nuestro caso, lo inmersivo es amigo de la experiencia que la persona se lleva en el corazón, del ritual del antes y después de ponerse los cascos de realidad virtual; la interacción es mutua entre facilitadores y usuarios que no son solo espectadores. Al final un abrazo lo dice todo.

**MMR:** De los proyectos descritos antes, junto con otros nuevos, han surgido experiencias interactivas que no han avanzado, en muchos casos, por falta de financiación. *E-books*, experiencias interactivas en web, aplicaciones para dispositivos y series de televisión interactivas se han propuesto en este país y en el exterior, pero no han avanzado porque los estímulos para su financiación son insuficientes.



Las razones del lobo (Marta Hincapié Uribe, Colombia, 2020). Cartel del documental.

**ST:** En general, los procesos en los que trabajo tienen como objetivo encontrar conexiones entre humanos; utilizo la tecnología como medio para cocrear y experimentar con otras y otros. El Quipu Project (<https://interactive.quipu-project.com/#/en/quipu/intro>), por ejemplo, propone hacer denuncia pública de muchas personas que fueron afectadas por una política de esterilización en el gobierno de Alberto Fujimori. En concreto, fueron 272.028 mujeres y de 22.004 hombres en solo 4 años, provenientes de comunidades indígenas en zonas rurales del Perú, los que pasaron por este proceso, muchos de ellos, sin su consentimiento. Los quipus son cuerdas anudadas que fueron usadas por los incas y antiguas civilizaciones andinas para transmitir mensajes complejos. Este documental interactivo es una interpretación contemporánea de este sistema, adaptada a una comunidad con poco acceso a medios y tecnologías. Por esto, se utiliza una línea telefónica especialmente desarrollada y conectada a una web para registrar los testimonios de alrededor de 150 personas esterilizadas. Se trata de crear una narrativa no jerarquizada, mediada por una tecnología sencilla al servicio de la defensa de los derechos humanos. En este sentido, utilizamos la tecnología como un puente, no como

un proceso de narrativa compleja, sino para abrir procesos de comunicación entre diferentes niveles de la sociedad, entre diferentes lugares y entre diferentes personas con distintos accesos a las tecnologías.

**La Producción + Circulación:** A pesar de los grandes potenciales que tiene lo digital y las tecnologías para la nueva creación cinematográfica, Colombia se presenta atrasada para adoptar y usar estas herramientas en los diversos sectores sociales. Un reciente estudio de la ONU ubica al país en el puesto 78 del mundo entre 158 naciones analizadas con una calificación de 0.44 puntos sobre 1. ¿Cómo imagina el cerrar esta brecha, no solo en la perspectiva de los realizadores, sino también en la formación de públicos?

**LC:** Educación. La gran brecha que tiene Colombia radica principalmente en que el sistema educativo público es de muy baja calidad y el acceso a las pocas universidades públicas es muy difícil, las cuales además están cada vez más desfinanciadas por el Estado. A esto tenemos que adjuntarle la situación política tan compleja que vive el país.

De manera general, yo pienso que la clave para generar producción y circulación de tecnologías digitales para



**El Naya** (Elder Manuel Tobar, Colombia, 2014). Cartel del documental. Primera parte del proyecto transmedia 4 Ríos de la Corporación Orgánica Digital que abordó los hechos sucedidos en esta masacre en distintas plataformas (cortos audiovisuales, realidad aumentada y cómic web).

la creación cinematográfica radica en imaginar modelos de acceso y formación democráticos y públicos a las tecnologías. En Colombia, los estudios técnicos están vistos como de *segunda generación*. En otras partes del mundo, los estudios técnicos están mucho más generalizados y dignificados. Es necesario crear dinámicas inclusivas, creativas. De forma paralela, introducir una gestión local adecuada del reciclaje de componentes electrónicos. La lógica extractivista implica que para producir nuevas tecnologías tendríamos que seguir vaciando la tierra de metales y minerales para que estos sean transformados en industrias de países asiáticos y, posteriormente, ser reexportados a países que finalmente los consumen. Imaginemos, ¿qué nuevas tecnologías podríamos crear o recrear a partir de toda la basura electrónica que es generada todos los días.

**EMT:** Es un panorama complicado. Factores como la pandemia, la brecha digital, las crisis sociales, económicas y políticas, además del crecimiento de los emporios tecnológicos a escala global y la entrada de estos al mundo de la creación de contenidos, pueden significar un reto que podría antojarse a veces inalcanzable, sobre todo cuando

se trata de arañar, aunque sea un poco, la atención del público.

Y es que actualmente, quizás como nunca, existe una oferta amplísima de contenidos, plataformas, medios y dispositivos conectados a esos entornos mediáticos. Si se habla de reducir esta brecha de producción, circulación y formación de públicos, me enfocaría en hacer uso de herramientas similares a las que usan las grandes corporaciones, es decir, apelar a los datos, construir para los usuarios, sorprender en lo local, propiciar comunidades de nicho que repliquen el voz a voz de los autores y las autoras, así como de sus obras.

Por otro lado, creo que existen también grandes posibilidades de que creadores y creadoras puedan ingresar de alguna forma a estos grandes conglomerados mediáticos, ya que la demanda por la creación de contenidos a nivel global irá en aumento durante unos años más, mientras se define la batalla del *streaming*.

Al final, todo este tipo de esfuerzos deben estar respaldados por la construcción de políticas públicas, incentivos y estructuras empresariales e institucionales que permitan potenciar los talentos locales en todas las latitudes posibles. Si bien es cierto que el sector cinematográfico ha hecho una labor



Fotograma del libro pop-up *4 Ríos Bojayá*, (2019). El proyecto transmedial *4 Ríos*, bajo la dirección general de Elder Manuel Tobar, produjo este libro pop-up que contó con un aplicativo de realidad aumentada y mecánicas en ingeniería de papel, a cargo de Sabrina Rodríguez Martínez, para narrar los hechos ocurridos en la masacre de Bojayá.

increíble con la Ley de Cine, áreas como los nuevos medios (*new media*) o los desarrollos inmersivos se encuentran en una gran área gris que muchas veces les juega en contra, como en estos casos en donde no hay estructuras gubernamentales de largo aliento que permitan el crecimiento y consolidación de una industria cultural y creativa potente.

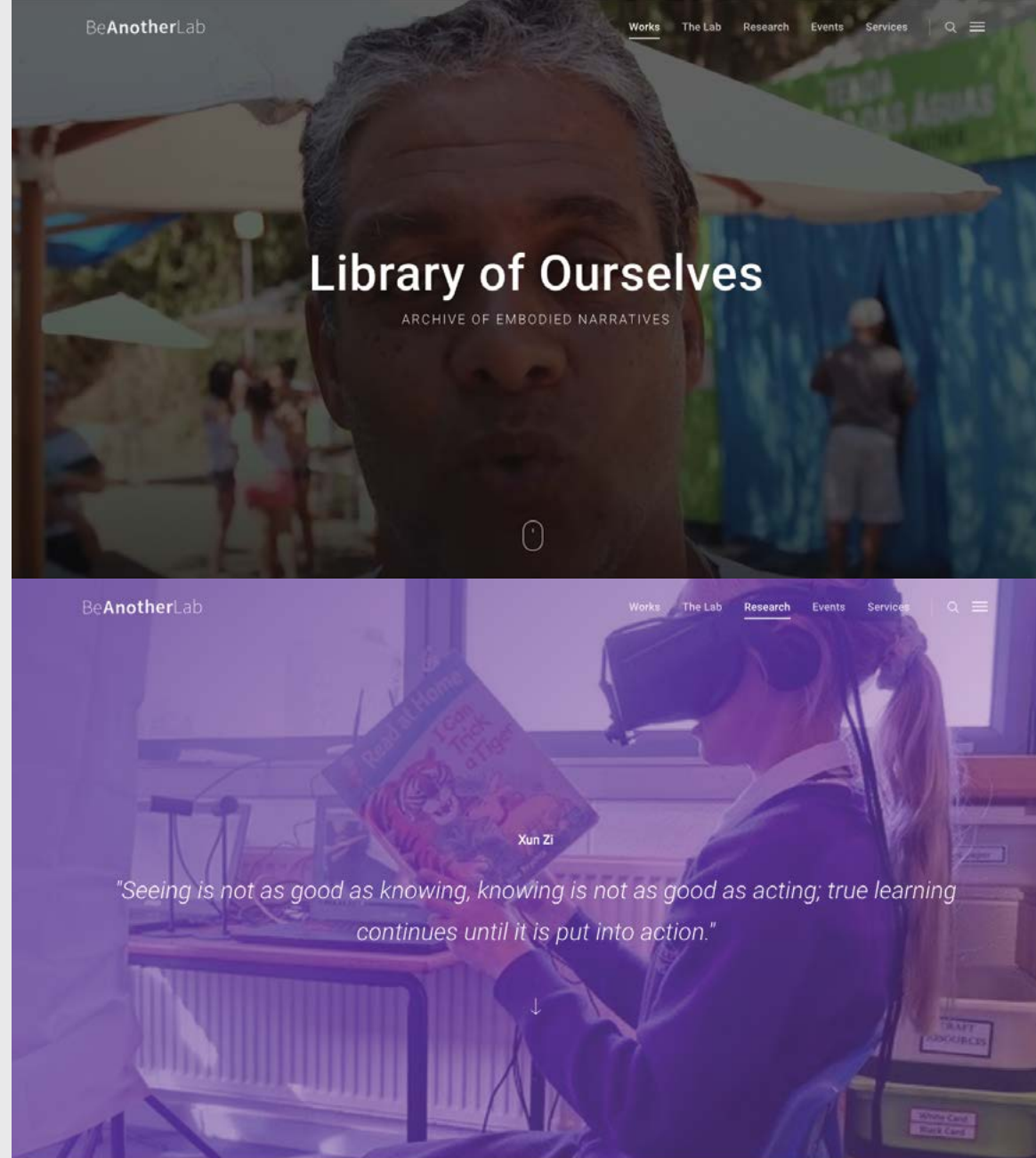
**DG:** Para nosotros, la fuerza o el reto se encuentra en poder empoderar a las comunidades para que sean creadoras y distribuidoras de su propio contenido, para sus propios intereses locales y aplicadas según su contexto, esto implica tener una propuesta y noción sobre las posibilidades de hacer producciones de bajo presupuesto y fácil distribución y poder generar una crítica consciente sobre la adopción de estas nuevas tecnologías.

Tenemos entonces que las tecnologías para la nueva creación cinematográfica no necesariamente implican un alto coste para llegar a un resultado robusto. Por ejemplo, en 2016, en Salento, Quindío, fuimos invitados a participar de unos talleres en un evento llamado Peace Hack Camp Colombia con la intención de construir herramientas para la paz en un país en posconflicto. Allí cocreamos con los participantes una experiencia sobre el perdón que costó solo un par de cientos de euros y dos

días de trabajo, y ha llegado a tocar y emocionar profundamente el corazón de cientos de personas alrededor del mundo.

Estamos hablando entonces de herramientas educativas que pueden ser fácilmente implementadas en cualquier tipo de institución cultural, social o de investigación de diferentes sectores. En nuestro caso estamos trabajando en el concepto de *estaciones de realidad virtual social*, que sirven como herramienta para estimular la autorreflexión, el pensamiento crítico y la toma de perspectiva. En estas estaciones surge, no solo en el diálogo después de la experiencia, sino que aflora en las personas o grupos, la intención de ser generadores de nuevos contenidos y de experimentar por primera vez, o de seguir experimentando con las nuevas tecnologías, sugiriendo así un guiño a posibilidades frente al cierre de esta brecha.

**MMR:** Muchos de los proyectos que hemos realizado han estado dirigidos a grupos poblacionales que no tienen accesos a redes y tecnologías, lo que impide avanzar con ellos. No basta, por tanto, con concebir la obra, sino poder entregarla a un amplio grupo de personas para que la puedan ver y puedan interactuar con ella. Algunas de nuestras obras están dirigidas a la población



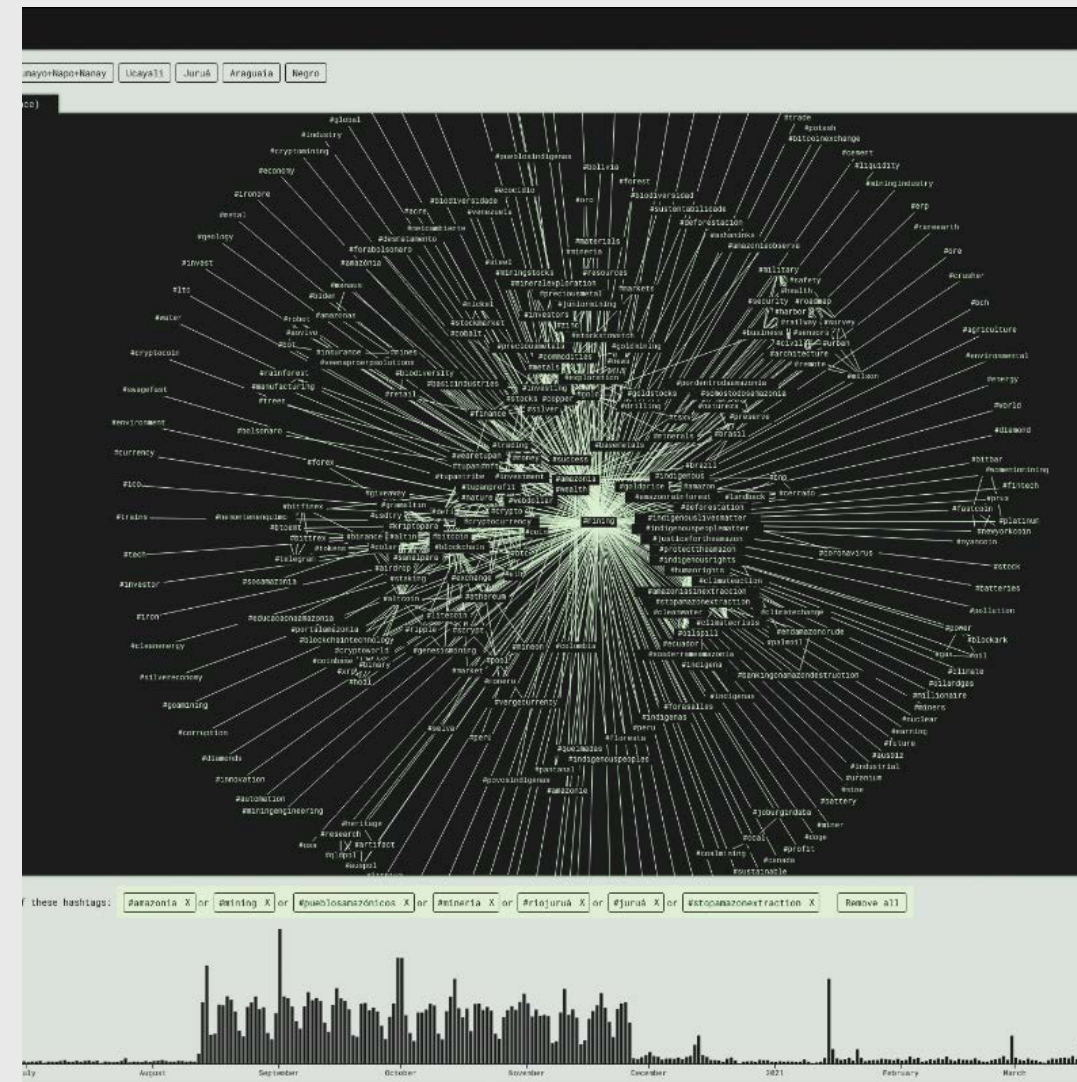
📄 Captura de pantalla de Be Another Lab ([http://beanotherlab.org/home/the-lab/Daniel González](http://beanotherlab.org/home/the-lab/Daniel_González)).

rural, y allí no se cuenta con los dispositivos necesarios para visualizarlas y hacer procesos de inmersión. Mientras esto no cambie, será difícil crear obras exclusivamente transmediales.

En el ámbito de la circulación, nuestras obras han estado en catálogo en 5 países, incluyendo Estados Unidos. En Brasil, por ejemplo, se realizó el doblaje de la serie y se trabajó en multiplataformas, lo que permitió un mayor aprovechamiento de los archivos audiovisuales. Con la experiencia interactiva web la serie estuvo nominada a Nickelodeon Kids' Choice Awards. Falta, en todo caso, más recursos para la producción de estas obras de tal forma que ello posibilite competir en mercados internacionales.

**ST:** Hablar del cine como producción es analizar una industria que vincula lo comercial, pero también lo independiente. De igual forma, en las nuevas narrativas inmersivas existe la posibilidad de que haya una gran industria a partir de los CGI, de los modelados 3D y de los grandes efectos especiales que se logran con tecnologías sofisticadas. La tecnología presenta grandes posibilidades, pero el asunto es desde dónde se está narrando, qué es lo que se está diciendo y con quiénes nos estamos asociando. El tema de si mis narrativas son vendibles o no tiene que ver con un mundo

de capital como al que nos enfrentamos, así como con el cine comercial, el de las grandes distribuidoras, pero también con el cine independiente. Los proyectos de las nuevas narrativas pueden tener grandes posibilidades si se conectan de manera adecuada con los grandes capitales y a ello le apuntan políticas como las de la economía naranja en Colombia, que buscan aprovechar el papel de los medios y las tecnologías para crear procesos de distribución en ámbitos internacionales. Un proyecto independiente que desarrollo ahora es COINVITE (<https://www.synergiesforsolidarity.org/>), una plataforma que crea una narrativa independiente con la academia para conformar un archivo de conocimientos arquitectónicos y de ciudad. A nivel de web, se crea una narrativa medianamente inmersiva, es distribuible por medio de plataformas digitales y sus características son muy similares a las del cine independiente en Colombia, pero con muchas menos plataformas de distribución. En este sentido, los proyectos digitales son mucho menos rentables porque existe la idea de que la web es gratis, pero considero que a través de la modularidad de estos proyectos es posible encontrar fuentes de financiación en algunos de sus componentes, de tal forma que sean sostenibles. ■



■ Rivers// Amazonia geo-linguistic (Laura Colmenares Guerra, 2021). Captura de pantalla de la Trilogía Ríos - Ríos capítulo I (<https://rivers.ulara.org>).

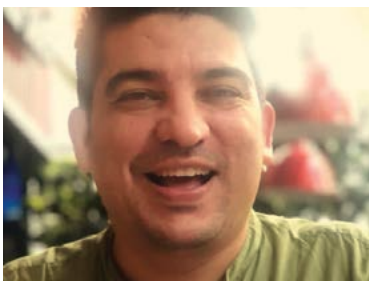
## ▶▶ Perfiles de los autores

▶ CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 31-2021 NUEVA ÉPOCA



### FELIPE CÉSAR LONDOÑO

Decano de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y director del Festival Internacional de la Imagen, que se realiza desde 1997 en Colombia. Fue rector de la Universidad de Caldas (2014-2018). Es editor honorario de la revista *Leonardo* - Sociedad Internacional de Artes, Ciencias y Tecnología (The MIT Press), miembro del Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía (CINACC) en Colombia, curador en artes electrónicas, investigador en campos del diseño, el arte y la ciencia, y ha sido consultor de la Comisión Económica para América y el Caribe (CEPAL) en temas de industrias creativas. Profesor titular de la Universidad de Caldas y creador de los programas de pregrado, maestría y doctorado en Diseño y Creación de la misma institución.



### MAURICIO VÁSQUEZ ARIAS

Profesor e investigador asociado del Departamento de Comunicación Social de la Universidad EAFIT. Es Licenciado en Filosofía y Letras de la Universidad de Caldas. Especialista en Estética de la Universidad Nacional sede Medellín. Magíster en Educación de la Universidad de Manizales-CINDE. Candidato a doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Las áreas de docencia, investigación y creación de Mauricio se concentran en los ámbitos de la convergencia de medios, la intermedialidad y la transmedialidad con particular énfasis en la arqueología de los medios. Así mismo, se ha desempeñado como diseñador transmedia en diversos proyectos de interés cultural, ha participado en la creación de la maestría en Estética y Creación de la UTP, la maestría en Comunicación Transmedia y el pregrado en Diseño interactivo de EAFIT.



### MARÍA CECILIA REYES

Investigadora y creadora de narrativas interactivas nacida en Barranquilla. Tiene un doctorado conjunto en Humanidades Digitales de la Universidad de Génova (Italia) y en Comunicación de la Universidad del Norte (Colombia). Su investigación se especializa en las narrativas digitales interactivas, las tecnologías inmersivas y la experiencia estética. Durante su carrera, María Cecilia se ha desempeñado como investigadora en el Instituto de Tecnologías Educativas del Consejo Nacional de Investigaciones de Italia (CNR-ITD); guionista y editor de cine documental; creadora de proyectos interactivos de realidad virtual; productora de radio en la Asociación Latinoamericana de Radio Educativa (ALER). Actualmente es miembro de la Asociación de Investigación de Narrativas Interactivas Digitales (ARDIN) y es investigadora en residencia de la Schloss Solitude Akademie (Alemania).



### ALEJANDRO ÁNGEL TORRES

Director y Productor de Nuevos Medios, Cine y TV y Curador de contenidos transmediales e inmersivos. Actualmente es Productor Ejecutivo de Armadillo: New Media & Films, Director de #NarrarElFuturo: Festival de Cine CC & New Media Bogotá, Tutor General del proyecto 'Cineastas 360' de CDI & Facebook Colombia y Líder de Cultura Digital y Medios Interactivos de la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos del Ministerio de Cultura de Colombia. Recientemente ha dirigido "Chakero" y "Muerte Lenta: El pueblo Uitoto acorralado por el mercurio" (Premio Nacional de Periodismo Simón Bolívar 2018 y Premio Nacional de Periodismo Digital 2019). En la actualidad produce los proyectos documentales "Granada: Relato de un Perdón", "Todas las Flores" y "Manos de Luz".



### ARNAU GIFREU-CASTELLS

Doctor en Comunicación y Master en Artes Digitales (UPF). Profesor acreditado por ANECA y AQU (España). Ha sido investigador afiliado del Open Documentary Lab (MIT) y es miembro de la organización i-Docs (UK). Miembro del grupo de investigación Medium (UPF). Autor de artículos y de libros sobre la no ficción interactiva, transmedia e inmersiva. Ha publicado en revistas de referencia en su ámbito de investigación como *Studies in Documentary Film*, *Curator: the Museum Journal*, *Collection and Curation*, *Museum Management and Curatorship* o *Lecture Notes on Computer Science*, y en editoriales com

Wiley-Blackwell, Columbia University Press, Síntesis, etc. Ha colaborado en proyectos interactivos y transmedia en Colombia como *Pregoneros de Medellín* (2015), *La Otra Orilla* (2018), *El Cubo*, *Historias Tridimensionales* (RTVCPlay 2021) o *Escarabajos. Un país descubierto a pedacitos* (Red de Bibliotecas. Banco de la República 2021).



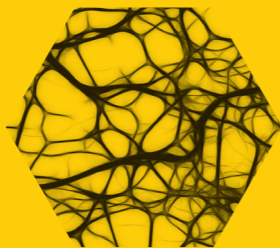
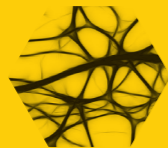
### ANA TERESA ARCINIEGAS

Investigadora y realizadora audiovisual. Doctora en Arte: Producción e Investigación Universidad Politécnica de Valencia, magíster en Artes Visuales y Multimedia UPV, magíster en Documental y Sociedad Escuela de Cinematografía y Audiovisuales de Cataluña escAC, realizadora de Cine y Televisión Universidad Nacional de Colombia. Profesora Titular del Programa de Artes Audiovisuales en la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Becaria del Programa Iberoamérica Jóvenes Profesores Investigadores Colombia Banco Santander. Becaria de doctorado Fundación Carolina. Las narraciones audiovisuales no lineales y los medios interactivos han sido su interés particular durante los últimos 10 años, desde lo teórico y como práctica artística. Fue ganadora del Estímulo Investigación en Cinematografía FDC Proimágenes y beneficiaria de la Beca para la publicación de investigaciones sobre cine y audiovisual colombiano a través de los nuevos medios del Ministerio de Cultura.





ESTOS CUADERNOS DE CINE SE  
TERMINARON DE EDITAR EN DICIEMBRE DE  
2021 EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ



# ombiano



► PRESENTACIÓN

La evolución de las narrativas audiovisuales

**Catalina Valencia Tobón**  
**Ricardo Cantor Bossa**

► EDITOR INVITADO

Lo cinemático en épocas de transición

**Felipe César Londoño**

► ARTÍCULOS

► Dispositivos intermediales en los siglos XVIII y XIX: exploraciones en torno a experiencias animáticas hispanoamericanas  
**Mauricio Vásquez Arias**

► Creación de realidades virtuales narrativas: de la cinematografía a la inmersografía  
**María Cecilia Reyes**

► 10 años de nuevos medios en Colombia o ¿cómo nos estamos narrando en la era digital?  
**Alejandro Ángel Torres**

► Desarrollo de nuevos medios en Colombia. Caso de estudio de El Cubo: Historias tridimensionales.  
**Arnau Gifreu-Castells**

► Investigación, aplicaciones y archivo: el nuevo cine como objeto de análisis.  
**Ana Teresa Arciniegas**

► ENTREVISTAS

La producción y circulación en perspectiva de las Experiencias Cinemáticas: una visión desde los realizadores.  
**Felipe César Londoño**

