

TEJIDO DE MIRADAS, NARRATIVAS Y MOVIMIENTOS

desde el registro de
prácticas artísticas para la
conformación de narrativas
aumentadas a partir de la
cámara subjetiva



David Romero Duque



**Tejido de Miradas, Narrativas y Movimientos
desde el registro de prácticas artísticas para la conformación de narrativas aumentadas a
partir de la cámara subjetiva**

David Romero Duque

Tesis de maestría presentada para optar al título de Magíster en Artes

Asesor

Gabriel Jaime Vieira Posada, Doctor (PhD) en Artes

Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Maestría en Artes
Medellín, Antioquia, Colombia
2023

Cita	(Romero Duque, 2023)
Referencia	Romero Duque, D. (2023). <i>Tejido de miradas, narrativas y movimientos desde el registro de prácticas artísticas para la conformación de narrativas aumentadas a partir de la cámara subjetiva</i> [Tesis de maestría]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Maestría en Artes, Cohorte IV.

Grupo de Investigación Teoría, Práctica e Historia del Arte en Colombia.

Centro de Investigación Facultad de Artes.

Maestría en Artes, Cohorte IV.

Grupo de Investigación Teoría, Práctica e Historia del Arte en Colombia.

Centro de Investigación Facultad de Artes.

Imagen de portada: Taller 2 TIAP, ejercicio “construcción de casa-cuerpo”.

Fuente: Archivo *Taller Itinerante de Artes para la Paz 2022 - Programa La Paz es una Obra de Arte* de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia —Colombia— en el marco de EU project 101007587 TransMigrARTS.

Fotografía: David Romero Duque y Juliette Bohórquez.

Asesor: Gabriel Jaime Vieira Posada.

Jurado: Fernando Mora Ángel, Sara Melissa Gallego Quiroz.

Coordinador posgrados, Facultad de Artes: Juan Fernando Velásquez Ospina.

Coordinadora Maestría en Artes: Elizabeth Cano Escobar.



Centro de Documentación Artes

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano Facultad de Artes: Gabriel Mario Vélez Salazar.

Jefe departamento: Julio César Salazar Zapata.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

A Dios y mi familia.

Agradecimientos

Primeramente, quiero agradecer a Dios porque me ha permitido estar en estos escenarios rodeado de personas tan maravillosas, por darme las fuerzas, motivación y sabiduría para avanzar en este camino con el privilegio de estar acompañado de mi esposa Juliette, quien me apoyó en esta labor investigativa, los registros, y las críticas constructivas; a mi padre, mi madre y mis hermanos por su disposición.

También dedico este reconocimiento a Gabriel Mario Vélez y Gabriel Vieira, quienes han sembrado en mí la curiosidad y la motivación por atreverme a más, me han visto crecer a nivel profesional y han estado presente en las decisiones trascendentales en el derrotero académico. Gracias por su amistad.

De manera especial agradezco a Ana Milena Velásquez, quien ha aportado sensibilidad y alegría a mi vida a través de su apasionado trabajo por las comunidades desde las artes y su ferviente creencia de la capacidad transformadora de estas, pilar fundamental para este proyecto.

Este proyecto solo es posible gracias a cada persona, proyecto e institución que ha aportado en su construcción. Desde las personas que han compartido su mirada, las que aparecen frente a ella y las que se encuentran tras bambalinas. A cada personal administrativo, docentes, colegas y amigos que aportaron su amistad y conocimiento.

Gracias a cada miembro, observador y participante del Programa La Paz es Una Obra de Arte, del Taller Itinerante de Artes para la Paz 2021 y 2022 y del proyecto AIRE por influenciarme con la riqueza pedagógica, sensible y ética que los caracteriza. A todo el equipo TransMigrARTS en cabeza de Monique Martínez.

Mi gratitud a cada docente de la Maestría en Artes, quienes desde sus saberes específicos e inquietudes han aportado de manera muy valiosa a este proceso. Gracias por cada pregunta, crítica constructiva y recomendaciones. También a mis compañeros de la maestría, por su apoyo en los momentos que los necesité, por su retroalimentación en cada parte del proceso, por su ayuda en los montajes y por ser parte de las experimentaciones y muestras.

Gracias al equipo de la Misión académica de expertos del MIT (Massachusetts Institute of Technology) por aportar sus experiencias, conocimientos e ideas para enriquecer este proyecto.

A todos los que se dispusieron a compartir no solo su mirada y sus cuerpos, sino también sus memorias, vivencias y experiencias, sus alegrías y sus llantos, sus corazones y esperanzas. Muchas gracias.

Tabla de contenido

Lista de tablas.....	8
Lista de figuras.....	9
Resumen.....	14
Abstract.....	15
Introducción.....	17
¿Dónde mirar?.....	17
Objetivo general.....	19
Objetivos específicos.....	19
Contexto.....	19
Conceptos abordados.....	20
Cámara subjetiva.....	22
Punto de vista.....	32
La ruptura 360°.....	40
Narrativa aumentada.....	42
Aumento.....	45
Espacio.....	51
Narrativa.....	56
Empatía kinestésica y tejido de movimiento.....	66
Cámara subjetiva como manifiesto ético.....	75
Compartir la mirada.....	80
El registro.....	82
Sistematización.....	85
Categorías de observación.....	89
Tejido.....	96

Exposiciones.....	96
Un escenario alterno: La Web.....	108
Realidad Virtual y Realidad Aumentada, como experimentación futura para <i>Compartir la mirada</i>	110
Reflexiones y conclusiones: un tejido de miradas	111
Una mirada desde la cámara subjetiva	112
Una mirada a la cámara subjetiva: la voz de sus portadores	117
Una mirada al tejido: mis percepciones	130
Referencias	134
Películas, series y videos musicales	136
Otros videos en YouTube.....	137
Proyectos artísticos.....	137

Lista de tablas

Tabla 1	Sistema de igualdades o desigualdades, entre el narrador y el personaje, de Todorov...33
Tabla 2	Tabla de configuración de planos en Metz58

Lista de figuras

Figura 1 Primer momento	17
Figura 2 Cierre del primer día del taller 5.....	18
Figura 3 Cámara subjetiva instalada en la cabeza.....	22
Figura 4 Tras de escenas de cámaras subjetivas	24
Figura 5 Fotograma de Lady in the Lake	25
Figura 6 Fotograma de Dark Passage.....	25
Figura 7 Fotograma de Film.....	26
Figura 8 Fotograma de 8 ½	26
Figura 9 Fotograma de Jaws	27
Figura 10 Fotograma de E.T The Extra Terrestrial.....	27
Figura 11 Fotograma de Predator.....	27
Figura 12 Fotograma de Trainspotting.....	28
Figura 13 Fotograma de The Matrix	28
Figura 14 Fotograma de Black Swan.....	29
Figura 15 Fotograma de Being John Malkovich.....	29
Figura 16 Fotograma de War Photographer.....	30
Figura 17 Fotograma de The Prodigy, Smack My Bitch Up	30
Figura 18 Fotograma de The Weeknd, False Alarm	31
Figura 19 Fotograma de Short Hike up Hayden Butte.....	31
Figura 20 Fotograma de iPad Pro M2 Pro Res VS iPhone 14 PRO MAX CAMARA TEST	32
Figura 21 Fotograma de ZMF Atrium feat Aune XC1	32
Figura 22 Fotograma de la serie Friends capítulo “The one the morning after”.....	35
Figura 23 Fotograma de Rear Window	37

Figura 24 Efecto Kuleshov.....	38
Figura 25 Diagrama de la investigación en torno al registro de prácticas artísticas	40
Figura 26 Taller 5 TIAP, ejercicio “Hebras de paz viva”	42
Figura 27 Marcadores en Vía Dolorosa	43
Figura 28 Aire de Medellín enfrascado.....	48
Figura 29 Fotograma de Memento.....	49
Figura 30 Trenzado de mujeres afro	49
Figura 31 Ilustración del sistema panorámico de Barker.....	50
Figura 32 Escenario de la obra.....	54
Figura 33 Captura del mapa interactivo de la aplicación.....	55
Figura 34 Video 360° correspondiente a Río de Janeiro en Brasil	55
Figura 35 Captura del mapa interactivo de la página web	56
Figura 36 Fotograma de VIRTUAL REALITY SCARY #2 COMPILATION 2017.....	59
Figura 37 Página inicial del proyecto.....	62
Figura 38 Primera instrucción que aparece al entrar al documental interactivo	62
Figura 39 Instrucción y marcador sobre el sujeto	63
Figura 40 Video que se reproduce al interactuar sobre el marcador del sujeto	63
Figura 41 En las intersecciones de algunas calles se puede elegir el próximo camino a tomar ...	64
Figura 42 Los demás marcadores aparecerán sin la instrucción	64
Figura 43 La página también ofrece información contextual del proyecto	65
Figura 44 Diagrama de la investigación en torno las narrativas aumentadas	65
Figura 45 TIAP Urabá “Interacción de las subjetividades, experiencias y capacidades”	66
Figura 46 Fotograma de ¡El “Efecto Kuleshov” está INCORRECTO!.....	72
Figura 47 Pieza de difusión de la exposición Reminiscencias/PUNTADAS	73
Figura 48 Exposición Reminiscencias/PUNTADAS.....	73

Figura 49 Diagrama de la investigación en torno al tejido de movimiento	74
Figura 50 Taller 2 TIAP, ejercicio “Hebras de paz viva”	75
Figura 51 Diagrama de la investigación en torno a la ética	79
Figura 52 Taller 3 TIAP “La escucha, el diálogo y la interacción expresiva”	80
Figura 53 Diagrama de la investigación en torno al registro de prácticas artísticas	82
Figura 54 Equipo audiovisual principal con que se registran los talleres	83
Figura 55 Ubicando la cámara subjetiva	84
Figura 56 Tomando una fotografía de la participante	85
Figura 57 Fragmento de ruta de carpetas que contienen el material audiovisual	86
Figura 58 Orden según lista de participantes, fecha y dispositivos	87
Figura 59 Participantes involucrados en el registro	87
Figura 60 Actividades que registra la cámara subjetiva	88
Figura 61 Vista en cuadrícula del catálogo del proyecto en Adobe Lightroom Classic	88
Figura 62 Fotograma de cámara subjetiva instalada en el pecho	91
Figura 63 Fotograma de cámara subjetiva instalada en la cabeza de la tallerista	92
Figura 64 Fotogramas de cámara subjetiva instalada en la cabeza de una participante	92
Figura 65 Fotogramas de cámara subjetiva 360° instalada en la cabeza una participante	93
Figura 66 Fotogramas de cámara subjetiva 360° instalada en la cabeza	94
Figura 67 Fotogramas de video de cámara subjetiva 360° instalada en la cabeza	94
Figura 68 Vista previa de la exhibición KID A MNESIA	95
Figura 69 Fotogramas de subjetiva 360° instalada en la cabeza de una participante	95
Figura 70 Fotogramas del tejido	96
Figura 71 Primera experimentación de instalación	97
Figura 72 Marcadores que indicaban los lugares separados por cada visor 360°	98
Figura 73 Segunda instalación sobre el archivo audiovisual en cámara subjetiva	99

Figura 74 Público interactuando con los videos 360°	99
Figura 75 Disposición de las tabletas	100
Figura 76 Imágenes con que se marca cada cámara subjetiva	100
Figura 77 Nueva distribución de tabletas	101
Figura 78 Recorrido de un participante de la exposición.....	102
Figura 79 Distribución de los dispositivos de visualización	103
Figura 80 Público interactuando con los dispositivos de visualización	103
Figura 81 Cámara subjetiva instalada en el pecho de Clown.....	104
Figura 82 Fotograma de video de cámara subjetiva instalada en el pecho	105
Figura 83 Fotograma de video de cámara subjetiva instalada en la cabeza.....	105
Figura 84 Fotograma de video de cámara subjetiva instalada en la cabeza.....	105
Figura 85 Personajes cargando la cámara subjetiva.....	106
Figura 86 Fotograma de video 360° de cámara subjetiva instalada en la cabeza	107
Figura 87 Fotograma de video 360° de cámara subjetiva instalada en la cabeza	107
Figura 88 Fotograma de video 360° de cámara subjetiva instalada en la cabeza	107
Figura 89 Fotograma de video 360° de cámara subjetiva instalada en la cabeza	108
Figura 90 Página de entrada o landing page	108
Figura 91 Interfaz del archivo	109
Figura 92 Mirada que se abre al interactuar sobre el objeto que le antecede.....	109
Figura 93 Primera página que se abre al ingresar al sitio del proyecto.....	110
Figura 94 Taller 6 TIAP, “Taller interdisciplinario de creatividad y creación”	111
Figura 95 Clown con la cámara instalada en el pecho	112
Figura 96 Participante con la cámara instalada en el pecho.....	113
Figura 97 Participante con la cámara instalada en la cabeza	113
Figura 98 Participante con la cámara instalada en la cabeza	114

Figura 99 Cámara intersubjetiva	114
Figura 100 Participante con cámara de video 360° instalada en la cabeza	115
Figura 101 Participante con la cámara de video 360° instalada en la cabeza	115
Figura 102 Participante con cámara de video 360°	116
Figura 103 Participante con la cámara de video 360° instalada en la cabeza	116
Figura 104 Espacio de socialización con los participantes	118
Figura 105 Taller 2 TIAP, ejercicio “construcción de casa-cuerpo”	133

Resumen

La *cámara subjetiva* nos ubica en el otro para llevarnos a sus recorridos, experiencias y sentires. Al implementarse como una estrategia de registro se constituye en una memoria visual de quienes participaron en las *prácticas artísticas* realizadas en el marco del proyecto TransMigrARTS (Transformando la migración por las artes) y el TIAP (Taller Itinerante de Artes Para la Paz).

Propicia la construcción de una reflexión sobre el cuerpo, los medios y el agenciamiento en un proceso que implica las voluntades de otros en un acto de cocreación, con *puntos de vista* que articulados a la *narrativa aumentada* amplían la experiencia del acontecimiento, da apertura a la construcción de *interfaces* que se constituyen como nuevos mundos donde se entrecruzan cuerpos, percepciones y sentires que dialogan, se incorporan y provocan una *empatía kinestésica* que insta a hacer recorridos propios, acercarse a los de otros, integrarse y a partir de allí, *tejer* narrativas, movimientos y *miradas compartidas*.

Palabras clave: cámara subjetiva, empatía kinestésica, narrativas aumentadas, edición intuitiva, tejido de movimiento, registro, prácticas artísticas

Abstract

The *subjective camera* places us in the other to take us to their journeys, experiences and feelings. When implemented as a recording strategy, it constitutes a visual memory of those who participated in the *artistic practices* carried out within the framework of the TransMigrARTS project (Transforming Migration through the Arts) and the TIAP (Taller Itinerante de Artes Para la Paz).

It favors the construction of a reflection on the body, the media and agency in a process that involves the wills of others in an act of co-creation, with *points of view* that, articulated with the *augmented narrative*, broaden the experience of the event, opens the way to the construction of *interfaces* that are constituted as new worlds where bodies, perceptions and feelings intertwine, dialogue, are incorporated and provoke a *kinesthetic empathy* that urges us to make our own journeys, approach those of others, integrate and, from there, *weave* narratives, movements and *shared views*.

Keywords: subjective POV, kinesthetic empathy, augmented narratives, intuitive editing, motion weaving, recording, art practices

“La gente de buen corazón debería ponerse a aprender cómo ver fielmente desde el punto de vista del otro, incluso cuando ese otro es nuestra propia máquina”. (Haraway, 1995, p.13)

Introducción

¿Dónde mirar?

Recuerdo que al recibir la invitación para realizar el registro audiovisual del taller cinco del Taller Itinerante de Artes para la Paz (TIAP), que se realizaría en Turbo en el año 2021, no tenía claridad sobre la estrategia que emplearía para ello, aunque ya estaba instalada en mí la inquietud sobre el punto de vista de la cámara. Al no estar familiarizado sobre la metodología de trabajo del TIAP, cargué la mayoría de mis equipos con la intención de experimentar con estos en campo. Cuando llegué, tenía como referente *War Photographer* (2001), del director Christian Frei, un documental que narra la labor fotográfica de James Nachtwey desde un singular punto de vista — a partir de un pequeño dispositivo de video instalado en su cámara fotográfica que capturaba parte del cuerpo de este—, permitiendo observar aquello que él retrataba de la guerra. Motivado por aquellas impactantes imágenes, estaba decidido a lograr algo similar, pero, a diferencia de él, a través del registro de prácticas artísticas dedicadas a los procesos de construcción de paz.

Comencé a emplear el uso de una cámara *Gopro* para que registrara, desde un costado de mi cámara principal, el recorrido que realizaba durante el registro de las actividades del TIAP. El primer momento de la jornada fue complejo a nivel visual ya que estuvimos en un auditorio conversando, lo que no era muy atractivo desde la imagen, comencé a preocuparme (figura 1).

Figura 1

Captura de fotograma de video de registro. Primer momento donde se puede observar que la cámara de acción Gopro captura parte de la cámara réflex al mismo tiempo que se observa el escenario.



Nota. Fuente archivo Taller Itinerante de Artes para la Paz 2021 - Programa La Paz es una Obra de Arte de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia —Colombia—¹ en el marco de EU project 101007587 TransMigrARTS (Transformando la migración por las artes)². Fotograma del autor.

Al inicio de los talleres prácticos, el panorama cambió completamente, realizaban movimientos corporales al exterior, en una zona verde del lugar donde nos encontrábamos; la luz era conveniente, el escenario adecuado y los cuerpos en movimiento ya le daban dinamismo a la

¹ En adelante TIAP 2021, con registros realizados por el autor.

² En adelante TransMigrARTS.

composición. Fue entonces cuando comencé a cuestionarme sobre cómo sería la experiencia desde el punto de vista de los otros, en este caso, de los participantes³ de las prácticas artísticas. Decidí quitar la *Gopro* del cuerpo de mi cámara fotográfica para usarla en un accesorio pectoral, que había llevado por si sucedía algo, y proponer a uno de los participantes que la usara. En el taller de esa tarde comenzaron a realizar un pequeño canto ritual que implicaba movimientos corporales que acompañaban el mensaje. El canto decía:

El río está creciendo, creciendo, subiendo

(gesto de oleaje con manos a medida que suben)

El río está creciendo, hacia la mar

(gesto de oleaje con manos a medida que estiran los brazos al frente)

Madre tierra abrázame, un niño siempre yo seré

(suben las manos para bajarlos nuevamente en un gesto de abrazo que se transforma en arrullo)

Padre cielo guíame hacia la mar

(levanta los brazos con manos juntas y hacen gesto de oleaje)

Al comprobar lo registrado en la pequeña cámara de acción, encontré una experiencia que me permitió empatizar con lo que sucedía allí y me sentí, no solamente arrullado por aquellas imágenes (figura 2), sino también confrontado en un escenario que, si bien acentuaba más inquietudes, con estas, se abría una puerta metodológica que se convertiría en fundamento importante para el desarrollo de esta investigación, cuyo costo implicaría entregar la cámara, situación que probablemente en otro tiempo no habría permitido, ya que había estado muy aferrado a esta, sin embargo, a partir de allí, tenía toda la disposición para cederla.

Figura 2

Captura de fotograma de video de registro. Cierre del primer día del taller 5, primeros momentos de cámara subjetiva en un participante.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2021.

³ Según el protocolo del proyecto TransMigrARTS, la identidad de los participantes no puede ser divulgada en documentos de circulación pública.

Fue así entonces como, a partir de esas inquietudes relacionadas con el punto de vista de la cámara, acentuadas en la etapa inicial del proceso de la maestría y sumado a esa disposición de ceder mi cámara, comencé a explorar diversos registros. Ello me permitió profundizar en los cuestionamientos preliminares que tenía, hasta llegar a las siguientes formulaciones y esbozo de objetivos:

¿De qué manera se puede configurar una narrativa aumentada a partir de la cámara subjetiva, como memoria de las prácticas artísticas y sus participantes, en el marco del proyecto TransMigrARTS, que propicie una reflexión empática sobre la experiencia de los participantes?

¿Cuáles son los elementos teóricos y técnicos de la narrativa aumentada, sus herramientas y soportes, que pueden contribuir a la configuración de una estrategia para la construcción de una memoria audiovisual del proyecto TransMigrARTS?

¿Cómo se puede realizar un proceso de edición de video que lleve a una posible empatía a partir de registros con cámaras subjetivas?

Objetivo general

Configurar una narrativa aumentada a partir del registro de prácticas artísticas en el marco del proyecto TransMigrARTS que, a través de la cámara subjetiva, facilite una reflexión desde la empatía kinestésica.

Objetivos específicos

- Registrar prácticas artísticas realizadas en el marco del proyecto TransMigrARTS implementando la perspectiva de la cámara subjetiva.
- Indagar elementos teóricos de la narratología en el cine y elementos técnicos de la narrativa aumentada, que propicien estrategias para la construcción de una memoria del proyecto TransMigrARTS.
- Intervenir el material registrado, a modo de tejido, durante los procesos de edición para evidenciar nuevos relatos en narrativa aumentada.

Contexto

El escenario metodológico de esta investigación se desarrolla dentro de *TransMigrARTS* (Transforming Migrations by Arts), uno de los cuatro proyectos ganadores de la convocatoria RISE (Research Innovation Society Exchange), del programa HORIZON 2020 de la Unión Europea, donde la Facultad de Artes, la Facultad Nacional de Salud Pública y el Instituto de Estudios Regionales de la Universidad de Antioquia, participan con experiencias como el TIAP (Taller

Itinerante de Artes para la Paz) Urabá 2021⁴ y Medellín 2022, desarrollados en el marco del programa *La paz es una Obra de Arte*, cuyo objetivo⁵ propone “el diálogo entre las artes, las culturas y las expresiones de las comunidades, para abordar alternativas pedagógicas, vivenciales y expresivas para la resignificación de los acontecimientos, las memorias y los procesos de participación, convivencia y reconciliación”, en conjunto con el proyecto AIRE (Arte, Investigación y Resiliencia) en Dabeiba y Pueblo Nuevo 2021; donde asumo las actividades de los registros audiovisuales de las prácticas artísticas, las cuales, parten desde estrategias performativas, atravesadas por el juego y el ritual; implementando metodologías que devienen del teatro, la danza, la música, las artes visuales e incluso la literatura, ya sea desde acciones predefinidas o la improvisación, buscando generar espacios de reflexión sobre el cuerpo propio, la memoria, las relaciones y así llegar a la construcción de imagen colectiva.

Así, el material audiovisual de este proyecto es un archivo de registros desde el punto de vista de la *cámara subjetiva*, logrados con cámaras de acción *Gopro*, que indaga por las posibilidades de diálogo entre los distintos materiales de registro, su tejido (posible resignificación) y el público.



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

Facultad de Artes
Facultad Nacional de Salud Pública
Seccional Urabá



This project has received funding from the European Union under the Marie Skłodowska Curie grant agreement No. 101019718

Conceptos abordados

Las prácticas artísticas con funciones sociales son actividades en las que el registro audiovisual es un ejercicio común, pero es usual que el fotógrafo o videógrafo aparentemente no tenga una participación directa, más allá de la observación, pasando por alto las sensaciones y emociones que tal observación puede generar. Por esta razón, el registro de la experiencia de los acontecimientos sensibles que generan las acciones del arte en el escenario social para generar reflexiones en torno a los objetivos propios del marco en que se desarrollan, pueden quedar claros desde el punto de vista discursivo, pero reducidos en el aspecto vivencial.

Así mismo, el avance tecnológico en estos medios, que cada vez son más accesibles, facilita una revisión, revaloración y actualización permanente de los lenguajes y procedimientos involucrados; razones por las cuales me interesa indagar sobre la mirada a partir de la cámara subjetiva, en relación con los medios audiovisuales como estrategia de registro para la creación de

⁴ En adelante TIAP 2022, con registros realizados por el autor y Juliette Bohórquez

⁵ *TransMigrARTS* sigue la hipótesis: “las artes escénicas, a través de las herramientas de investigación-creación, pueden contribuir a transformar y mejorar los modos de existencia que se han atribuido a los migrantes en situación de vulnerabilidad”; se pretende “transformar el daño hecho a la vida emocional y relacional de las poblaciones migrantes a nivel familiar, social, laboral y otros, a través de experiencias artísticas compartidas” ya que, por medio de estas prácticas, “se sitúan en un espacio-tiempo compartido, en el momento presente y se fundamentan en la dimensión sensorial y corporal”.

empatía a través del movimiento, teniendo en cuenta el carácter multimodal de las experiencias corporales, abordado por Gallese y Guerra (2020), y las posibilidades de relacionamiento que puedan generarse entre diversos medios, herramientas, lenguajes y plataformas, desde un punto de vista narrativo.

En consonancia con los objetivos planteados, donde no es propósito de esta tesis extender las reflexiones temáticas de los talleres del TIAP y el proyecto TransMigrARTS; comienzo a abordar la *cámara subjetiva* (Mercado, Edgar-Hunt, Marland y Rawle, Gaudreault y Jost), a través de la exposición de algunos elementos básicos de la *narrativa aumentada* (Gil), la exploración del *aumento* (Uricchio), para pensar, desde el punto de vista narrativo, el *espacio* (Ryan, Foote y Azaryahu) y continuar luego con algunos códigos y conceptos de la *narratología* (Gaudreault y Jost). Adicionalmente, abarco la idea de *tejido de movimiento* (Pearlman), una forma de análisis del proceso de edición de video que tiene en cuenta elementos transversales como la empatía kinestésica (Pearlman y Alarcón) en el mundo audiovisual y la *simulación incorporada* (Gallese y Guerra) frente al público de este medio. Proceso que me lleva a considerar una reflexión sobre la *ética*, guiado por el pensamiento de Haraway, Leavi y Kilomba en cuanto a la investigación y el manejo de los medios. Finalmente, reúno todos estos elementos para configurar una obra/archivo titulado *Compartir la mirada*, que será la base para el análisis.

Cámara subjetiva

Figura 3

Fotograma de video 360° de cámara subjetiva instalada en la cabeza.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022. Fotograma: Observador/participante TIAP.

La *cámara subjetiva*, también llamado *punto de vista subjetivo* o *plano subjetivo* ha sido un recurso bastante desarrollado en el cine, que posibilita múltiples capas de análisis según como sea empleada. Por ejemplo, hablar de plano subjetivo, permite abarcar su importancia desde el concepto de *plano*, ya que, para el teórico ruso Sergei Eisenstein, es la unidad básica de una película, la “célula de un organismo mayor” que se construye a partir del *montaje* (en Edgar-Hunt, Marland y Rawle, 2010, p.120). Por lo general, se considera que los planos pueden ser objetivos o subjetivos, “La objetividad consiste en ser distante y discreto [en] elegir dónde poner la cámara, cómo encuadrar la toma y dónde colocar a los actores” (Op.cit., p.121) mientras que los *planos subjetivos* “nos muestran el mundo desde la perspectiva (el punto de vista o POV —por sus siglas en inglés—) de un personaje u objeto de la película” (Ibid.). Mercado (2011) explica que el *plano subjetivo* permite al público experimentar la acción como si viera desde la mirada del personaje, y esta estrategia, artificial, es simulada a través de unas configuraciones de cámaras (generalmente operadas a mano para que el movimiento no diluya la ilusión), con el fin de poner al público en la “piel de un personaje”, lo que puede amplificar el impacto de la escena ya que suele configurarse de manera que coincida tanto con las características físicas del personaje como con su subjetividad emocional y psicológica.

Las interacciones pueden ser impactantes para el público, ya que dicha visión subjetiva “permite a los otros personajes interactuar directamente con el público, mirando al objetivo, hablándole” (Op.cit.). Generalmente se ha acostumbrado a “vivir la acción desde la seguridad de una perspectiva en tercera persona, como observadores invisibles y no reconocidos” (Ibid.). Son esas posibilidades —de empatía, de sentirse como si fuera el protagonista, de compartir la mirada— lo que me parece atractivo en el momento de realizar un registro audiovisual que, a diferencia de esta teoría en el contexto cinematográfico, para este proyecto en particular se busca la implementación de una *cámara subjetiva* que no imita el cuerpo de un personaje, sino que en realidad es el personaje viviendo su experiencia *in situ*, sin un guion previo, sin toda una parafernalia que simula una serie de movimientos (figura 4); es el registro del movimiento directo del propio personaje que al mismo tiempo permite ver reflejadas las experiencias de los otros que lo rodean.

Figura 4

a. Fotografía detrás de escena en momento de filmación de cámara subjetiva de la película *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947,) donde el personaje lanza un golpe al protagonista; b. Fotograma del documental *Making "Being John Malkovich"* (with Spike Jonze & Lance Acord) (Cinematographers on cinematography [YouTube], 14 de marzo de 2021, 09:02) donde se observa al propio John Malkovich ensayando la grabación de su cámara subjetiva cuando mira su reloj; c. Participante del TIAP Medellín 2022 mientras registra con la cámara subjetiva la interacción con otra participante.



Nota. Fuente a. Archivo *Getty Images* tomado de <https://time.com/4196070/hail-caesar-real-old-hollywood/>; b. Archivo <https://youtu.be/VxNIXbDYNcQ>; c. Archivo TransMigrARTS, TIAP 2022. Fotografía: David Romero Duque y Juliette Bohórquez.

Con este proyecto propongo experimentar con algo que podría definirse como una suerte de ensamble de experiencias particulares. Uno de los aspectos de este ensamble, que ya mencioné, es el *punto de vista*, en el que lo interesante aquí, está en cómo cada pieza audiovisual genera sus propias estrategias narrativas con este, aunque sea por momentos muy breves. Sobre esto destaco algunos ejemplos:

Lady in the Lake (Robert Montgomery, 1947): La película se desarrolla por completo en cámara subjetiva, ubicándonos en el punto de vista de Robert Montgomery, donde solo se le puede observar por los reflejos en espejos y ventanas, además es el narrador quien le habla al público (figura 5).

Figura 5

Fotograma de Lady in the Lake (Robert Montgomery, 1947, 01:16:55), cámara subjetiva donde se revela la apariencia del protagonista al mirarse en un espejo.



Nota. Fuente <https://archive.org/details/lady-in-the-lake-robert-montgomery-audrey-totter-leon-ames-tom-tully-lloyd-nolan-1947>

Dark Passage (Delmer Daves, 1947): El film comienza con la fuga de un prisionero, si bien la cámara subjetiva no es el único punto de vista, sí es muy recurrente (figura 6).

Figura 6

Fotograma de Dark Passage (Delmer Daves, 1947, 00:02:25), cámara subjetiva del fugitivo mientras se esconde de las autoridades.



Nota. Fuente https://archive.org/details/dark.-passage-1947_202109

Film (Samuel Beckett, 1965): Cortometraje donde se puede observar el punto de vista fuera del personaje y el punto de vista subjetivo, en el momento que nos traslada a este, la imagen se vuelve difusa, remitiéndonos a un personaje con un estado alterado (figura 7).

Figura 7

Fotograma de Film (Alan Schneider, 1965), cámara subjetiva del personaje cuya vista se encuentra alterada, representado por la borrosidad.



Nota. Fuente fotograma extraído de <https://youtu.be/BSnv6haPadM>

8 ½ (Federico Fellini, 1963): La película inicia en una autopista congestionada donde todos son indiferentes al sujeto que se ahoga por una fuga de humo dentro del vehículo; cuando logra salir, este comienza a volar entre las nubes, luego se ve una pierna del hombre sujeta mientras flota en el aire y cuando cae repentinamente, despierta de este sueño (figura 8).

Figura 8

Fotograma de 8 ½ (Federico Fellini, 1963, 00:02:47), cámara subjetiva donde se observa los pies del personaje mientras flota en el aire.



Nota. Fuente https://archive.org/details/eight-and-a-half-1963_202012

Jaws (Steven Spielberg, 1975): Esta película es un ejemplo del uso de la cámara subjetiva desde el punto de vista de un tiburón, que antecede una escena de terror con sus víctimas (figura 9).

Figura 9

Fotograma de Jaws (Steven Spielberg, 1975), cámara subjetiva del tiburón justo en el momento que va a atacar a su víctima.



Nota. Fuente fotograma extraído de <https://youtu.be/BLCQAmTleP0>

E.T The Extra Terrestrial (Steven Spielberg, 1982): Como en la película anterior, la cámara no nos ubica con un ser humano, pero dadas las cualidades de este personaje, se busca generar empatía en los espectadores hacia él (figura 10).

Figura 10

Fotograma de E.T The Extra Terrestrial (Steven Spielberg, 1982), cámara subjetiva del extraterrestre mientras sale disfrazado a la calle en una tarde de Halloween.



Nota. Fuente fotograma extraído de <https://youtu.be/BLCQAmTleP0>

Predator (John McTiernan, 1987): Si bien la vista tiene un efecto aplicado, no se remite al estado alterado de una persona, sino que nos ubica en una mirada alienígena (figura 11).

Figura 11

Fotograma de Predator (John McTiernan, 1987), cámara subjetiva de alienígena, con un cache que particulariza su mirada.



Nota. Fuente fotograma extraído de <https://youtu.be/BLCQAmTleP0>

Trainspotting (Danny Boyle, 1996): A lo largo de la película, la cámara subjetiva es usada en diferentes situaciones, como los estados de alucinación y el síndrome de abstinencia que padece el personaje (figura 12).

Figura 12

Fotograma de *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996), cámara subjetiva del protagonista mientras este alucina.



Nota. Fuente <https://scenebygreen.com/2022/08/31/trainspotting-1996/>

The Matrix (Hermanas Wachowski, 1999): La cámara subjetiva particulariza la mirada en una confrontación de la realidad y la ilusión a partir de la programación digital (figura 13).

Figura 13

Fotograma de *The Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999), cámara subjetiva de la reacción de Neo al tomarse la píldora que permitirá el rastreo fuera de la Matrix.



Nota. Fuente fotograma extraído de <https://youtu.be/BLCQAmTleP0>

Black Swan (Darren Aronofsky, 2010): La construcción de la cámara subjetiva se hace a partir de movimientos rápidos, pero calculados, puesto que estamos en el cuerpo de una bailarina de ballet, que a su vez incluye ciertas borrosidades por el movimiento del cuerpo que, al mismo tiempo, puede dar cuenta del estado alterado de la protagonista (figura 14).

Figura 14

Fotograma de Black Swan (Darren Aronofsky, 2010), cámara subjetiva mientras la protagonista danza el Lago de los Cisnes, se nota la borrosidad provocada por los movimientos.



Nota. Fuente <https://youtu.be/8qyhhOM76Rg>

Una de las aplicaciones más particulares en el cine la encontramos con *Being John Malkovich* (1999) de Spike Jonze; como destaca Mercado (2011) allí se emplean viñetas en los planos subjetivos no solo como una perspectiva, sino también para visualizar cómo sería experimentar la vida a través de la conciencia de otra persona (figura 15). La efectividad de esta técnica, que es reforzada por una doble voz y que la vuelve tan ingeniosa, es que desde el punto de vista narrativo se experimenta la acción a través de dos subjetividades simultáneas.

Figura 15

Fotograma de Being John Malkovich (Spike Jonze, 1999), doble cámara subjetiva por un lado John Malkovich mientras que, al mismo tiempo, el titiritero, al atravesar el portal, llega a John observándolo desde su propia mirada, la viñeta nos ubica en la posición de Paul a través del cuerpo de John.



Nota. Fuente <https://www.criterion.com/current/posts/2296-the-original-piece-of-wood-i-left-in-your-head>

El plano subjetivo también se ha implementado en el documental, como en el caso de *War Photographer* (2001), del director Christian Frei, un documental que narra la labor fotográfica de James Nachtwey, solo que en este la *cámara subjetiva* no nos ubica en el cuerpo del fotógrafo, sino desde su cámara; lo que nos permite observar de una manera más intencional qué es lo que llama su atención y documenta (figura 16).

Figura 16

Fotograma de War Photographer (Christian Frei, 2001, 00:38), Punto de vista de la cámara de James Nachtwey, mientras retrata el contexto de la guerra.

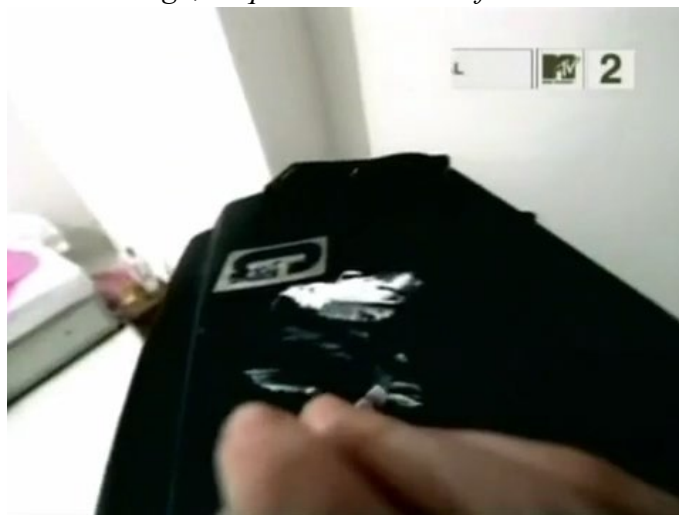


Nota. Fuente extraído del trailer en <https://youtu.be/doV8xokcTuo>

En los clips de videos musicales también se ha visto el uso de este plano, dos de ellos son *Smack My Bitch Up* (1997) del grupo The Prodigy, dirigido por Jonas Åkerlund (figura 17), y *False Alarm* (2016) de The Weeknd, dirigido por Ilya Naishuller (figura 18). El primero, que incluso llegó a ser prohibido para su transmisión en televisión, tiene un contenido intenso sobre el consumo de drogas, licor y el desorden sexual, a este se le suma efectos para reforzar visualmente las sensaciones que experimenta el personaje. En el segundo caso, el plano subjetivo es usado tipificando la experiencia de un videojuego tipo *shooter*.

Figura 17

Fotograma de The Prodigy, Smack My Bitch Up (Jonas Åkerlund, 1997, 00:49), cámara subjetiva de la protagonista mientras se droga, lo que antecede los efectos visuales en el resto del video.



Nota. Fuente <https://vimeo.com/144850907>

Figura 18

Fotograma de The Weeknd, False Alarm (Ilya Naishuller, 2016), cámara subjetiva en un momento de escape en medio de balaceras.



Nota. Fuente <https://youtu.be/CW5oGRx9CLM>

Desde que se popularizaron las pequeñas cámaras de acción como GoPro, Insta360° One y DJI Osmo Action, la cámara subjetiva ha tomado fuerza, puesto que estos dispositivos son mucho más accesibles por su módico costo y tamaño reducido, permitiendo a usuarios de diversas redes en línea realizar todo tipo de videos. Por ejemplo, en YouTube encontramos algunos canales y videos donde se muestran pequeñas acciones deportivas (figura 19).

Figura 19

Fotograma de Short Hike up Hayden Butte (Alex Markides [canal de Youtube], 4 de noviembre de 2021, 00:48), cámara subjetiva de una pequeña escalada en medio de la caminata.



Nota. Fuente <https://youtu.be/vTA7WwBIOZU>

Aunque el video en general no está en este punto de vista, este ejemplo en el escenario de Youtube, evidencia un momento particular donde el personaje manifiesta que hará una cámara subjetiva para demostrar la activación de la cámara de un dispositivo que está revisando (figura 20).

Figura 20

Fotograma de iPad Pro M2 Pro Res VS iPhone 14 PRO MAX CAMARA TEST apple ProRes (El Profesor Tech [canal de Youtube], 31 de octubre de 2022, 03:04), cámara subjetiva que testimonia la correcta operación del dispositivo.



Nota. Fuente <https://youtu.be/JjLusk69fsA>

Finalmente, se puede observar a un analista de tecnologías de audio de alta gama, que usa la cámara subjetiva, la mayor parte del tiempo, para poder manipular los dispositivos y comentar las cualidades de estos, mientras no lo observamos directamente a él (figura 21).

Figura 21

Fotograma de ZMF Atrium feat Aune XCI (Z Reviews [canal de Youtube], 1 de junio de 2022, 00:45:16), cámara subjetiva del momento en que el analista de audio se pondrá los audífonos.



Nota. Fuente <https://youtu.be/S7BEn9VUgCo>

Si bien la *cámara subjetiva* es una base estratégica para este proyecto, vamos a ampliar su influencia a través del *punto de vista*, y con ello, comprender un poco mejor las implicaciones de este en su aplicación en el marco del proyecto TransMigrARTS.

Punto de vista

Antes de avanzar más con la *cámara subjetiva*, es importante explorar el contexto en el que se inserta: el *punto de vista*, del cual se ocuparon teóricos de la narratología como Genette (1972), Gaudreault y Jost (1995).

En narratología, el punto de vista se puede comprender como la relación de conocimiento —sobre cualquier asunto concerniente a la narración— que hay entre el narrador y los personajes, esta relación se puede comprender a partir del sistema de igualdades o desigualdades entre el narrador y el personaje tal como ha sido propuesto por Todorov (1966 en Gaudreault & Jost, 1995, p.138) y que se aprecia en la tabla 1.

Tabla 1

Sistema de igualdades o desigualdades, entre el narrador y el personaje, de Todorov

narrador > personaje	el narrador sabe más que el personaje dice más de lo que sabe cualquiera de los personajes
narrador = personaje	el narrador no dice más de lo que sabe el personaje
narrador < personaje	el narrador dice menos de lo que sabe el personaje

Considerando estos parámetros, es fundamental tener en cuenta que el punto de vista en el cine es diferente a como sucede en la literatura, mientras que en este último es monódico, en el cine es polifónico (Gaudreault & Jost, 1995, p. 158), ya que en el audiovisual se construye a partir de una variedad de *materias expresivas*, de las que Gaudreault & Jost (1995) reconocen cinco: ruidos, diálogos, textos escritos, música e imágenes (p.38), y establecen un *punto de vista* cognitivo, visual y auditivo (Op.cit.,p.158), que converge en un tiempo y en un espacio para configurar la narrativa (Ibid., p.15). A partir de ahí, estos autores destacan la *focalización* y *ocularización* —como saber y ver—, así como la *auricularización* y las *imágenes mentales* (Ibid., p.140), todas ellas asociadas con el *punto de vista*, relacionados a su vez con un *punto de vista narrativo*, un *punto de vista del personaje*, un *punto de vista de la cámara* y un *punto de vista del gran imaginador*; elementos que entrelazados, configuran una narrativa compleja, y con esta, dan cuenta de un *punto de vista cognitivo*.

En estos puntos de vista, se ponen en interacción de acuerdo con Casetti (1986), tres instancias que están presentes en todo texto (en Gaudreault & Jost, 1995, p. 66):

1. El *enunciador filmico*, identificado con el *Yo*.
2. El *enunciario*, a quien va dirigido el enunciado, con el *Tú*.
3. El propio *enunciado*, que identifica con *Él*.

A su vez, el *punto de vista* tiene cuatro configuraciones discursivas (Op.cit., pp. 66-67):

1. *Configuración objetiva*: Se refiere a los planos que no representan al punto de vista de nadie, donde “el *Él* (el enunciado) prima sobre el *Yo* (el enunciador) y el *Tú* (el enunciario)”.
2. *Configuración del mensaje*: Cuando el personaje de la narración interviene como aquel que “ofrece y da a ver la película” dirigiéndose al espectador, así, “el *Yo*, el enunciador, «se introduce en el *Él* que constituye el conjunto del enunciado» para interpelar al *Tú*, el enunciario-espectador”.

3. *Configuración subjetiva*: Como sucede con la cámara subjetiva, coincide la observación del espectador con la del personaje, entonces, “fundiéndose con el Él-personaje, el Tú, el enunciatario-espectador, comparte así lo que le es dado a ver a éste por el Yo-enunciador”.
4. *Configuración objetiva irreal*: Cuando el eje de la cámara provoca una distorsión llevando a que la apariencia de las cosas sea alterada, como, por ejemplo, puede suceder con los contrapicados exagerados, de tal manera que “la presencia de un Yo enunciador que se afirma como tal y reafirma al Tú-espectador el poder que tiene sobre el Él-enunciado”.

Esta relación de conocimiento, y configuraciones, frente a la *focalización*, afecta la manera en que el público comprende la historia que se narra y con ello la experiencia que tenga frente a esta; se ve perfectamente ejemplificado por el diálogo entre los directores Truffaut y Hitchcock sobre la diferencia entre la sorpresa y el suspense:

Estamos hablando, tal vez haya una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es de lo más normal, no ocurre nada especial, y de repente: bum, una explosión. El público está sorprendido, pues antes de que lo estuviese se le ha mostrado una escena corriente, sin interés alguno. Ahora examinemos el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto al anarquista que la colocó. El público sabe que la bomba explotará a la una y sabe también que es la una menos cuarto, hay un reloj en el decorado; la misma insignificante conversación se convierte de pronto en muy interesante, porque el público participa en la escena. Tiene ganas de decirle a los personajes que están en pantalla: «No deberíais hablar de cosas tan triviales, hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar». En el primer caso, hemos ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le ofrecemos quince minutos de suspense. (Truffaut, 1983:59 en Gaudreault & Jost, 1995, p. 138)

Según el sistema de Todorov, en la *sorpresa* solo se cuenta con la misma información que tienen los personajes que conversan en la mesa, mientras que en el *suspense* nos entregan más información de la que tienen estos; si bien estos autores indican que en esta escena el asunto no se trata tanto “en saber quién narra el relato (¿quién es el narrador?, ¿quién habla?)” (Gaudreault & Jost, 1995, p. 138), también señalan que se trata del “«foco» que orienta lo que Genette llama la «perspectiva» narrativa”, es decir, es un asunto de la estrategia narrativa configurada desde cierto punto de vista.

Focalización

La introducción de una “cámara que filma” implica una serie de capas informativas que “marcan” el espacio narrativo de una forma visual que no se le escapa —o sí— al espectador. Los actores entonces, “no son los únicos en emitir señales”, la cámara, a través de los planos y movimientos, ángulos y lentes utilizados, puede dirigir la mirada del espectador, de manera que influencia la percepción y la experiencia de este. Asimismo, la cámara puede dar cuenta —o no—

de una instancia superior al del mundo del relato, de alguien que toma las decisiones sobre el punto de vista, de un “gran imaginador” (Op.cit., p. 34).

Basados en los estudios de Genette, se refieren a las formas en que se presenta la focalización del relato:

Focalización interna: aquí, el conocimiento que se tiene del mundo narrativo está supeditado a lo que pueda saber el personaje, como vimos en el ejemplo de sorpresa de Hitchcock (Ibid., p.149). De este, los autores destacan tres posibles maneras: *fija*, “cuando el relato da a conocer los acontecimientos como si estuviesen filtrados por la conciencia de un solo personaje”; *variable*, “cuando el personaje focal cambia a lo largo de la novela”; y *múltiple*, “cuando el mismo acontecimiento se evoca en distintas ocasiones según el punto de vista de diversos personajes” (Ibid., p.139).

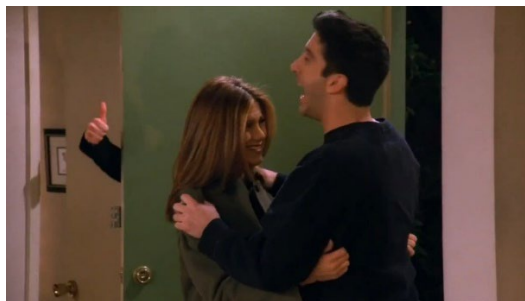
Focalización externa: al espectador acá no se le permite conocer “los pensamientos o los sentimientos del héroe”, sin embargo, esto no implica que el espectador no pueda compartir los sentimientos del personaje (Ibid., p.150). La función de esta restricción de la información que el público tiene del personaje produce efectos narrativos, pues se trata de una “distribución de las informaciones narrativas”.

Focalización cero: aquí, el relato no se encuentra focalizado, el narrador, al decir “más de lo que sabe cualquiera de los personajes”, tendría un carácter “omnisciente” (Ibid., p.139).

Focalización espectral: en este, el narrador le da “una ventaja cognitiva al espectador” con respecto a los personajes, este narrador, que a la vez puede ser el “mostrador cinematográfico” puede diseñar el plano de manera estratégica, para que en una toma logre transmitir esas informaciones —como, por ejemplo, cuando los acontecimientos suceden a la espalda del personaje— (Ibid., p.152) (figura 22). El espectador entonces tiene una ventaja frente al personaje por la posición, que es atribuida por la cámara (Jost, 1987 en Gaudreault & Jost, 1995, p. 152), a diferencia de la *focalización cero*, que es ausencia de *focalización*, este le da al espectador una posición privilegiada en el relato (Gaudreault & Jost, 1995, p. 152).

Figura 22

Fotograma de la serie *Friends* capítulo “The one the morning after” (Kauffman y Crane, 1994-2004, 03:32), En la escena Ross procura ocultar a la mujer con quien cometió infidelidad, esta, que se oculta detrás de la puerta, le hace señales a las espaldas de Rachel, quien en ese momento no se entera de nada.



Nota. Fuente fotograma capturado de <https://youtu.be/bAqVKB3rI3g>

De esta manera, se define la *focalización* como la posición que ocupa el narrador en relación con el protagonista según la historia que relata; Gaudreault y Jost (1995), también identifican tres actitudes posibles (p. 153):

1. Nos desvela lo que ha vivido como lo ha vivido en tanto que personaje, es decir, por orden.
2. Anticipa lo que va a seguir y se aprovecha del saber adquirido después de experimentar el acontecimiento que está a punto de vivir como personaje visualizado.
3. Confiesa su ignorancia de tal o cual momento que ha vivido.

Ocularización

Implica una “relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve” (Op.cit., p.140), nos ofrece un punto de vista desde la narración, a partir de los elementos intradieгéticos, de aquí los autores destacan dos maneras:

1. Como sustantivo, “el «sistema óptico situado del lado del observador que sirve para examinar la imagen dada por el objetivo»”.
2. Como adjetivo, “al que ha visto algo, el testigo ocular”. El espectador activa sus sentidos y da lugar a la interpretación de lo que observa.

A partir de ahí se distinguen dos clasificaciones:

Ocularización interna

En este se configura una serie de estrategias que nos ubica desde el personaje sin que sea directamente revelado, puede presentarse de la siguiente manera:

Ocularización interna primaria

Por un lado, puede señalar “en el significante la materialidad de un cuerpo [...] o la presencia de un ojo” (Gaudreault & Jost, 1995, p. 141) de manera que lleve a la identificación de un personaje ausente; es una huella que sugiere una mirada, sin una mostración directa, que conduce al espectador a establecer un vínculo a partir de lo que ve con lo que el “instrumento de filmación” ha registrado a partir de una “analogía elaborada por su propia percepción” (Op.cit., p.142). Por otro lado, la *ocularización interna primaria* también se puede referir a una mirada construida a través de un recurso visual superpuesto que sugiere la presencia del personaje desde su punto de vista, o en los términos de Gaudreault y Jost “en perspectiva de un ojo” (figura 23). En este modo se puede observar el uso de recursos visuales, como “el agujero de una cerradura, unos prismáticos, un catalejo, un microscopio, etc.”, que hacen parte de lo que hoy se denomina *raccord*⁶ *de mirada*, que, según este contexto, nos remite a una continuidad entre el plano donde se muestra

⁶ El *raccord*, también conocido como continuidad cinematográfica, es la relación entre la secuencia de planos diferentes con el objetivo de permitir una fluidez en el relato, a fin de buscar “la integración narrativa del público en lo que ve, de manera que su mirada no se pierda en la sucesión de imágenes, y reconozca la relación entre ellas” (Morala, 17 de abril de 2020, parr.3).

al personaje y el plano consecuente en el que se observa lo que este mira, propiedad que comparte con la *cámara subjetiva*. Por lo tanto, de esta categoría, se reconoce el *movimiento subjetivo de la cámara*, donde precisamente, la forma en que se emplea la cámara remite a un movimiento del cuerpo, por ejemplo, desde la “posición en relación al objeto observado” o temblor y brusquedad en el movimiento (Ibid.).

Figura 23

Fotograma de Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954, 00:42:20-00:42:31), Se puede observar que el añadido de la viñeta nos remite al punto de vista del hombre que sostiene la cámara fotográfica.



Nota. Fuente https://archive.org/details/rear-window-1954_202007

Ocularización interna secundaria

Esta estrategia consiste en construir la “subjetividad de la imagen” desde una contextualización configurada a partir de *raccords*, pero que, a diferencia del caso anterior, no necesariamente se tiene que dar a partir de una cámara subjetiva, aunque de la sensación de esta, debido a que en un juego de planos se logra enlazar cualquier imagen con la mirada mostrada (Ibid., p. 143). Básicamente es lo que sucede con el *efecto Kuleshov*, que, según Karen Pearlman (9 de enero de 2020), desde el punto de vista audiovisual, se ejemplifica con tres tomas “ella ve [se muestra el primer plano de una mujer], ella observa [en el plano se observa a un hombre caminando mientras mira la cámara], ella piensa [vuelve al primer plano de la mujer]” continúa “tres hechos que se convierten en un pensamiento, editar hechos de video en pensamiento a través del video es lo que ocasionalmente se denomina efecto Kuleshov” (00:42-00:55), es decir, luego de una mirada, la toma que se muestra condiciona la conclusión que tendríamos de la tercera toma, a modo de pensamiento del sujeto (figura 24). El nombre que se le asigna a este efecto es cuestionado por Pearlman donde argumenta que el cineasta ruso Lev Kuleshov en realidad lo que hizo fue observar una práctica que ya realizaban las mujeres en el proceso de corte de los negativos en el montaje audiovisual, por lo que, buscando rescatar el origen de este proceso, propone que este sea denominado como el “efecto del editor” (Ibid.).

Figura 24

Efecto Kuleshov: la primera línea refiere a que el hombre mira el plato de sopa, el tercer fotograma ya será interpretado como el hombre con hambre, mientras que en el tercer fotograma de la segunda línea se interpretará como el hombre que desea a la mujer.



Nota. Fuente imagen extraída de <https://www.comunicar.pro/blog/efecto-kuleshov-una-herramienta-poderosa-para-el-cineasta/>

Ocularización cero

Este caso sucede cuando ningún personaje o elemento dentro del contexto interno del audiovisual —ninguna instancia intradieгética— ve la imagen, aquí el plano remite al *gran imaginador* (instancia que se profundiza en el próximo capítulo), situación que los americanos denominan “nobody's shot” (Gaudreault & Jost, 1995, pp.143-144). De aquí los autores destacan tres estrategias:

- Cuando la cámara está al margen de los personajes, en una posición no marcada: muestra la escena de manera que el espectador no perciba la intervención de un “aparato de filmación” en el audiovisual.
- Cuando la “posición o el movimiento de la cámara” resaltan la autonomía del narrador respecto a los personajes de su universo narrativo, la diégesis: el narrador externo afirma su papel, dejando en claro que el mundo no se relata solo a través del uso de la cámara.
- Cuando la cámara se remite a una “elección estilística”, además de su función narrativa: finalmente obedece más a revelar al autor.

Auricularización

El audiovisual —Gaudreault y Jost lo formulan desde el cine— se caracteriza, en parte, por dos formas de registros que soporta, la imagen y el sonido, por lo que se considera que también sea posible referirse a un punto de vista sonoro o auricular que se construye a partir del “tratamiento que se les da a los ruidos, a las palabras o a la música” (Op.cit., p.144). La configuración de estos elementos supone una serie de retos para lograr la “posición auditiva de un personaje”, los autores proponen los siguientes:

- La localización de sonidos: muchas veces, en el cine, se escucha sin ver el origen de sonido, es acusmática; no se le da una dimensión espacial para localizarlo (Ibid., p.145), aunque ya hoy existen tecnologías como el sonido ambisónico, que espacializa el registro sonoro, típico en el video 360°, haciendo coincidir la dirección del sonido con el fragmento de la imagen que se visualiza.
- La individualización de la escucha: en el cine, puede referirse al “ambiente” que se configura como un tejido sonoro entre el campo y el fuera de campo (Ibid.).
- La inteligibilidad de los diálogos: aquí se busca controlar las intensidades de los recursos sonoros, como el ruido, el sonido ambiente, la música, etc. Para privilegiar “la inteligibilidad del diálogo” (Ibid.).

Estas situaciones, que se dan por las limitaciones de los formatos, aun con las tecnologías, como en los videojuegos, el video 360°, la realidad virtual, la realidad aumentada, en conjunto con la interacción que tienen las capacidades de resolverlos, se instauran como recursos narrativos que ayudan a dosificar o a enfatizar los elementos que se presentan en beneficio de la narración y la experiencia del espectador.

Como *punto de vista sonoro* que aportan a la estrategia narrativa, Gaudreault y Jost sugieren una clasificación alineada con la ocularización:

Auricularización interna

Aquí se configura una serie de estrategias que nos ubica con el personaje sin que sea directamente revelado, presentándose de las siguientes maneras:

Auricularización interna primaria

Cuando no se ve el personaje directamente, como en el caso de un *raccord* de mirada y la cámara subjetiva. Para ubicarnos desde su punto de vista se pueden activar una serie de deformaciones sonoras, como filtros, la pérdida de una parte de las frecuencias, etc., que “construyan una escucha particular” que nos indiquen que estamos desde el punto de vista del personaje, como si el sonido se filtrara “por el oído” de este (Ibid., p.146).

Auricularización interna secundaria

Este se presenta cuando “la restricción de lo oído a lo escuchado está construida por el montaje y/o la representación visual” (Ibid.).

Auricularización cero

Relacionado con la inteligibilidad de los diálogos, la *auricularización cero*, a diferencia de la auricularización interna, revela una instancia extradiegética, como el narrador implícito, al manipular los niveles de audio que se reproducen por fuera del mundo narrativo, es decir que ningún elemento del mundo de la narración emite dicho sonido, como podría ser, en la mayoría de los casos, la banda sonora, que se modula para centrar la atención en los diálogos (Ibid., pp.146-147).

Imágenes mentales

Finalmente, los autores se refieren a este tema donde se elige un punto de vista interno, que busca representar las imágenes “que pasan por nuestras cabezas”, como podrían ser “imágenes mentales de todo tipo” como “imaginaciones, recuerdos, alucinaciones”, a través de estrategias que permitan diferenciarlas de la “realidad supuesta por la diégesis” (Ibid., p.147).

Luego de ver de forma breve estas categorías, podemos concluir que estas imágenes mentales se pueden formar a partir de elementos visuales y sonoros, por ejemplo, a través de la *ocularización y auricularización interna primaria*, respectivamente.

Como se puede observar en el *diagrama de la investigación en torno al registro de prácticas artísticas* (figura 25) A partir del punto de vista de la cámara subjetiva exploraremos maneras de configurar narrativas aumentadas en las que se incluyan tejidos de movimiento, teniendo en cuenta reflexiones éticas que conlleven a la configuración del componente creativo denominado compartir la mirada.

Figura 25

Diagrama de la investigación en torno al registro de prácticas artísticas.



La ruptura 360°

A diferencia de otros medios tradicionales, como el libro o el cine —en sus formatos más populares— que generalmente tienen una “forma correcta de ver”, un principio y final a través de un camino dirigido, la tecnología 360° —como la imagen panorámica o el video 360°—, al romper con las fronteras del fotograma, tiene algunas implicaciones importantes desde el punto de vista en la narrativa (Uricchio, 26 de julio de 2022, 28:50). Ya no existe una forma específica de ver, la imagen no necesariamente tiene un punto concreto para ser observada, el observador puede

comenzar y terminar de ver la imagen en cualquier punto, de tal manera que los criterios con que observa y la experiencia que vive frente a la imagen pueden variar mucho; es posible que cada observador de un trabajo realizado en estos formatos configure relatos distintos, incluso múltiples participaciones por parte de un mismo sujeto, lo podrán llevar a encontrar nuevos elementos. Existe, entonces, una relativa determinación del punto de vista por parte del narrario.

Como ya se puede observar, punto de vista y narrativa están íntimamente ligados, ahora, en el siguiente capítulo nos enfocaremos en tomar algunos aspectos de la narrativa, para, en consonancia con el espacio y la marcación, poder llegar a algunos elementos que nos permitan configurar una exploración bajo las lógicas de una narrativa aumentada de la cámara subjetiva.

Narrativa aumentada

Figura 26

Taller 5 TIAP, ejercicio “Hebras de paz viva”. Dos participantes usando cámara subjetiva.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Referirse a términos como *narrativa aumentada*, *interacción*, *inmersión* y *aumento*, pareciera tener una connotación asociada necesariamente con tecnologías digitales en las cuales, la interconexión con los usuarios se genera a través de tecnologías de cómputo; pero establecer las bases de estos conceptos solo en dicho escenario es permanecer en un prejuicio, porque existen autores que indagan sobre la noción de la narrativa aumentada desde otras perspectivas, tal es el caso por ejemplo de Antonio Gil (2015), que lo hace desde la literatura, a partir de la historia de las tecnologías y medios en que esta ha tenido lugar. Estos términos también han sido retomados por William Uricchio (26 de julio de 2022) desde ejemplos históricos aún más lejanos al relacionar el *video 360°* con el arte rupestre descubierto en la cueva de Lascaux en 1940 y que datan de unos 15.000 años antes de cristo, refiriéndose a este como una de las experiencias más inmersivas posibles y que incluso hace alusión a ello como un concepto antiguo de *realidad virtual*⁷.

Estas consideraciones históricas derivan en que lo analógico y lo matérico son elementos importantes en estos conceptos, que, si bien tomaron fuerza a partir de tecnologías digitales, no están supeditadas exclusivamente a estas, ejemplo de ello es la calle *Vía Dolorosa* en Jerusalén, caso presentado por Uricchio (2019) para referirse al aumento de la experiencia en el espacio público, donde el transeúnte puede observar unos marcadores en forma de placas, habladores y rótulos dispuestos en los espacios, que le dan cuenta del recorrido de Jesús en el día de su crucifixión (figura 27). Esto no quiere decir que el papel de las tecnologías digitales y los espacios virtuales no sean importantes, sino que resulta vital hacer un reconocimiento que permita ampliar las posibilidades más allá de lo que estas ofrecen.

Figura 27

a. Tercera estación de *Vía Dolorosa*; b. Nótese los distintos marcadores de la *V* estación; c. Calle en la *vía dolorosa*, en la parte superior del lado izquierdo del muro se puede notar uno de los marcadores instalados.



Nota. Fuente fotografía a tomada de <https://www.theviadolorosa.org/>, fotografía b y c tomada de <http://holyland-sites.blogspot.com/2014/04/jerusalem-via-dolorosa-markers.html>

En este sentido, la *narrativa aumentada* se entiende no como una técnica, sino como un campo, un escenario que permite el diálogo entre medios, tecnologías y formatos, ya sean novedosos o históricos, sin excluirse mutuamente.

⁷ Uricchio afirma esto porque se comprueba que al iluminar el lugar con una fogata —como sucedió en la prehistoria—, las llamas al variar su proyección de luz hacia los costados de la cueva producían un efecto de movimiento en las imágenes rupestres.

Retomando a Gil (2015), desde el campo de la literatura, la *narrativa interactiva multimedia* (p.55) es para él, uno de los escenarios donde está presente la *narrativa aumentada* que puede ser entendida como:

"la irrupción del componente intermedial vehiculado a través de la combinación, hibridación o remediación de los lenguajes audiovisuales y electrónicos multimedia [que] extendería nuestro objeto desde el dominio de partida de la narración literaria a los vastos territorios del cine (o el vídeo en este caso), la música, el cómic, el videojuego, etc.". (Op.cit.)

Aquí su intención está relacionada con el contenido y la experiencia del *lectoespectador*, a la vez que, al revisar la *narrativa aumentada* con el *transmedia* y la *narrativa multiplataforma* (Ibid., p.61), encuentra que:

"En este tipo de procesos la intermedialidad opera de forma externa a la obra, no en cuanto hibridación o remediación de lenguajes en su seno, sino en cuanto trasvases adaptativos o expansiones del repertorio entre las diferentes artes, medios o narrativas.". (Ibid.)

Esta serie de imbricaciones, que incluyen una adaptación de los medios "clásicos", han llevado, en palabras de Gil, a "la conformación de galaxias (y aun universos) transmediáticos de enorme productividad intermedial" (Ibid., p.45). Como se podría relacionar con las teorías en la astronomía, la religión o el mito sobre la conformación del universo, ese agite *intermedial* que conlleva a un nuevo espacio o medio, también se presenta de manera interna o *intramedial* (Ibid., p.46), un agite a nivel celular que nos brindará otra forma de vida narrativa.

Asimismo, Gil (2015) menciona una serie de categorías que se dan en la *narrativa aumentada* desde el campo de la literatura (como la postnovela o la narrativa interactiva) en las que distingue una combinación de parámetros que surgen dependiendo de la manera en que se den las relaciones de los elementos que configuran tales categorías, aclarando que estos no se dan de manera cerrada y que bien podrían variar; estos parámetros son: *intermedial*, *impresa*, *electrónica*, *multimedia*, *interactiva*, *multiplataforma*, *transmedia* y *lúdica*. De estas menciona que una *narrativa aumentada* bien podría ser *intermedial*, *impresa*, *multimedia* e *interactiva* pero también podría presentar el rasgo *transmedia-multiplataforma* (Ibid., p.72).

Así, la *narrativa aumentada* comprende una imbricación tanto de los lenguajes y expresiones, como de medios y escenarios que configuran una estrategia narrativa y con estos, provocar al usuario/espectador/lector/lectoespectador. Estas combinaciones han tenido muchas formas y conforme a las innovaciones seguirán surgiendo otras. Frente a estas combinaciones mediáticas y expresivas, solo en la *novela interactiva*, por ejemplo, Gil (2015) ha encontrado otras formas en que son mencionadas dependiendo de sus particularidades, y que no dejan de estar en el campo de la *narrativa aumentada*, tales como: "*diginovela*, *novela hipermedia*, *text adventure*, *aventura conversacional*, *visual novel*, *kinetic novel*, *novela online interactiva*, *novela participativa*, *wovel*, *ficción interactiva*, *computer novel*, *audionovela interactiva*, *novela gráfica interactiva* o incluso *radionovela* o *telenovela Interactiva* [y también] *novel apps*" (Ibid., p.55); así mismo, de manera más generalizada también emplea términos como *roman augmentée*, *enhanced*

storytelling y literatura expandida (Ibid., p.47). Esto permite enfatizar en la *narrativa aumentada* no como una nueva invención, sino como una estrategia de relacionamientos donde el interés sobre este dependerá de la suma de lo que se narra, la manera de narrarlo, los escenarios donde se narra, y, lo que le da el carácter propio, las estrategias de relacionamiento entre diferentes medios y lenguajes. Con esto, Gil (2015) también nos lleva a entender la *narrativa aumentada* más allá de la sumatoria de los elementos cuidadosamente seleccionados a favor de la narración, puesto que al hibridarse se podría concebir como una expansión a nuevos soportes, lenguajes y tecnologías narrativas (Ibid., pp.72-73).

Hasta el momento, según las reflexiones de Gil (2015), hemos podido observar de manera general el *modus operandi* de la *narrativa aumentada*; ahora, con el ánimo de indagar por los códigos que propicien el aumento de la narrativa para la configuración de la estrategia de la obra realizada en el marco del proyecto, es necesario dividir la *narrativa aumentada* en tres aspectos fundamentales: el *aumento*, el *espacio* y la *narración*. En el primero, desde los estudios de Uricchio (2019), los *marcadores* —recursos que suelen usarse para indicar algún tipo de información en un lugar determinado—, son una estrategia importante para la expansión; el segundo, desde la perspectiva de Ryan, Foote y Azaryahu (2016), para definir el espacio estratégico del proceso narrativo de la experimentación creativa; y en el tercero, según los aspectos de la *narratología* expuestos por Gaudreault y Jost (1995), a fin de tomar algunos elementos que aporten a la conformación de narrativas, no solo en la cámara subjetiva, sino, además, para la configuración de interfaces en las que el público pueda interactuar y generar sus propias rutas para la constitución de reflexiones basadas en sus decisiones a partir del espacio recorrido desde la mirada compartida.

Aumento

Marcar algo, tal vez con una descripción que complemente a los elementos ya visibles de aquello que indica, así sea de manera simple, permite trascender la experiencia más allá de lo que sería si esa capa de información no estuviera. Si bien la idea de *aumento* se configura acá a partir de la investigación de Uricchio (2019), en las obras de Culler y Ginzburg, se pueden encontrar elementos que permiten relacionar directamente esta noción con el *espacio* y la *narrativa*; de hecho, Uricchio (2019) escribe a partir del espacio marcado. Así mismo, el proceso de aumento está íntimamente ligado a la narrativa, ya que, como manifiesta Uricchio, “el aumento [...] puede ofrecer un proceso de descubrimiento narrativo, ya que el usuario encuentra nuevas asociaciones y coherencia a través de nuevos encuentros secuenciados con sus propios marcadores” (Uricchio, 2019, Parr. 40). Lo que permite observar que una base importante para el *aumento* es el *marcador*, que, a partir de actos de *indicación*, dados a través de la conjunción de espacio, memoria y significado, nos permite realizar superposiciones para el aumento semiótico del mundo (Galloway en Uricchio, 2019), de manera que, el marcador es “cualquier tipo de información o representación, ‘...que constituye una vista como vista: dando información sobre ella, representándola, haciéndola reconocible’ (Culler)” (Uricchio, 2019, Parr. 3, 4). Igualmente, Uricchio, también a partir de Culler, destaca que estos *marcadores* pueden ser *in situ*, es decir, contenidos en el mismo espacio o elemento, como el caso del marcador “George Washington durmió aquí” (Culler en Uricchio, 2019, Parr. 4); también pueden ser *móviles*, por ejemplo, aquellos que no están contenidos en el mismo espacio o elemento, como el caso de “panfletos y folletos diseñados para atraer a la gente al sitio,

dar información en el sitio y servir como recuerdos o representaciones fuera del sitio” (Culler en Uricchio, 2019, Parr. 4).

Estos *marcadores*, cuyo objetivo es dar valor y significado, exponen de manera legible según el público, aquello que indican, las narrativas y las estrategias de acuerdo con los objetivos que deban cumplir; puede referirse a un público específico, limitados por unas habilidades o intereses necesarios para la activación o comprensión de estas *indicaciones*; esta comprensión puede requerir el conocimiento previo de un aspecto histórico, una narrativa preexistente, o por medio de las *indicaciones* se pueden dejar elementos nuevos, sin necesidad de una contextualización previa; pueden generar una experiencia subjetiva, personalizada, así como una experiencia colectiva y conllevar a una construcción *intersubjetiva* (Uricchio, 2019). A lo sumo, el *marcador* nos puede indicar dónde mirar y dar elementos que configuran una experiencia o reflexión sobre o a partir de lo que marca.

Tal como como se encuentra en las definiciones de *narrativa aumentada*, aunque con diferencias, *marcar* consiste en la superposición de elementos, de medios, lenguajes y formatos. Mientras que en la *narrativa aumentada* se configura un todo a partir de cada uno de los elementos, el *marcador* se refiere a los elementos que indican, que brindan las informaciones necesarias; sin embargo, no es intención de este escrito diferenciar y/o separar, sino más bien comprender el rol del *marcador* dentro de la *narrativa aumentada*; es decir, el *marcador* como un instrumento semiótico que puede generar instrucciones dentro de la narrativa. El autor menciona que, entre los elementos físicos que se superponen en el mundo, se pueden presentar en forma de anuncios, señalización pública, la arquitectura misma, estatuas y placas. Estos elementos logran ensamblar unas “lógicas asociativas”, además de unos posibles “significados mutables y asignables” que implique la *interacción* por parte del usuario —aquí es perfectamente compatible la definición de *interactividad* que Gil (2015) realiza en el contexto de las narrativas aumentadas desde la literatura, el cual la comprende “en cuanto acción o elección del lectoespectador con respecto a la lectura del dispositivo textual [o cualquiera que sea el conjunto narrativo], sea esta del tipo o el grado que sea” (p.55).— a partir de acciones tan simples como la del recorrido en un espacio, conforme a los caminos sugeridos por tales marcas, es decir, realizar un “despliegue objetivo” para el “consumo de un texto preestructurado” (Uricchio, 2019, Parr.13); o bien, el usuario podría hacer un recorrido particular, que no dependa de un orden preestablecido, con unas motivaciones subjetivas, pero que a medida que los recorra tengan una coherencia narrativa, en otras palabras, el usuario a la vez realiza un recorrido mental con el que realiza el ensamblaje de esa narrativa permitiéndole así una experiencia personalizada aun a partir de elementos fijos en el espacio.

Ya aquí el autor ofrece otro elemento importante de los marcadores, dado que, las marcaciones además de presentar una información concreta pueden aparecer como conocimiento y/o como narración, siendo este no solo un elemento organizativo, como una especie de “vía preexistente marcada por signos establecidos” (Op.cit., Parr.6); sino que en ellos podemos encontrar narraciones de descubrimiento, que, como se mencionaba anteriormente, a través de la imaginación, invita a los “hallazgos en una coherencia impulsada por un propósito” (Ibid., parr.17) que puede ser asumido desde la subjetividad, incluso, “como sistema de almacenamiento y recuperación de ideas, y creando un sistema virtual de escritura y lectura” (Ibid., parr.11). De esta

manera, Uricchio también reconoce el doble sentido de la narrativa en los marcadores, por un lado “como textos preexistentes y colectivamente entendidos” y por el otro “como agregaciones coherentes de experiencia y formas de ver” (Ibid., Parr. 17).

Aparentemente, existe en nosotros una necesidad “natural” en marcar, categorizar y articular la realidad para que sea legible y poder cargar de significado (Ginzburg en Uricchio, 2019, Parr. 43); si bien estos procesos de significación o resignificación posibilitan la generación de un marcador, estos pueden darse de manera *subjetiva* o *intersubjetiva*, sea *realidad* o *ficción*, pues, como bien lo resalta Gil (2015), “conocemos y sentimos a través de la cultura” (p.48) y que en la misma línea discursiva cita del libro *Un hombre que se parecía a Orestes* (1969) de Álvaro Cunqueiro “la filosofía no consiste en saber si son más reales las manzanas de ese labriego o las que yo sueño, sino en saber cuál de las dos tiene más dulce aroma” (1987, pp.101-102 en Gil, 2015, p.48), para llevarnos a reflexionar:

“Cómo discernir en qué porcentaje nuestra educación sentimental responde a la vida misma o a las novelas, películas o canciones leídas, vistas o escuchadas, cuando además estas forman parte de nuestra propia experiencia. Las masas de turistas se agolpan en Verona ante el balcón de Julieta y quién podría ver ya un molino en La Mancha sin la realidad aumentada de la ficción”. (Gil, 2015, p.48)

Uricchio (2019) se refiere a los marcadores, tema en que es inspirado por Culler, desde una tonalidad muy cercana, pues su escrito se basa en unos ejemplos concretos que dan cuenta de la expansión de la experiencia frente a diversos elementos que dependen, podría considerarse, de las estrategias de relacionamiento del espacio con las narrativas (según la memoria cultural) y con ello, el público; como es el caso de Vía dolorosa, donde hay una memoria histórica y cultural que es marcada en el lugar y las personas que se dirigen a este, buscando experimentar esa “aura” que es transmitida a partir de esas indicaciones.

En este punto ya es clara la importancia del *espacio* frente a los procesos de marcación en las reflexiones de Uricchio, y era de esperarse, puesto que los estudios de los *marcadores* ya venían originalmente ejemplificados en el campo del turismo. Pero, aun así, el análisis de Uricchio no solo se enmarca desde el espacio, también extrae de Culler un ejemplo que se relaciona con los objetos, como el caso en el que menciona “este frasco de polvo proviene de la luna” (Culler en Uricchio, 2019, Parr. 3, 4), que remite, por ejemplo, al caso de un emprendedor que vendía aire de Medellín embotellada (figura 28) (Patiño, 10 de agosto de 2022). Si bien en ambos casos se involucran espacios, estos se hacen a partir de objetos marcados.

Figura 28

Según la descripción en prensa “el producto captura, dice su fundador, la esencia del Cerro de la Tres Cruces, Nutibara y el Alto de Palmas”.



Nota. Fuente fotografía de Manuel Saldarriaga, tomado de <https://www.elcolombiano.com/antioquia/la-historia-de-la-venta-de-aire-de-medellin-en-botella-KP18351812>

Siguiendo este patrón, en primera instancia encontramos que tanto espacios como objetos pueden ser marcados, pero también, con la observación de los diversos elementos que puede tener un indicador, podría creerse incluso en la posibilidad de que este proceso sea llevado a otras instancias dentro de un constructo que pueda ser considerada una *narrativa aumentada*. Por ejemplo, un personaje podría ser considerado como un indicador que reconfigura la experiencia narrativa expandiéndola a una nueva forma de comprensión de un acontecimiento, sea ficticio o no. Como es el caso de las mascotas de equipos deportivos, que se convierten en una estrategia para la transmisión de mensajes y la indicación a ciertos comportamientos en los eventos donde se les involucra. Incluso, podría pensarse en el cuerpo marcado, a partir de la adición de ciertos elementos materiales, o la inscripción de mensajes escritos o simbólicos directamente sobre la piel, como sucede con el tatuaje, ya sea de manera permanente o temporal. Muchas veces, vemos cómo en estos casos son indicaciones a partir de la memoria de experiencias de vida y las relaciones que se involucran; un ejemplo pertinente se da en la película *Memento* (2000) de Christopher Nolan, donde nos presentan a un personaje con una forma extraña de amnesia en la que este puede recordar todo hasta el momento en que asesinan a su pareja y es golpeado en la cabeza, quedando inconsciente, generándole luego la incapacidad de producir nuevos recuerdos cada vez que despierta. En estas condiciones, Leonard, el personaje, trata de encontrar al asesino, y para lograrlo tatúa su cuerpo, porque lo olvidará, con las pistas que va encontrando en el camino y con estas tomar nuevas decisiones (figura 29). Entonces, el cuerpo de Leonard es una serie de marcas que contienen memoria, significado y narrativa que inciden en el personaje la toma de decisiones para recorrer los escenarios y ejecutar ciertas acciones (*interacción*). Otro ejemplo relacionado con el cuerpo, pero desde un aspecto histórico, se encuentra en el trenzado de las mujeres afro, cuyos patrones podían indicar rutas de escape en tiempos de esclavitud (Sharma, 29 de febrero de 2019), se trataba de mapas ocultos sobre los cuales se requería tener conocimiento para su interpretación (figura 30).

Figura 29

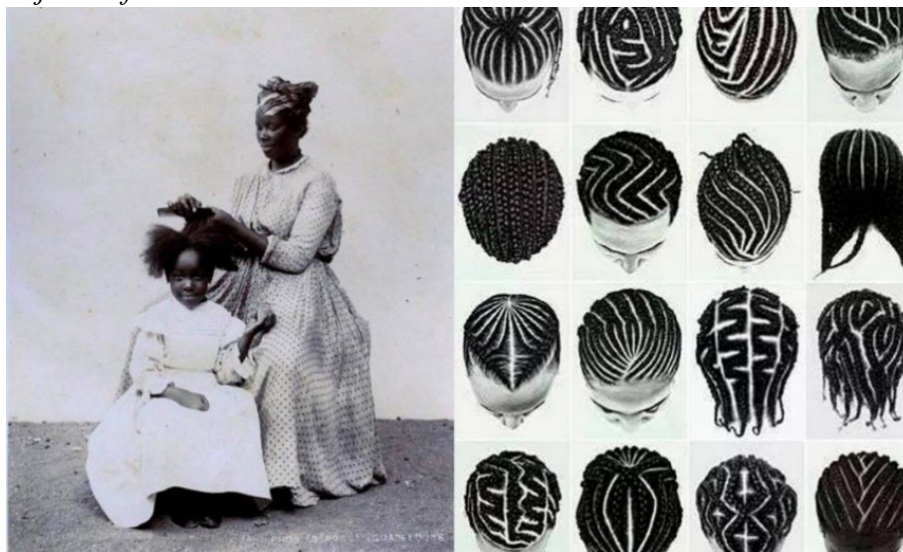
Fotograma de *Memento* (Christopher Nolan, 2000, 00:15:05), el personaje se mira en el espejo, observa el tatuaje en la piel que dice “JOHN G. RAPED AND MURDERED MY WIFE” (JOHN G. VIOLÓ Y ASESINÓ A MI ESPOSA).



Nota. Fuente extraído del tráiler en <https://youtu.be/doV8xokcTuo>

Figura 30

Trenzado de mujeres afro.



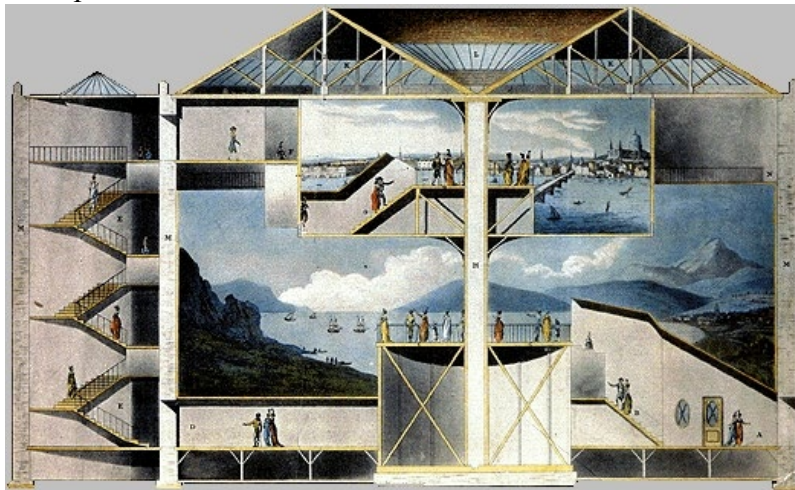
Nota. Fuente imagen tomada de <https://historiasdelahistoria.com/2020/10/28/peinado-con-trenzas-africanas-una-cuestion-de-estetica-o-el-camino-hacia-la-libertad>

Por otro lado, la tecnología es un aspecto transversal en los tres componentes que se despliegan en este capítulo —la *expansión*, el *espacio* y la *narrativa*—, donde al discernir en cada autor estos componentes puede observarse que, frente a la *narrativa aumentada*, hay tecnologías para cada tarea, que tienen una presencia importante en el proceso de expansión a través de los marcadores y lo que puede acontecer a partir de este. Podríamos hablar también de tecnologías para la marcación, la percepción —leer, ver, escuchar, sentir—, la interpretación, para el relacionamiento —enlazar—, recorrer, almacenar, etc. Algunas tecnologías pueden cumplir más

de una función; Uricchio (2019), menciona algunas tecnologías en auge que contribuyen en los temas tratados. Uno de ellos es la *realidad virtual* (RV) cuya característica principal está en la “inmersión en un mundo generado por ordenador” (Parr.22) en la que “dejamos el mundo real para entrar en un mundo cerrado y simulado”, cuya referencia experiencial se relaciona con el sueño, ya que la considera “una ‘otra’ realidad” (Op.cit., Parr.44); dentro de esta tecnología considera el Video 360°, también descendiente de la panorámica de Robert Barker de 1787 (figura 31) (en Uricchio, 2019, Parr.21). El mismo autor incluye la *realidad aumentada* (RA), que, según indica Gil (2015), es un concepto de Tom Caudell y David Mizell ya desde los 90 (p.47). Uricchio aclara que, si bien esta tecnología también consiste en la emulación a partir de un ordenador, a diferencia de la RV —que crea un mundo alternativo—, este requiere del mundo real para su funcionamiento, puesto que integra la interacción entre los dispositivos digitales con los espacios de la realidad, y a partir de allí genera unas “superposiciones semióticas del mundo que llamamos realidad aumentada” (Uricchio, 2019, Parr. 43), esto es una superposición de elementos virtuales sobre el espacio real, añadiendo así “una capa simulada al mundo real” (Op.cit., par.22) que nos permite interactuar entre ambos espacios —lo que finalmente puede ser una superposición informativa que etiqueta lugares específicos, comenta el autor—, de ahí que destaca de esta tecnología “el carácter intrínsecamente dialógico” (Ibid., Parr. 43); La RA típicamente integra otras tecnologías, como el GPS, para los datos geoposicionados, y la internet, para la conexión e integración con otros espacios y dispositivos.

Figura 31

Ilustración del sistema panorámico de Barker.



Nota. Fuente imagen tomada de <https://proyectoidis.org/panorama-de-barker/>

Además de estas tecnologías, se integran otras, entre las que se incluyen las computadoras, los dispositivos móviles, las cámaras de video que ya vienen con la capacidad de transmitir en directo, cámaras de video 360°, pero también se mencionan otras como la prensa, el panfleto, las placas instaladas en los objetos, etc., pero que, en última, terminan constituyéndose en herramientas, medios y plataformas. Finalmente, de acuerdo con la reflexión de Uricchio, que, si bien lo hace desde la perspectiva de la *realidad aumentada*, es pertinente en un sentido amplio en

las *narrativas aumentadas*: “Las tecnologías vendrán y se irán, pero los humanos seguirán marcando el mundo, leyéndolo y encontrando coherencia” (2019, Parr.44).

Espacio

En este punto no es difícil discernir la importancia del *espacio* en la *narrativa aumentada*, se encuentra en múltiples formas, denominaciones (con sus particularidades), y relacionamientos. Como punto de partida nos remitiremos al texto de Uricchio (2019) en su referencia a De Certeau para ubicarnos en un tema tan amplio como este:

De Certeau dice que "el espacio es un lugar practicado" [15]. [15] De forma parecida a la transformación de la ubicación mediante la adición de asociaciones, el "lugar", una vez situado, historizado y cargado de significado, emerge como "espacio"; y el "mapa", una vez interpretado, contextualizado y cargado de significado, emerge como el "recorrido". (Parr. 19)

En el recorrido que hace el autor sobre este tema, se advierte que el *mapa* es una “representación abstracta de un área”, mientras que el recorrido se refiere a “su inscripción con la plenitud de la experiencia y el significado”, así mismo, mientras que el lugar es “una configuración instantánea de posiciones” y “una indicación de estabilidad”, finalmente el espacio, por lo tanto, se destaca como “el efecto producido por las operaciones que lo orientan, lo sitúan, lo temporalizan y lo hacen funcionar en una unidad polivalente de programas conflictivos” (Op.cit.). Si bien estos temas aún son debatidos, no corresponde a este escrito profundizar en ellos. En este contexto nos situamos en la definición de espacio como un lugar cargado de significado.

Frente a este tema, que ya deja entrever la importancia que tiene la narrativa en su proceso, Ryan, Foote y Azaryahu (2016), profundizan en algunos aspectos oportunos para revisar. Aarseth, que toma prestado el concepto de Henri Lefebvre, analiza la práctica espacial en el contexto de los videojuegos, para revisar las dos formas en la que el espacio se presenta: por un lado como “sistema formal de relaciones” (Aarseth, 2001, p.163 en Ryan, Foote y Azaryahu, 2016, p.105), que consiste en el diseño estratégico del campo de acción de los acontecimientos donde el aspecto visual está estratégicamente planteado en función de las acciones y relaciones, esto es que la organización espacial facilite lo necesario para que la interactividad sea posible y así lograr los objetivos propuestos en la narrativa. Por otro lado, se encuentra el espacio como “imagen simbólica” (Ryan, Foote y Azaryahu, 2016, p.105) que corresponde al diseño mimético a través de la representación de objetos y paisajes que son familiares al lectoespectador; generalmente, estos dos aspectos trabajan de manera conjunta, suele existir una interdependencia, ya que, por ejemplo, como mencionan los autores, detrás de una representación mimética suele haber un diseño estratégico (Op.cit., p.107), es decir, según las necesidades narrativas en el espacio se requieren de ciertas acciones que pueden condicionar el surgimiento de elementos clave en el diseño visual del espacio; o visto de manera inversa, la necesidad de la aparición de un objeto marcado, cargado de significado, puede influenciar en el diseño estratégico del espacio. De estos, los autores concretan —usando los términos de Lefebvre— que hay una “representación del espacio” (Ibid., p.105),

concerniente con el sistema formal de relaciones, esto es el diseño estratégico; y un “espacio representacional”, relacionado con las imágenes simbólicas, es el diseño mimético.

Los autores identifican dos actitudes con las que se puede recorrer un espacio desde el punto de vista narrativo (Ibid.):

1. *Espacio estriado*: induce al participante a tener una “actitud nómada que viaja por el espacio” ya sea por placer o para el descubrimiento de acontecimientos inesperados.
2. *Espacio liso*: donde el participante está sujeto a acciones y puntos concretos, a los que debe llegar, conforme lo dicta la narrativa, por lo que el progreso narrativo tiene un carácter lineal

Así, el *espacio* en el marco de la *narrativa*, como veremos en el siguiente apartado, se constituye en el *universo diegético* de la historia, donde todos los elementos han sido diseñados, marcados y articulados para el recorrido de la *experiencia narrativa*.

Alineados con la *narrativa*, los *marcadores* indican constantemente los motivos para que el usuario interactúe; estos elementos son cuidadosamente incorporados en el *espacio* según sus cualidades *miméticas* y necesidades *estratégicas*, de modo que sea coherente su presentación. Aquí el usuario puede tener agencia y sus decisiones pueden determinar “lo que ocurre en el mundo de la historia” (Ibid., p103).

Como mencionan los autores, si bien el espacio “real” está limitado físicamente, donde, según la distancia entre cada lugar, los caminos pueden ser largos o cortos, a lo que se debe tener en cuenta la velocidad del viaje para determinar el tiempo del recorrido; esta presenta elementos básicos que sirven para metaforizar otros espacios, donde, por ejemplo, el *ciberespacio*, apropiándose de los términos geográficos, “se asocia con las nubes en lugar de con un país imaginario” (Ibid., p101); también, este se expande de manera ilimitada “como el universo” (Ibid., p.102) cuando se le suman nuevas páginas, permitiendo a la gente construir sus propios lugares. Aprovechando estos puentes conceptuales entre el mundo físico y virtual, el ciberespacio muestra sus características, constituyéndose a partir de *lugares*, que son las *páginas*, y *caminos*, que son los *enlaces*, donde no existe ninguna distancia entre ellos y la velocidad del viaje depende de la cantidad de enlaces. Para Ryan, Foote y Azaryahu (2016) el *ciberespacio* es una metáfora de un universo paralelo

compuesto por innumerables galaxias, sistemas planetarios dentro de estas galaxias, mundos dentro de estos sistemas y naciones dentro de estos mundos. La jerga técnica de la cultura de Internet, con sus páginas “de inicio”, sugiere que el ciberespacio se experimenta no sólo como un espacio abierto que hay que explorar mediante un impulso nómada, sino también como un conjunto de lugares que hay que habitar. (Ibid.)

Así, podemos encontrar en el ciberespacio un lugar estratégico para la configuración de *narrativas aumentadas*, ya que aquí se facilita la convergencia de *medios* y *lenguajes*, así como se puede configurar mundos, ya sean inspirados por la realidad o en función de una serie de

estrategias. Distinto a lo que se suele pensar, el ciberespacio no es necesariamente opuesto al mundo físico, ya que, además de las relaciones señaladas previamente, es un escenario que aprovecha las cualidades y capacidades de los medios digitales en general. Por ejemplo, Ryan, Foote y Azaryahu (2016) mencionan que estos comparten características de otros medios, como pueden ser “el texto impreso, la narración oral, las imágenes fijas y las películas” (p.102) para la conformación de mundos imaginados, pero, al mismo tiempo, podría considerarse que son medios que captan acontecimientos dados en la propia realidad, como el caso del periodismo, la fotografía y el video documental, todos ellos se pueden constituir en insumos válidos para su inserción en el *ciberespacio*. Estos mundos creados, ya sea desde una base *ficcional* o *documental*, permiten al usuario su recorrido e interacción.

Aquí es pertinente la reflexión de Uricchio, donde se plasma un camino coherente entre el espacio y los marcadores a partir de términos en común, al afirmar que “La mecánica y las especificidades del ‘valor añadido’ que transforma el ‘mapa’ y el ‘lugar’ en el ‘recorrido’ y el ‘espacio’ constituyen el dominio del aumento, y en su instanciación, la interfaz” (2019, Parr. 19), donde puede notarse que aparece la interfaz como espacio (con su diseño estratégico y visual) dispuesto para la interacción, pero de allí también advierte que “el valor semiótico añadido depende de alguna técnica o tecnología y de la relación del usuario con ella [...] considerar estas superposiciones como interfaces [...] producen ‘una fricción generativa’ entre diferentes capas experienciales” (Op.cit., Parr. 20). Esto nos remite a la diversidad de experiencias que tienen los públicos frente a una misma obra, el acercamiento que tengan con cada uno de los medios, lenguajes y tecnologías, podrán enfatizar más o menos en ciertos aspectos de la narrativa, asimismo, el lugar donde se ejecute la experiencia y las condiciones de los elementos involucrados también ubicará al usuario de maneras diferentes. Ejemplo de ello se encuentra en la obra de la brasileña Cândida Borges y el colombiano Gabriel Mario Vélez, titulada *Transeuntis Mundi*, ya que se ha tratado de una obra que ha aparecido en diferentes escenarios. Una de las presentaciones se dio entre el 6 y el 15 de septiembre de 2019 en el marco de la *13ª Fiesta del libro y la cultura: Expediciones*, en el Parque de los Deseos de la ciudad de Medellín. Según se argumenta, el título *Transeuntis Mundi* “Personifica al ser humano que ha emprendido la aventura de descubrir y explorar el mundo; hoy más que nunca, se ha vuelto más móvil y trashumante, dotado de más herramientas para crear los recuerdos de su viaje” (*Transeuntis Mundi*, s.f.). Esta obra no tiene la intención de ser una única instalación, concibiéndose como “un viaje sobre cómo la movilidad a través del espacio y el tiempo” (Op.cit.) pasa a convertirse en memoria de las “geografías y la actual humanidad transcultural y transnacional”. Así, para este evento en particular se presentó como una obra-archivo que emplea la documentación con tecnología inmersiva —compuesta por audio 3D y realidad virtual—, donde se propuso presentar capturas de sonido y memoria visual de diversas ciudades de 4 países de 4 continentes con la intención de convertirse en patrimonio cultural para ser visto hoy y por las generaciones futuras. Esta versión de la obra se encontraba instalada en un pequeño domo donde habían dispuestas cuatro sillas giratorias, con unos dispositivos de realidad virtual dispuestos para ser usados (figura 32).

Figura 32

Escenario de la obra.



Nota. Fuente archivo Transeuntis Mundi.

Una vez puesto el visor y gatillo en mano, aparece ante la mirada del espectador el planeta tierra formándose a partir de pequeños fragmentos que se unen entre sí. Cuando este “mapamundi” 3D termina de conformarse, lo primero que se advierte es que, contrario a lo acostumbrado, sobre el lado izquierdo se encuentra el croquis de África, terminando a la derecha con América, allí la esfera comienza a girar al mismo tiempo que aparece una línea que va dejando su trazo y se va multiplicando a medida que va recorriendo los continentes para finalizar en Sudamérica, sugiriendo una especie de “orden” del recorrido ancestral hacia la población del globo. Mientras esto ocurre, se advierte que, al mover la cabeza, los giroscopios del visor VR actúan permitiendo que lo proyectado en este “casco” se desplaza con relación a la mirada de quien interactúa. Cuando esta primera parte de la animación culmina, aparece sobre el mapa unos puntos en algunos países específicos: Estados Unidos, Colombia, Brasil e Inglaterra (figura 33). Al enfocar la mirada sobre uno de estos lugares, aparece una señal que se confirma con el gatillo, permitiendo así la selección de alguna ciudad para finalmente observar una grabación del sitio específico en VR 360° con sonido ambisónico (3D) (figura 34). Esto implicaba que algunos participantes giraran la silla, el cuerpo, la cabeza —incluso llegaban a pararse— para poder explorar todo el entorno de la grabación. El sonido ambisónico reforzaba esta sensación espacial ya que permitía el desplazamiento del sonido a medida que se desplazaba la imagen. Finalmente, las opciones de la aplicación permitían, a través del gatillo, retornar al mapa para así seguir explorando otras ciudades.

Figura 33

Captura del mapa interactivo de la aplicación.



Nota. Fuente archivo Transeuntis Mundi.

La experiencia generaba diversos comportamientos en los usuarios; por ejemplo, en algún momento una persona le preguntaba a otra si estaba en Brasil, porque no lo encontraba. En otros casos se podía observar cómo las personas levantaban la mano con la intención de tocar los objetos mostrados en la experiencia, mientras que otros movían la cabeza un poco con la intención de escuchar las conversaciones registradas en las grabaciones.

Figura 34

Video 360° correspondiente a Río de Janeiro en Brasil.



Nota. Fuente archivo Transeuntis Mundi.

Transeuntis Mundi también se puede observar a través de su página (<http://transeuntismundi.com/>), si bien allí, parte de la interfaz es similar al presentado por medio de los dispositivos de realidad virtual, estos tienen una estrategia diferente. Por un lado, permite al usuario conocer de manera amplia el contexto de la obra, y parte de la navegación de la obra se da a través de un mapa como el presentado en la obra VR, pero a partir de los ítems que corresponden a otra información que no pertenece al recorrido de la obra central (figura 35); sin embargo, la página, a través de unas programaciones concretas, permite visitar la obra por este medio, pero donde el nivel de inmersión, en cierta medida, dependerá de las características de los dispositivos

que los usuarios dispongan, además que este es antecedido por la plataforma del sitio en general, abriendo posibilidades a otras rutas e informaciones.

Figura 35

Captura del mapa interactivo de la página web.



Nota. Fuente archivo Transeuntis Mundi.

Hasta aquí el espacio puede configurarse como una interfaz y los marcadores le dan sentido a este, donde, alineado con la narrativa, conllevan a una experiencia expandida.

Narrativa

En este campo, los autores que logran concretar múltiples conceptos, en especial desde el punto de vista audiovisual, a partir del cine, son André Gaudreault y François Jost (1995) desentrañando conceptos clave, no solo aquellos que son propios del cine, sino los heredados de la literatura, que, como ya se ha expuesto, también beneficia a cada elemento de la *narrativa aumentada*.

En este punto, la *narrativa aumentada* podría relacionarse con el concepto de *mekasarabá*, palabra de lengua *koreguahe* donde *meka* significa hormiga, que representa la sabiduría, y *sarabá* se refiere a los cruces de caminos, que son puntos de encuentro, así, para este pueblo indígena (Caquetá-Colombia), *mekasarabá* es el punto de encuentro para la transmisión del conocimiento. De manera similar, la *narrativa aumentada* es el espacio donde se reúnen diversos lenguajes, medios, con toda su experiencia para la constitución de nuevas narrativas y formas narrativas. Es el escenario donde pueden confluír la realidad, la ficción, la imaginación, los sueños y en conjunto, llevarnos a una experiencia expandida.

De la *narratología*, al ser un campo tan amplio, solo se hará referencia a los conceptos propuestos por Gaudreault y Jost (1995) pertinentes para el presente proyecto, pero también en diálogo con los autores abordados hasta el momento.

En primera instancia, los autores se refieren a dos tipos de *narratologías*, una *narratología temática* que trata de “la historia contada, de las acciones y funciones de los personajes, de las relaciones entre los «actuantes», etc.” (p. 20); y una *narratología modal*, que se refiere a las “formas de expresión según el soporte con que se narra”, a las maneras en que se manifiesta el

narrador, formas de expresión —como imágenes, palabras, sonidos, etc.—, sumado a los “niveles de narración, temporalidad del relato y puntos de vista” (Op.cit.). De ambas modalidades, los autores enfatizan su estudio en el marco de la *narratología modal*. A partir de esta, establecen una pregunta que llama la atención, ¿Quién narra la película?, pero que para revisar las diversas instancias que encuentran en este punto, primero es necesario tener un breve acercamiento al *relato* y a la *narración*.

Relato

Uno de los conceptos clave es el *relato*, donde los autores traen de Laffay la reflexión de que este es opuesto al mundo debido a que, para su posibilidad de existencia, requiere de un orden que demarque un principio y un fin, además de ser delimitado por una trama lógica en una especie de discurso, donde todo está ordenado por un “mostrador de imágenes” al que denomina como el “gran imaginador”, de ahí que declara que mientras “el cine narra y a la vez representa”, el mundo “simplemente es” (Gaudreault & Jost, 1995, p. 22).

Pero, para entender mejor qué es un relato, Gaudreault y Jost (1995), basados en Metz (1968) exponen cinco criterios para su reconocimiento:

Un relato tiene un inicio y un final: como objeto material implica que está “clausurado” (p.26), así mismo indican que, como ejemplo, “todo libro tiene una última página, toda película tiene un último plano, y los héroes pueden seguir vivos en la imaginación del espectador” (Ibid.). Si bien es claro que estos ejemplos se presentan en formatos lineales, donde se establece de manera clara ese principio y final, esta afirmación podría tener que ser revisada, por ejemplo, en los análisis de Uricchio (2019) nos hace consciente de que el avance tecnológico puede implicar un cambio paradigmático de ciertas concepciones y procedimientos, como es el caso del debate sobre el video 360°, que en un principio era considerado parte de la RA, hoy en día ya para muchos, este ya ha sido desplazado de ese lugar (Uricchio, 26 de julio de 2022). Más de dos décadas después, a partir de las características de la narrativa aumentada, desde una cuestión de la estructura narrativa, se encuentra que estos avances, al ofrecer propuestas narrativas donde la experiencia del usuario se puede dar de manera particular según sus elecciones —muy común hoy en día con los videojuegos, por ejemplo— ya empieza a diluirse esa forma estrictamente lineal. Incluso, tomando el ejemplo de Uricchio (2019) cuando nos remite al palacio de la memoria de los griegos, donde se nos instala en un gran espacio donde una variedad de habitaciones contiene marcaciones de diversas memorias en el que podemos hacer un recorrido lineal, o bien establecer una ruta propia teniendo experiencias particulares (parr.11, 13) y donde el principio y el final podría variar. Este escenario puede ser tomado entonces para convertirse en una interfaz que dé cuenta de una narrativa. Puede que no se trate estrictamente de un relato, pero, como veremos más adelante, la narración se puede componer de múltiples relatos.

El relato es una secuencia doblemente temporal: en este se indica que un relato siempre cuenta con dos temporalidades. En primer lugar, el de la “cosa narrada”, refiriéndose a una “sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos” (Metz en Gaudreault & Jost, 1995, p. 27); luego está “la que deriva del acto narrativo en sí”, que es “la secuencia de significantes que el usuario tarda cierto tiempo en recorrer: tiempo de lectura, para un relato literario; tiempo de visión,

para un relato cinematográfico” (Op.cit.). A partir de este criterio los autores diferencian al *relato* de la *descripción* porque esta última “transforma un espacio en un tiempo” (Gaudreault & Jost, 1995, p. 27); también la imagen porque “transforma un espacio en otro espacio”; mientras que el relato transforma “un tiempo en otro tiempo”. De acuerdo a este análisis, una mera *descripción* no se considera una *narración* debido a que no cumple con esa doble temporalidad, pero, al mismo tiempo, las descripciones, “toman tiempo al relato («su significante está temporalizado») y, no obstante, solo son válidas para el espacio. En el relato hay, pues, narración y descripción” (Vanoye, 1989:80-116 en Gaudreault & Jost, 1995, p.27); esta unión entre la *descripción* y la *narración*, que configuran la temporalización del significante, se opone a la *imagen* debido a que esta es instantánea “un *punctum temporis* que ha sido inmovilizado” (Gaudreault & Jost, 1995, p. 27). De ahí que Gaudreault y Jost recurren al ejemplo de Metz —transcrito en la siguiente tabla—, para ilustrar estas particularidades:

Tabla 2

Tabla de configuración de planos en Metz.

El «plano» aislado e inmóvil de una extensión desértica	es una imagen	(significado-espacio - significante-espacio)
varios «planos» parciales y sucesivos de esta extensión desértica	constituyen una descripción	(significado-espacio - significante-tiempo)
varios «planos» sucesivos de una caravana en movimiento en una extensión desértica	forman una narración	(significado-tiempo - significante-tiempo)

Toda narración es un discurso: si bien un conjunto de enunciados implica al sujeto de la enunciación, no quiere decir que todo discurso narre (Jakobson, 1963 en Gaudreault & Jost, 1995, p.28) puesto que podemos argumentar, demostrar, enseñar, etc., entonces, el *relato*, más allá de ser un objeto con “una existencia fuera de nosotros” requiere de una instancia narradora, “equivalente al ‘gran imaginador’ de Laffay” (Op.cit.).

La percepción del relato «irrealiza» la cosa narrada: si bien para Metz el hecho de relatar irrealiza el acontecimiento, aunque este sea registrado de la misma realidad, puesto que, a las novelas o películas, el espectador las sitúa en otro lugar, la diferencia de la realidad (en Gaudreault & Jost, 1995, p.28); esto se debe a que este concibe el relato como un material finalizado (con un principio y un fin). Nuevamente, al confrontar estas afirmaciones con las tecnologías presentes, se encuentra un cambio en las dinámicas en cómo se puede percibir una narración, por un lado, como se menciona anteriormente, no necesariamente una narración tiene un principio y un final claramente marcado; por el otro, hoy en día se observan cambios en las percepciones del público con las tecnologías inmersivas, como las gafas de RV y la RA que traen los elementos narrativos a un espacio presente y que incluso pueden ser proyectados sobre el mismo lugar real. Si bien se entiende que el acontecimiento en sí es ficción, el nivel de compromiso del espectador/jugador, es muy alto. Por ejemplo, existen videos de personas participando en videojuegos de suspenso, a través de visores VR, que totalmente aterrorizadas se les nota física y mentalmente bloqueadas (figura 36).

Figura 36

Fotograma de *VIRTUAL REALITY SCARY #2 COMPILATION 2017*

(rejanolg [canal de YouTube], 19 de febrero de 2017, 01:52) Reacción frente a videojuego de terror.



Nota. Fuente fotograma extraído de <https://youtu.be/PcrNPmrUUMQ>

Un relato es un conjunto de acontecimientos: Gaudreault & Jost, a partir de las reflexiones de Metz, consideran que el acontecimiento es la “unidad fundamental” del relato, donde las palabras no son suficientes, sino que para lograr unas proposiciones más o menos complejas la imagen cinematográfica (incluyo audiovisual en general), puesto que “la imagen cinematográfica corresponde más a un enunciado que a una palabra” y el “enunciado define la narratividad como tal” (1995, p.29), esto no implica que el plano equivale a un enunciado, sino que este le es más cercano que como lo sería la palabra; de ahí que, como ejemplifican “ningún plano dirá jamás: ‘Juan muere’” (p.30) o “La imagen de una casa no significa ‘casa’, sino ‘He aquí una casa’” (Metz, 1968, p.118 en Gaudreault & Jost, 1995, p. 31).

Narración

Según Gaudreault & Jost, el relato, al ubicarse en el plano narrativo oral, convirtiéndose en un dispositivo que ubica a un *narrador* —explícito—, que es la persona que narra, y a un *narratario*, que es la que escucha el relato, donde el acto se desarrolla en el instante y sin intermediarios, es, entonces, in *praesentia*, mientras que la narración escrita se hace in *absentia* (1995, p.19).

La introducción de la *narración filmica*, cuya narración se hace in *absentia*, implica unas dinámicas distintas que complejizan el acto narrativo dado que incorpora unos intermediarios, como podrían ser, por un lado, una “instancia espectral” —como podría ser la cámara, la película, el realizador y el equipo de rodaje—; también podríamos contemplar a unas “instancias actorales” —que son los personajes de la ficción— (Op.cit., p. 34). Lo que podría llevarnos a algunas reflexiones, puesto que esta forma de narrativa tendría alguna consideración frente a las tecnologías inmersivas, como es el caso de los visores de realidad mixta o los videojuegos, donde constantemente se puede encontrar a un narrador presente en la historia, dando cuenta de los

acontecimientos, que es común en el cine, pero donde los dispositivos y la interacción involucrada nos ubica en un plano presente de la acción y nuestras decisiones influyen sobre tales acontecimientos.

Narradores

En la *narración filmica* también se tiene en consideración a los narradores donde existe una relación narrativa entre el *gran imaginador* —la instancia *extradiegetica*— y los personajes que hacen relatos orales o escritos —la instancia *intradiegetica*— que puede darse de dos formas: La primera, de orden ascendente, “parte de lo que le es dado ver y entender al espectador que se adhiere al espectáculo, de lo que se le aparece”, también “contempla cómo la presencia de un *gran imaginador* puede convertirse en más o menos sensible y detectable, según los momentos, como responsable de la enunciación filmica o como organizador de los diferentes relatos” (Ibid., p. 48). La segunda, de orden descendente, “sitúa las instancias necesarias para el funcionamiento de la narración filmica a priori y su cometido consiste en comprender el orden en sí de las cosas, dejando de lado la impresión del espectador” (Ibid., p. 49).

Frente a este *gran imaginador*, término planteado por Laffay —a quien también se le han referido, según el contexto, como *mostrador de imágenes, narrador, narrador filmico, enunciador, enunciador filmico*, entre otros (Ibid., p.67)—, André Gardies (1987, en Gaudreault & Jost, 1995) plantea unas responsabilidades narrativas: la modulación de la voz de los *subenunciadores*, responsables de lo icónico, lo verbal y lo musical; asimismo “identifica dos capas superpuestas de «narratividad»” (p.63), la primera da cuenta de la configuración conjunta de la puesta en escena y el encuadre, es decir la *mostración*; la segunda, un nivel superior a la *mostración*, corresponde a la modulación temporal de la narración. De ahí que diferencian al mostrador del narrador, siendo estos los responsables de cada capa (Op.cit., p.64).

Asimismo, cuando la labor narrativa pasa a estar en mano de los personajes pertenecientes al mundo narrativo se les denomina *narradores delegados* o *segundos narradores* y la labor que realizan es la *subnarración* (Gaudreault & Jost, 1995, p.57).

Entonces, el gran imaginador dispone a todas estas instancias que, para dirigir la mirada, antes de llegar al público, según Odin, suele pasar por las siguientes operaciones (1988, p.121 en Gaudreault & Jost, 1995, p. 65):

- La *figurativización*, que corresponde al reconocimiento de signos analógicos.
- La *diegetización*, que corresponde a la construcción de un mundo.
- La *narrativización*, que corresponde a la producción de un relato.
- La *mostración*, que corresponde a la designación como real del mundo mostrado.
- La *creencia*, es una consecuencia de la *mostración*.
- El *escalonamiento*, que corresponde a la homogeneización de la narración gracias a la colusión de las diversas instancias.
- La *fictivización*, que corresponde al reconocimiento del estado ficcionalizante del enunciador.

Así, Gaudreault y Jost, basados en Odin, concuerdan que la historia comunicada implica siempre un narrador, entonces “Una historia siempre es relatada, ya sea en el cine o en cualquier otro lugar” (1988, p.127 en Gaudreault & Jost, 1995, p. 65).

El espacio narrativo

A partir de estos autores puede comprenderse que todo material audiovisual supondrá una especie de cambio de estado de la acción del mundo “real” a un estado de ficción por ese proceso de codificación que el medio particular realiza —como la fotografía o el video—, todo material audiovisual es ficción —podemos referirnos a Joan Fontcuberta, en *El beso de Judas: fotografía y verdad*, cuando menciona que la labor del fotógrafo consiste en transmitir una sensación de realidad—, pues “la imagen se concibe como «la retención visual de un [momento] espaciotemporal "real"» (Schaeffer, 1987, p.65 en Gaudreault & Jost, 1995, p. 39); aunque, por una pequeña variación, admiten la definición de documental postulado por (Souriau, 1953, p.7) al decir que este es “la presentación de seres o cosas existentes positivamente en la realidad afilmica⁸” (en Gaudreault & Jost, 1995, p. 42). De ahí que consideran que “toda película [debe ser] una película de ficción” (Metz, 1975, p.31 en Gaudreault & Jost, 1995, p. 39) al mismo tiempo que, de cierta manera, toda película de ficción debería poder ser considerada un documental (Gaudreault & Jost, 1995, p. 39 citando a Odin, 1984, p.263). Por lo tanto, el espectador tendrá una *actitud ficcionalizante* cuando los elementos mostrados por la cámara tienen cierto orden que evidencia una secuencia calculada y ordenada, o una *actitud documentalizante* que se da cuando estos elementos no parecieran ser tan calculados, como si estos se presentaran de “manera natural” (Gaudreault & Jost, 1995, p.41).

Pensar todo material audiovisual como una codificación ficcionalizante de lo que registra facilita la *diégesis*, es decir el mundo del relato —o según la definición del mismo Souriau (1953, p.7) “todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia relatada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción” (en Gaudreault & Jost, 1995, p. 43)—, puesto que la *ficción* crea un mundo completo, con sus propias leyes y que puede ser parcialmente mental, que incluso puede parecerse al nuestro (Gaudreault & Jost, 1995, p. 42).

Finalmente, al capturar una serie de acontecimientos para configurar una serie de estrategias para relatarlos en un universo diegético, reuniendo los elementos del espacio y del aumento (vistos previamente en este capítulo), nos remiten a que la experiencia de la narrativa aumentada no implica únicamente el mundo donde suceden los acontecimientos registrados, sino que puede agregar otra capa espacial, una interfaz que permite una forma particular de interacción por parte del público, donde puede tomar las decisiones del orden de su recorrido, que, como ya se ha mencionado antes, conlleva a unas formas subjetivas de la experiencia. De la misma manera, en el interior de los registros audiovisuales, implementar el video 360° permite que el usuario establezca sus recorridos para la mirada, desligándolo de un orden específico y lineal. Entonces, mientras que

⁸ Se entiende por realidad afilmica la realidad “que existe en el mundo cotidiano, independientemente de toda relación con el arte de la filmación” (Souriau, 1953, p.7) que, de acuerdo con Gaudreault y Jost (1995), coincide con “los conocimientos que el espectador [posee] sobre el universo espaciotemporal en el que vive”, permitiendo que el audiovisual sea “más o menos verificable” (p.42).

la diégesis cinematográfica tradicional se constituye a través de los elementos fílmicos presentados en pantalla, en la *narrativa aumentada* se encuentra la necesidad de trascenderla, aprovecha elementos que sobrepasa el formato e incluso delegando algunos de estos a la participación del público.

El proyecto *Pregoneros de Medellín* (<https://pregonerosdemedellin.com/>), desarrollado por Juliana Carabalí, Ángela Carabalí, Esaú Carabalí y Thibault Durand, se presenta como “LA WEB DOCUMENTAL INTERACTIVA DE LOS QUE VENDEN CANTANDO EN MEDELLÍN – COLOMBIA: Un recorrido virtual por el universo laboral y personal de aquellos que entendieron que al amor y a los clientes se les seduce por el oído” (figura 37); es una obra que inicia con una interfaz que invita a entrar al recorrido de este mundo enunciado desde la primera pantalla. Al ingresar nos encontramos con una instrucción inicial para realizar el recorrido, simplemente accionando el *scroll* del ratón (figura 38), al moverlo, avanza una especie de secuencia de video — en una cámara subjetiva algo elevada que transmite una sensación de estar allí—, que se sincroniza con este movimiento del dispositivo, permitiéndonos detenernos en el lugar que deseemos; nos ubica, inicialmente en la Plaza Botero de Medellín.

Figura 37

Página inicial del proyecto.



Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web <https://pregonerosdemedellin.com/>

Figura 38

Primera instrucción que aparece al entrar al documental interactivo.

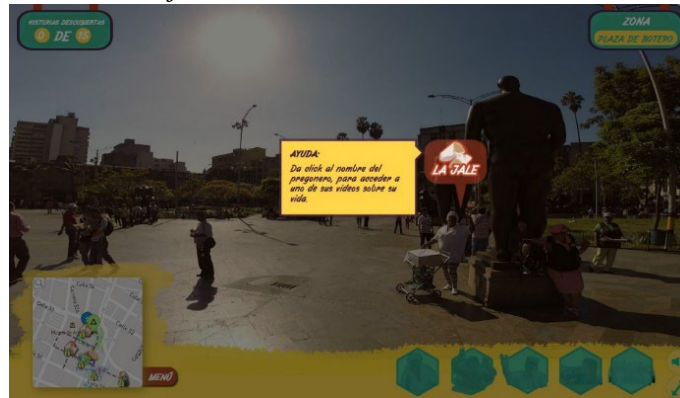


Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web <https://pregonerosdemedellin.com/>

Luego de avanzar un poco se observa un marcador que indica a uno de los sujetos (figura 39) que, al interactuar a través de un clic, abre una nueva ventana, un contenedor de otra forma narrativa, un video que relata la historia de la persona marcada (figura 40).

Figura 39

Instrucción y marcador sobre el sujeto.



Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web <https://pregonerosdemedellin.com/>

Figura 40

Video que se reproduce al interactuar sobre el marcador del sujeto.



Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web <https://pregonerosdemedellin.com/>

Al volver, podemos observar que la configuración estratégica nos invita a explorar el espacio para encontrar más relatos audiovisuales dispuestos en este pequeño mundo.

Asimismo, durante el recorrido se deben decidir sobre las direcciones a tomar (figura 41), permitiéndonos tener una experiencia particular cuyo orden de las historias dependerán no solo de las decisiones sobre las rutas del recorrido, sino también sobre nuestro deseo de entrar, o no, a los lugares marcados (figura 42).

Figura 41

En las intersecciones de algunas calles se puede elegir el próximo camino a tomar.



Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web <https://pregonerosedmedellin.com/>

Figura 42

Los demás marcadores aparecerán sin la instrucción que sombrea la pantalla, hay que estar atentos en el camino.

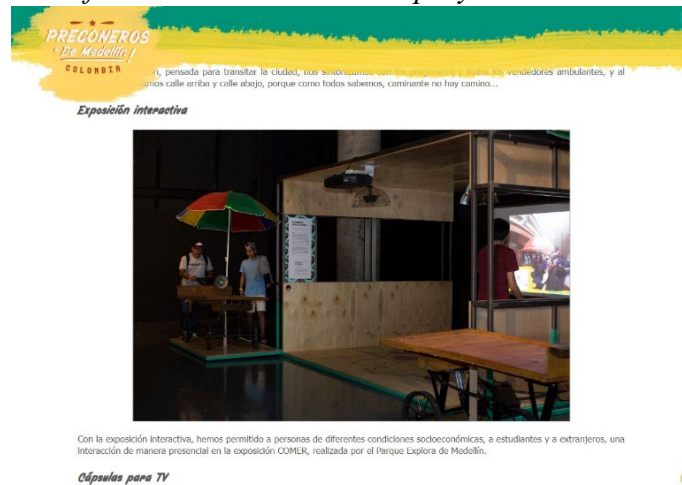


Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web <https://pregonerosedmedellin.com/>

Finalmente, la interfaz nos permite salir de este recorrido para explorar otras dimensiones del proyecto, donde encontramos información relacionada con la música, el equipo de trabajo o entender la cualidad transmedial de este (figura 43), puesto que, además del documental interactivo, *Pregoneros de Medellín* también ha tenido exposición fotográfica, exposición interactiva y cápsulas para TV.

Figura 43

La página también ofrece información contextual del proyecto.



Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web <https://pregonerosedemedellin.com/>

Se puede observar aquí una *narrativa aumentada* en cuya estrategia narrativa se evidencian los marcadores que nos remiten a las historias de los habitantes de las calles en que nos ubica, aprovecha una diversidad de elementos narrativos del audiovisual y todo a través de una interface que permite, mediante la interacción, la toma de decisiones para simplemente recorrer y conocer estos espacios, o bien descubrir y expandir la experiencia por esta imbricación de medios; conjuga elementos de la música, el video, la web, el diseño gráfico, la fotografía, el relato sonoro, el relato escrito y la interactividad.

En el *diagrama de la investigación en torno las narrativas aumentadas* (figura 44) observamos que en este punto el aumento, el espacio y la narratología, en esta tesis, son elementos inherentes a la narrativa aumentada.

Figura 44

Diagrama de la investigación en torno las narrativas aumentadas.



Empatía kinestésica y tejido de movimiento

Figura 45

Taller 5 TIAP Urabá “Interacción de las subjetividades, experiencias y capacidades”. En el centro se observa a la participante que carga la cámara con el pectoral mientras se encuentran improvisando un baile grupal.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2021.

La investigadora australiana Karen Pearlman, exbailarina, teórica del cine y editora de video; buscando tener continuidad con su vida creativa, a raíz de su embarazo a mediados de los años noventa, reflexiona sobre cuál es la habilidad subyacente de la danza, trascendiendo a la simple respuesta de “bailar”, considerando que esta consiste en “dar sentido a la composición de los movimientos”, “hacer secuencias de movimiento que tienen significado” y “armar una experiencia kinestésica para una audiencia”; puntos en común entre la danza y el montaje cinematográfico (Pearlman, 17 de diciembre de 2017, 01:10), sobre lo que concluye que “la edición es una forma de coreografía, una forma de danzar. No es simplemente dar forma a algo externo a ti, le das forma a lo que se siente bien desde un sentido kinestésico desde el interior de tu propio cuerpo” (Pearlman, 27 de marzo de 2020, 0m36s). Por eso su propósito se centra en el movimiento y hacer sentir a otros a través de este, por eso la danza, por eso la coreografía, por eso la edición de video.

En su investigación, Pearlman valora el carácter cognitivo que esta tiene, al mismo tiempo que lo considera paradójico debido a que el ritmo es fundamental en su inquietud y de este se ha dicho que no suele aprehenderse cognitivamente, sino que “el ritmo es un fenómeno sentido” (2016, p.6) y esta cualidad de “ser sentido y creado a través del sentimiento” es sustancial en su búsqueda. Esta paradoja, que no se cristaliza en un solo modo de conocimiento, la presenta como *intuición rítmica* y para ello se apoya de diversas fuentes como la ciencia, la filosofía, la educación, teorías del cine y teorías de la danza; buscando entender el ritmo en la edición cinematográfica “a través de los sistemas fisiológicos y cognitivos ‘cableados’ en todos los seres humanos” (Op. cit., p.5) dejando clara la influencia de los estudios sobre “pensamiento físico”.

Asimismo, Pearlman destaca el pensamiento del director soviético y teórico del montaje Sergei Eisenstein cuando este declara que “en su manifestación más plena, la cognición se convierte en kinestésica” (en Pearlman, 2016, p.6); lo que Pearlman traduce como “el conocimiento profundo no es sólo algo que se sabe, sino algo que se es y se siente” es decir “la mente es física y el cuerpo piensa”, y con ello desarrolla la idea de que “los ritmos de corte [contemplan] el modo en que un editor da forma al flujo de una película como una acción unificada de mente, emoción y cuerpo” (2016, p.6). De ahí que se apoya en el concepto de *empatía kinestésica*, heredado desde su experiencia en la danza, que explica como una especie de “mímesis interior” (término de Lipps), ya que permite al espectador experimentar una sensación de la danza en su propio cuerpo (Op. cit., p.18). Concepto sobre el cual también introduce a su etimología:

Kinestésica: la emoción o sensación estética relacionada con la *kine*. *Kine*: en griego significa mover, o poner en movimiento, también es la palabra raíz de "cine". *Empatía*: sentir con, o compartir el sentimiento de otra persona. Así que la empatía kinestésica es sentir con el movimiento. (Ibid.)

En esta misma línea Mónica Alarcón, filósofa que dedicó parte de su vida al estudio de la danza desde el punto de vista fenomenológico, profundiza en este tema exponiendo las transformaciones históricas del concepto a partir de distintas posturas y campos epistemológicos; que no es intención entrar acá en debates sobre el tema, sino más bien de tomar algunos elementos de su investigación. Y es que, desde el campo de la filosofía, en la denominada *teoría de la mente*, Alarcón identifica una variante del concepto de *empatía* que “explica la capacidad de entender a

otras personas apelando a la facultad de poder tomar su perspectiva y representarse sus estados internos en la medida en que se relacionan con estados internos propios, conocidos y familiares” (Alarcón, 2019, p.135). Dentro de su análisis encuentra que la *empatía*, pese a las diversas perspectivas que ha tenido en diferentes estudios y momentos históricos, siempre se ha referido a una “apertura o relación hacia el otro” (Op. cit., p.138), pero que, apelando a los estudios de Zahavi, advierte que si bien podemos reconocer lo que las otras personas sienten o piensan, no podremos experimentar esos pensamientos y sentimientos tal cual lo hacen los demás (Zahavi, 2014 en Alarcón, 2019, p.144). Asimismo, acudiendo a uno de los estudios clásicos, manifiesta que para Edith Stein (1917) en la empatía “la otra persona está presente directamente, materialmente” donde es posible “leer” las emociones expresadas en sus gestos (en Alarcón, 2019, p.145), condición que ya ha variado su forma debido a los avances tecnológicos, por ejemplo en el cine, las investigaciones realizadas frente a la empatía kinestésica y la simulación incorporada (ampliado en este capítulo), o, como ya mencionaba previamente, con la introducción de las tecnologías 360°, VR y RA.

De esta manera, Alarcón considera que la empatía es fundamental para la experiencia intersubjetiva, lo que permite el “conocimiento del mundo externo existente” (Stein, 2004, pp.83-84 en Alarcón, 2019, p.145), en la misma manera en que el cuerpo en movimiento (*kinestesia*) es fundamental para la conformación de la intersubjetividad (Alarcón, 2019, p.148). Desde este punto de vista, *kinestesia* no es simplemente el tránsito del cuerpo de un lugar a otro en un espacio, sino que más precisamente se refiere a la sensación-sentimiento que se produce al realizar dicho movimiento, de tal manera que se entiende como sentido del movimiento (Op. cit., p.135). Entonces, en la *empatía kinestésica*, de acuerdo con Lipps, primero “proyectamos nuestros propios sentimientos en los otros” (en Alarcón, 2019, p.140) —lo cual es posible gracias al conocimiento que adquirimos por nuestra experiencia en el mundo—, luego, al entender la empatía como una forma de “mimesis interna” o “resonancia interna”, somos impulsados a “imitar casi automáticamente los movimientos y expresiones que observamos”. Así Lipps, ubicándose como espectador, pone como ejemplo la observación que hace sobre los movimientos de un acróbata, donde considera que con tal observación, al mismo tiempo, uno los ejecuta en el propio pensamiento; una forma de acción efectuada de manera interna, “en el acróbata mismo”, las sensaciones producidas en nuestro cuerpo por sus movimientos las proyectamos en el cuerpo de este, puesto que a causa de la experiencia de nuestra conciencia estamos “por lo tanto allá arriba” en el acróbata (Lipps, 1923, p. 122 en Alarcón, 2019, p.141), a lo que luego Stein precisaría:

“Yo no soy “una” con el acróbata, sino que estoy solamente “con” él, yo no realizo sus movimientos realmente, sino solamente —casi—, quiere decir, no solamente que yo no realizo los movimientos exteriormente [...] —la experiencia de “yo me muevo”— para mí no es originaria, sino no originaria”. (Stein, 1917, p.17 en Alarcón, 2019, p.145)

Es decir que quien observa, así sienta la empatía a través del movimiento de otro, es consciente que él mismo no es quien realiza los movimientos.

O como John Martin lo adapta en su campo al referir que “un espectador ‘co-experiencia’ una obra de danza” (en Alarcón, 2019, p.141). Así, la kinestesia se constituye en una doble sensación: por un lado, debido a los movimientos propioceptivos, implica unos sentimientos

kinestésicos, lo que brinda información subjetiva del propio cuerpo; por el otro, dicho sentimiento kinestésico “es un movimiento en el espacio con una determinada cualidad temporal” (Alarcón, 2019, p.149).

Los estudios sobre la *empatía kinestésica* se toman en serio a partir del descubrimiento de las *neuronas espejo* (Op. cit., p.144); Pearlman (2016) se apoya de este descubrimiento donde destaca la explicación de Richard Restak:

Participamos físicamente en el movimiento de las personas que vemos, aunque estemos sentados. Moverse con intención enciende ciertas neuronas en nuestro cerebro, y ver a alguien hacer el mismo movimiento enciende las mismas neuronas. Por tanto, observar el movimiento es realmente algo físico. (en Pearlman, 2016, p. 20)

A partir de ahí Vittorio Gallese, uno de los neurocientíficos pioneros en los estudios sobre las neuronas espejo, en su análisis en el medio audiovisual con Michele Guerra, consideran que nuestra experiencia implica una “percepción multimodal del mundo a través de una combinación de los sentidos” (Gallese y Guerra, p.2020, p. xviii) debido a que

[...] la mente y el cuerpo son dos niveles diferentes de descripción de la misma realidad, exteriorizando diferentes propiedades dependiendo tanto del nivel de descripción que se ha seleccionado como del lenguaje utilizado para describirlo. Los pensamientos y las ideas, las percepciones y las imágenes mentales no son, por supuesto, ni músculos ni neuronas, pero su contenido es inconcebible si se separa de Nuestra corporeidad situada. (Op. cit., p.9)

Gallese, a través de lo que denomina *simulación incorporada (embodied simulation)*, explica cómo estos movimientos sentidos a partir de esa empatía kinestésica se pueden ver reflejados físicamente en nuestros cuerpos. En su investigación con Guerra, donde analizan en el cine la recepción del público, con el fin de ampliar este concepto teniendo en cuenta los estudios de la *empatía kinestésica*, reiteran que “nuestra experiencia visual del mundo es el resultado de procesos de integración multimodal, en los que el sistema motor es uno de los actores clave” (Ibid., p.xx) para luego desencadenarse “por la potencialidad de acción que expresamos corporalmente” de tal manera que nuestra experiencia visual está cargada de experiencias integradas a partir de los otros sentidos, o como lo manifiesta Jules Supervielle

En el cine, cada espectador se convierte en un gran ojo, tan grande como su persona, un ojo que no se contenta con sus funciones habituales, sino que añade las del pensamiento, el olfato, el oído, el gusto, el tacto. Todos nuestros sentidos se ocularizan. (en Gaudreault & Jost, 1995, p. 140)

Desde el punto de vista neurocientífico Gallese y Guerra amplían al describir que

Construimos representaciones no verbales de Nuestro espacio circundante, tenemos relaciones no verbales similares con objetos y otros seres como nosotros, utilizando el mecanismo de base funcional de la simulación incorporada que describe, desde un punto de vista funcional, los mecanismos neuronales que aseguran la claridad de nuestras conexiones

con el mundo que nos rodea, formando una relación dialéctica entre el cuerpo y la mente, entre sujeto y objeto, entre tú y yo. (Gallese y Guerra, 2020, p.xx)

Así, frente a la *simulación incorporada* Pearlman sintetiza afirmando que “nuestros cuerpos responderán al movimiento reflejándolo, así es como sabemos lo que significa, así es como podemos empatizar con el movimiento, y así es como sabemos cómo se sienten las cosas para otras personas” (Pearlman y Pape, 2 de noviembre de 2019, 05:28-05:36). En cuanto a esta reflexión, desde la filosofía, Alarcón comprende que

El concepto de simulación encarnada en Gallese demuestra que la experiencia humana es siempre una experiencia “relacional” con el otro, con el mundo, y que la concepción de un yo solipsista encerrado en el mundo de su conciencia debe dar paso a una concepción de un yo encarnado que se encuentra en el mundo en una relación de intercorporalidad a nivel pre-lingüístico y pre-reflexivo. Esto quiere decir que nuestra comprensión de otros como agentes intencionales iguales a nosotros mismos no depende exclusivamente del lenguaje, sino de la naturaleza relacional de la acción misma. (2019, p.139)

Por tanto, la experiencia visual activa en nosotros recuerdos relacionados con las sensaciones que hemos tenido, las proyectamos y las reflejamos, transformándose en una experiencia ampliada a partir de su imbricación con la narrativa proyectada y vivida, convirtiéndose finalmente en reflexión que puede llevar a un nuevo aprendizaje.

Asimismo, el análisis de la simulación incorporada y la empatía kinestésica en Gallese y Guerra implica una especial atención al movimiento en el cine, que según consideran, el nivel de este en la cámara está relacionado con el nivel de implicación del espectador promedio, de tal manera que “si no hay (o hay muy poco) movimiento de cámara, el espectador tiene dificultades para interactuar con la película [...] debilitando así las formas agentivas” (2020, p.91), dicha ausencia se convierte en una restricción que, en conjunto con el diseño estratégico de la narración, configuran en el espectador sensaciones provocadas adrede, que refuerzan en el material audiovisual el mensaje que se busca transmitir (Op. cit.), de tal manera que, como lo señala Sobchack,

La cámara en movimiento no es sólo un instrumento mecánico, un objeto de percepción visual y cinética; es también un sujeto que ve y se mueve y expresa la percepción. Participa en la conciencia de su propia existencia animada, intencional y encarnada en el mundo. Así pues, en este nivel primario del sujeto corporal, el espectador reconoce y comprende intersubjetiva y pre-reflexivamente que la cámara comparte el modo de su propia existencia, que manifiesta el código material y cinético de una conciencia encarnada e intencionada. (Sobchack, 1982, p.327 en Gallese y Guerra, 2020, p.96)

Según Pearlman, a partir del movimiento se crea el ritmo en una película y la intuición en la edición surge como consecuencia del conocimiento que se adquiere mediante la empatía kinestésica y las neuronas espejo en el propio cuerpo del editor. Teniendo en cuenta esto, Pearlman lleva la *empatía kinestésica* y la *simulación incorporada* al proceso de edición de video donde, al mismo tiempo, es fundamental el *ritmo*, el cual define como “tiempo, energía y movimiento

moldeados por temporalidad, medida y fraseo de trayectoria con el propósito de crear ciclos de tensión y liberación” (2016, p.84), de tal manera que el editor de video usa el conocimiento intuitivo de los ritmos del mundo que ha experimentado a través de su cuerpo, que han sido, en parte, aprehendidos por las reacciones de las neuronas espejo y que al mismo tiempo han generado empatía kinestésica. Esto implica que el editor sabe que una edición se siente bien a través del movimiento. Así, para Pearlman (2016), “el movimiento es el material que se manipula coreográficamente para que tenga los efectos deseados en el espectador” y esto es posible porque “los mismos detectores fisiológicos del ritmo están, por supuesto, presentes en los espectadores, que se impregnan fisiológicamente de los ritmos editados/formados de la película” (Op. cit., p. 86). Es a partir de estas nociones que encontramos en Pearlman una reflexión importante sobre el proceso de edición como una oportunidad de diálogo para el editor. Si bien su investigación se desarrolla desde un escenario cinematográfico con un guion previo, en una producción de ficción, donde todo es planeado y ensayado, la descripción de la experiencia de los editores en Pearlman se puede convertir en un ejercicio dialógico a través de materiales que provengan desde el acontecimiento espontáneo y la improvisación.

Es entonces, a partir de las prácticas artísticas desarrolladas para la intervención social, que podemos observar un material basado en la experiencia real de una persona y en este escenario, explorar la *empatía kinestésica*, no desde una especie de estrategia pensada previamente para conducir la reacción de un público, sino como un tejido entre la experiencia de quien permite el registro desde su cuerpo y la experiencia reflejada en quien edita e interrelaciona a partir de lo que observa y refleja en su propio cuerpo, al mismo tiempo que otros observadores puedan reaccionar tanto al registro experiencial del participante inicial como al material tejido.

Este tejido se hace posible, en parte, gracias a la edición de video donde el cuerpo y el movimiento, como estrategia para crear *empatía kinestésica*, se convierten en procesos clave para el tratamiento de lo capturado desde la *cámara subjetiva*. En este sentido, Pearlman (2016) se pregunta ¿Por qué una edición se siente bien?, encuentra que en el mundo audiovisual esta ha sido una pregunta recurrente donde la típica respuesta de los editores profesionales —tanto de cine como televisión— se puede resumir como un proceso intuitivo (Ibid., p.9). Este proceso intuitivo es diferente al instinto, puesto que la intuición viene cargada de memoria, de nuestras experiencias, es la huella de lo que hemos vivido. El proceso intuitivo en la edición, para Pearlman, obedece a la propia experiencia del editor con su conocimiento corporal, de los ritmos del mundo y de lo que siente en el proceso de corte del video (Ibid., p.16).

De esta manera podemos entender la edición de video como *tejido*, en primer lugar por ser un tejido de movimiento que tiene el potencial de conformar empatías a partir del movimiento, segundo, porque históricamente tiene sentido, recordemos la crítica que hace Pearlman al *efecto Kuleshov* (vista en el capítulo “Cámara subjetiva”) en la historia temprana del cine donde, para ese entonces, las mujeres solían ser las encargadas de los procesos de montaje al ser considerada una labor de tejido (figura 46), situación que posteriormente cambiaría con la introducción del sonido en el cine, porque al ser considerado algo “eléctrico” se convertiría en una labor técnica (George Miller en Pearlman & Pape, 9 de mayo de 2020, 07:15); aunque hoy sigue vigente esta metáfora del tejido en el cine, ya que en cierta medida el proceso filmico se confecciona en una “forma de

articulación de diversas operaciones de significación (la puesta en escena, el encuadre, el montaje)” (Gaudreault & Jost, 1995, p. 63). Y tercero, porque desde tejido se ha configurado históricamente metáforas potentes sobre procesos tan importantes como las relaciones y las intersubjetividades, como por ejemplo, la exposición *Reminiscencias/PUNTADAS* realizada en el CreaLab en el año 2019, donde se unieron los lenguajes del tejido con el de la fotografía y el video documental en el contexto de procesos creativos para la reconciliación en Colombia (figuras 47 y 48); lo que permite llegar a otro concepto, que ha surgido a partir de las experimentaciones realizadas en el desarrollo de este proyecto, *cámara intersubjetiva* y que se da a partir del encuentro de dos o más sujetos con cámaras subjetivas en un mismo acontecimiento y cooperan en las acciones, posibilitando un *tejido*, a partir de esas miradas, para la configuración del mensaje, reflexión y/o metáfora no solo desde la edición de video, sino también desde la videoinstalación.

Figura 46

Fotograma de ¡El “Efecto Kuleshov” está INCORRECTO! (This Guy Edits [canal de YouTube], 9 de mayo de 2020, 07:21) donde se observa a una mujer en el proceso de corte del material filmico.



Nota. Fuente fotograma extraído de https://youtu.be/jqi_MtroWA4

Figura 47

Pieza de difusión de la exposición Reminiscencias/PUNTADAS realizada en el CreaLab Enel año 2019.



Nota. Fuente archivo CreaLab.

Figura 48

Exposición Reminiscencias/PUNTADAS realizada en el CreaLab Enel año 2019, se puede observar los materiales tejidos en el contexto de procesos creativos para la reconciliación en Colombia.



Nota. Fuente archivo CreaLab.

Imagen, narrativa, espacio, movimiento, empatía kinestésica y simulación incorporada remiten a las reflexiones sobre el cuerpo, como las planteadas por Donna Haraway (1995), donde “los cuerpos como objetos de conocimiento son nudos generativos materiales y semióticos. Sus fronteras se materializan en interacción social” (p.28). Desde este punto de vista, los cuerpos de otros, en interacción, se convierten en el vehículo de la experiencia y, mi propio cuerpo se encarga de tejer estas miradas-experiencias, a lo que mi subjetividad se suma, ya no desde la *cámara subjetiva*, sino desde las posibilidades de tejido. En esta misma línea, es importante la reflexión de María de los Ángeles (2011) sobre arte, cuerpo, medios, emoción y cognición al destacar que en las artes contemporáneas sus materias, formas o métodos se mezclan e hibridan, al mismo tiempo que menciona, simulan y usan el cuerpo; considera esta hibridación un conjunto mixto e impuro mezclado donde el cuerpo es una materia básica y un dispositivo central; ya sea a través de “acciones y performances, danza, teatro, música, gesto plástico, audiovisual-movimiento, digitalización, virtualidad, interactividad e interconectividad” (p.18), nos llevan hacia nuevas conexiones que permiten experimentar nuevas sensaciones y conformaciones corporales que “propician, para su comprensión, otras categorías perceptuales, cognitivas y anímicas”. Sin embargo, esas mismas relaciones entre el cuerpo y su interacción con otros, con la posibilidad de generar empatías y tejidos, se instalan como discursos a partir de esas experiencias subjetivas, que ponen en consideración aspectos éticos, sobre lo cual se reflexiona en el siguiente capítulo.

En el *diagrama de la investigación en torno al tejido de movimiento* (figura 49) observamos que la *edición intuitiva*, la *empatía kinestésica* y la *simulación incorporada* son factores transversales en el proceso de construcción de un *tejido de movimiento*.

Figura 49

Diagrama de la investigación en torno al tejido de movimiento.



Cámara subjetiva como manifiesto ético

Figura 50

Taller 2 TIAP, ejercicio “Hebras de paz viva”. Dos participantes usando cámara subjetiva.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

¿La voz de quién(es)? Es una pregunta ética, que surge en esta investigación, que no se responde solo con un cambio de perspectiva o punto de vista de la cámara; es un interrogante que tiene múltiples matices y que toca fibras tan sensibles que hasta ha sido tema de discusión en diversos escenarios, como en el de las agendas feministas-decoloniales; está presente en el investigador y en cada persona que se involucra en la investigación; condiciona las estrategias de un diseño metodológico, la manera en que se ejecuta y cómo se lee, además de influenciar los formatos, los modos y escenarios de difusión, así como cada palabra que se escribe, ilustración, fotografía y fotograma que se proyecta. Afecta la manera en cómo nos encontramos y relacionamos unos con otros, cómo percibimos el material que nos comparten y qué hacemos con este, cómo lo archivamos e incluso cómo entendemos el archivo.

De ahí que es una apuesta a que el proceso creativo, en el que se incluye los momentos de registro-archivo y difusión, sea titulado *Compartir la mirada*, pero que inicialmente tituló *Entregar la cámara*, y que, al ser atravesado por esta pregunta, implicó, además de un cambio en la redacción y el consecuente significado de las palabras usadas, un punto de inflexión de mi ser como investigador.

En Grada Kilomba (2015) se puede encontrar un cuestionamiento muy relacionado que plantea en su texto *Descolonizar el conocimiento* como ¿quién puede hablar? donde se narra un ejemplo sobre el ejercicio de *poder* en la investigación, tema también tratado por Levi (2017). Kilomba, desde una crítica al racismo, relata su experiencia de un momento en el que se encontraba dando clases en un salón donde había niños blancos y negros; allí realizaba preguntas básicas, pero estratégicamente diseñadas para problematizar dicho contexto, en las que sabía que los niños negros eran quienes tendrían las respuestas, logrando así revertir un sentido jerárquico establecido allí, comenta:

unos pocos, en su mayoría estudiantes negros, empezaron a alzar cuidadosamente sus manos como respuesta, dejándolas en el aire, como se les había pedido. En ese momento, el aula se convirtió en un espacio performativo donde la idea de conocimiento estaba siendo expuesta y cuestionada. Ellos podían visualizar cómo el concepto de conocimiento está intrínsecamente ligada a la raza, el género y el poder.

De repente, aquellos que por lo general no son vistos, se volvieron visibles, y los que siempre son vistos, se volvieron invisibles. (Kilomba, 2015, p. 2)

Vemos aquí la influencia que genera la persona que interviene en un lugar y cómo esto puede sacudir el entorno, pero que como nos da a entender Kilomba en el mismo texto, las decisiones que tomemos frente a la voz del otro pueden convertirse en una forma de violencia, confirmado más adelante por Sánchez (2017).

Abrir camino a la comprensión de esta experiencia implicó una breve reflexión sobre el cuerpo, el agenciamiento y la representación, donde según Donna Haraway (1995), el cuerpo no es un recurso sino un agente —esto nos ayuda a tener una guía sobre el rol y la voz en un proceso de investigación—. En esta dirección, Haraway (1995) se preocupa por la *objetividad* —donde aún existe la falsa creencia de que esta nos ayuda a ver y plasmar la realidad desde la lejanía y la

apatía—, cuando considera que no se puede “versar la historia del mundo” a partir de “una visión fija” (p. 19), es decir, no nos podemos anclar a una sola mirada para entender las narrativas de este mundo; aquí ya se puede notar conflictos que podrían darse con asuntos de la representación. Patricia Levi (2017) menciona un concepto que responde a una preocupación similar, la *fuerte objetividad* se refiere a que “nunca se puede alcanzar la neutralidad y la objetividad pura porque los investigadores, como todas las personas, tienen experiencias vitales, actitudes y creencias que influyen en su forma de ver, pensar y actuar” (p.38), principio elemental del *conocimiento situado*, —que no es objetivo desarrollar en esta reflexión—. En consecuencia, plantear una estrategia para “compartir la voz” es complejo porque puede implicar la pregunta por la representación y la re-presentación; frente a ello, Sánchez (2017) cita a Spivak al destacar el carácter polisémico del término *representación*, según el cual hay una

diferencia entre el concepto de representación en cuanto “hablar por”, es decir, la representación delegada o “Vertretung” y el concepto de “re-presentación” en cuanto “poner en lugar de”, es decir, el concepto filosófico de “representación”, derivado de la representación mimética (o dramática) o “Darstellung”. (p. 71)

En este sentido, no planteo una posibilidad de otorgar una voz que represente a otros, más bien, con mayor coherencia, se trata de dar lugar a multitud de voces, incluida la propia, que narren por sí mismos, a la vez que se entrelacen y conformen nuevas posibilidades narrativas intersubjetivas. Esta es una consideración trascendental, ya que como apunta Sánchez (2017)

Homogeneizar la representación del pueblo es un acto de violencia, pues niega la heterogeneidad, priva de subjetividad a los individuos y traslada esa subjetividad a la representación absolutizada mediante una equivalencia de re-presentación y delegación. (Op. cit., p. 72)

Más aun, de acuerdo con Patricia Levi (2017), cuando “dar voz” y permitir ser escuchado ya es un acto “implícitamente político” (p. 49), para luego plantear una pregunta en la misma línea de la crítica de Sánchez “¿Quién tiene derecho a hablar en nombre de los demás?” (Levi, 2017, p.49). Cuestión que relaciono con la invitación de Haraway (1995) a dar un vuelco al uso de las tecnologías; aquí el problema no radica en las capacidades de los dispositivos y las maquinarias, más bien en el uso que se les da. De esta manera, además de encontrar en sus reflexiones una recurrente idea del agenciamiento del otro, también me lleva a cuestionar sobre las posibilidades de re-apropiación de los medios y dispositivos, así como la importancia de estos cuando se abre a distintas voces cuando por ejemplo menciona que

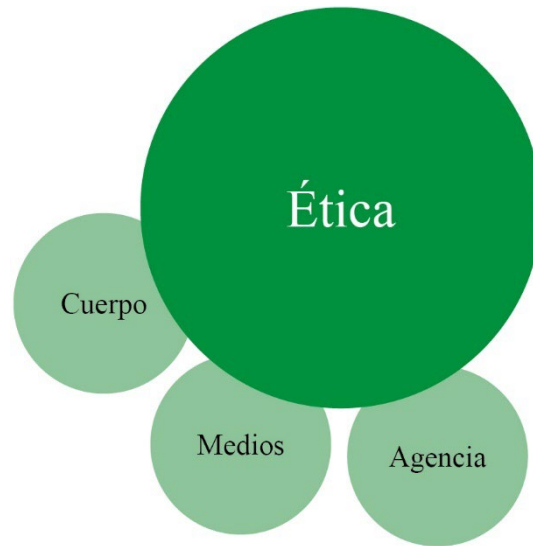
Los «ojos» disponibles en las modernas ciencias tecnológicas pulverizan cualquier idea de visión pasiva. Estos artefactos protésicos nos enseñan que todos los ojos, incluidos los nuestros, son sistemas perceptivos activos que construyen traducciones y *maneras* específicas de ver, es decir, formas de vida. No existen fotografías no mediadas ni cámaras oscuras pasivas en las versiones científicas de cuerpos y máquinas, sino solamente posibilidades visuales altamente específicas, cada una de ellas con una manera parcial, activa y maravillosamente detallada de mundos que se organizan. (Haraway, 1995, p.13)

Pensar en estos elementos, tecnología/dispositivos/agenciamiento, me conecta de manera directa con el *archivo*, en principio como una huella de acontecimientos que a la vez puede y debe ser reapropiado. En el *XIV Seminario Nacional Teoría e Historia del Arte: Clic al archivo*, Marta Giraldo y Daniel Jerónimo Tobón (2022) en su ponencia “Archivo en uso: 5 hipótesis sobre los archivos en el arte contemporáneo iberoamericano” comentaban que los archivos tienen tres acciones básicas: *Recoger, montar y movilizar*. La primera consiste en “crear nuevos archivos, acumular, seleccionar materiales, rescatar lo descartado, lo olvidado, lo no dicho” (00:19:34-00:19:45), aquí relaciono esta noción con los planteamientos de Levi, Haraway o Kilomba, y es pensar de nuevo en las preguntas planteadas en este texto ¿La voz de quién(es)? ¿a quién se le da voz? ¿Quién puede hablar? La segunda acción que mencionan, *montar*, la definen como “conectar imágenes, textos, discursos; hacerlos funcionar de otra manera por su encuentro, superponer estratos históricos, conectar disciplinas” (00:23:24 - 00:23:41), dicho de otra manera, por los mismos Giraldo y Tobón, “montar es una acción narrativa”, esto me lleva a plantear la cuestión ética ¿qué discurso se configura con las voces de quiénes para decir qué? Preguntas transversales en las reflexiones de Levi y Kilomba. Finalmente, la tercera acción básica, *movilizar*, es definida como “despertar archivos que hibernan, abrirlos al uso, hacerlos hablar, incitar a agentes sociales a hacerles preguntas, crear nuevas colecciones, establecer conexiones posibles con el presente y el futuro” (00:19:48 - 00:20:03), esta acción no es menos importante, en Pol Capdevila (2022), por ejemplo, con su ponencia “Archivos digitales en el arte: Subjetividad, temporalidad y organización horizontal”, presentado en el marco del mismo seminario, podemos encontrar una relación con la *performatividad del archivo*, al mencionar de este que no es estático, que “tiene sentido cuando se fenomeniza” ya que este no tendría existencia “hasta que no es usado, hasta que no cobra una vida pública”, este “depende de su activación y de ser performado” (00:40:42-00:41:44).

Es necesario aclarar que las preguntas tratadas en este texto no se deben limitar a una acción verbal o a un ejercicio de escritura, ya que históricamente también se ha restringido tanto la mirada como el cuerpo —además, importantes en esta investigación—. Frente a esto, Sánchez (2017) considera que “‘Poner el cuerpo’ es una decisión ética que abre una acción política. ‘Poner el cuerpo’ es un acto de libertad” (p. 127), es dar agencia, es la posibilidad de apertura en los lugares de enunciación, para que tanto los subalternos que menciona Sánchez o los subyugados de Haraway, así como cualquier otro/otra, puedan manifestar sus propias vivencias, experiencias, inquietudes, aportes, convivencias. Así mismo, si bien ha sido problematizada esta noción de “dar voz” ya que puede cargar una idea de jerarquía donde pareciera que el investigador es superior a otros —nada más equivocado y retrógrado—, no deja de ser un aspecto importante a tener en cuenta, de hecho, es allí donde también se toma posturas sobre esta forma de interrelacionarse, es precisamente cuando, influenciado por las reflexiones de Grada Kilomba, encuentro la posibilidad de cuestionarme sobre las tradiciones colonizadoras en la academia y encontrar la posibilidad de compartir saberes, conocimientos, experiencias y reflexiones. En este sentido considero que la cámara subjetiva es una forma de apropiación de la tecnología, de amplificación, para manifestarse, mirar, moverse, poner el cuerpo y accionar, aportar un archivo y darle vida, narrar, expandir y compartir. Entonces, la *cámara subjetiva* conlleva a una reflexión sobre el *cuerpo*, los *medios* y el *agenciamiento* como aspectos éticos (figura 51) a considerar durante los planteamientos estratégico en la construcción de *Compartir la mirada*.

Figura 51

Diagrama de la investigación en torno a la ética.



Compartir la mirada

Figura 52

Taller 3 TIAP “La escucha, el diálogo y la interacción expresiva”. Por indicaciones del tallerista los participantes conversan sobre diversos aspectos de sus vidas, en la imagen se encuentran dos participantes, una de ellas usa cámara subjetiva.



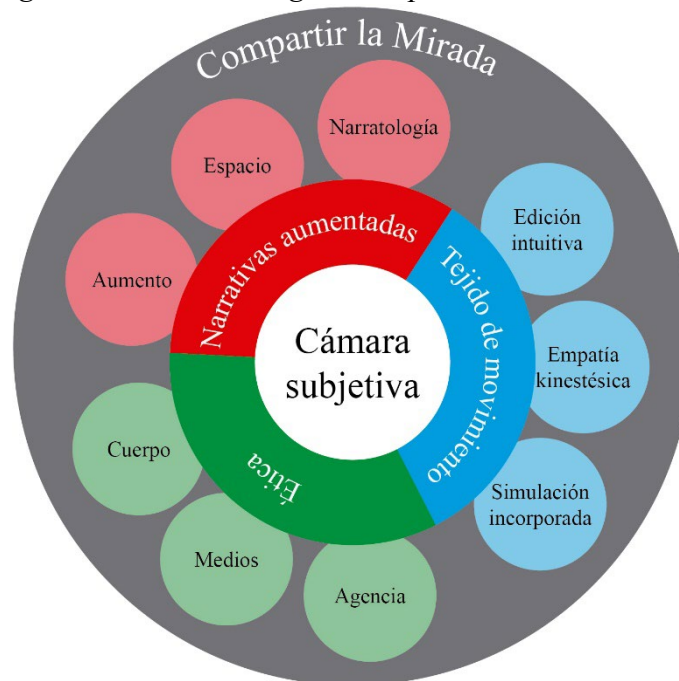
Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

En este punto, ya se cuenta con algunos elementos que han aportado al componente creativo del proyecto, el cual no ha sido de forma lineal, sino que deriva del carácter experimental de la misma investigación, lo que ha implicado que cada avance sea un ir y venir —como el descrito por Gray y Malins (2004) en su libro *Visualizing Research: A Guide to the Research in Art and Design*— y que a propósito se menciona en tiempo presente, puesto que lo proyectado aquí corresponde a un hito que no se determina como un punto final, ya que permanece vigente con mi participación en el proyecto TransMigrARTS cuya intención es ampliar los horizontes que al día de hoy he logrado recorrer en la maestría; lo cual se constituye también en un impulso para continuar esta investigación. Con esto presente, a continuación, se describe el proceso en un orden básico, buscando hacer clara la puesta en práctica de esta experiencia.

Teniendo como base la construcción de una memoria audiovisual de las prácticas artísticas realizadas, cuyo escenario metodológico se ha desarrollado en el marco del proyecto *TransMigrARTS* donde una de las acciones principales de la Universidad de Antioquia se han ejecutado a través del *TIAP*, principalmente a partir del registro desde el punto de vista de la cámara subjetiva, encuentro en la *narrativa aumentada* principios que me ayudan en los procesos de organización y selección del material, debido a que me permite conectar con cierta coherencia con unos espacios que pueden configurarse a modo de videoinstalación, así como reflexionar sobre los modos de marcarlos y de establecer un diseño estratégico que posibilite el establecimiento de un sistema narrativo que dé cuenta del desarrollo de los talleres a partir de la experiencia de sus participantes. Pensar la edición intuitiva como un proceso de *tejido de movimiento* a partir de la *empatía kinestésica* y la comprensión de la *simulación incorporada*, me genera un escenario en el que puedo establecer otras narrativas a partir de mi propia experiencia con el tratamiento de los audiovisuales compilados, para luego insertarlos en el cuerpo de la narrativa general en la videoinstalación. Transversal a estos elementos, la dimensión ética se ha establecido como una forma de relacionamiento que busca el agenciamiento de todos los involucrados, lo que a la vez se convierte en el criterio principal para la selección de los fragmentos de las cámaras subjetivas, así como la conformación de las estrategias narrativas con que se tejen. Asimismo, para llegar al nombre que le doy al proceso creativo de este proyecto primero tuve que pasar por una etapa reflexiva que menciono en el capítulo anterior. Inicialmente lo titulé *Entregar la cámara* debido a que me encontraba enfocado en esa primera implicación relacionada con soltar la cámara como un proceso para mí, ya de por sí muy relevante, pero que al comprender la riqueza experiencial que tal decisión acarrearía, además de nuevas formas de acercarme a las personas involucradas, junto con Juliette —mi esposa—, quien como antropóloga aportó mucho desde la etnografía y la observación e influenció en mi proceso de sensibilidad en el relacionamiento con los otros, donde los modos de correlacionamiento y el respeto mutuo, en conjunto con las instrucciones de cada tallerista que configuraban los acontecimientos sensibles, propiciaban un todo para que esta construcción de memoria —el registro— fuera posible, llevaron a que, sin lugar a dudas, este pasara a llamarse *Compartir la mirada*, dando cuenta precisamente de esos diversos diálogos (figura 53).

Figura 53

Diagrama de la investigación en torno al registro de prácticas artísticas.



De esta manera, para comprender la configuración de este proceso artístico primero me voy a referir al registro, donde realizaré una breve descripción de las herramientas tecnológicas que usé, así como las estrategias de registro en los talleres teniendo en cuenta algunas consideraciones que surgieron en esta práctica. Luego mencionaré el momento que da cuenta de su sistematización, las formas de organizar los materiales y las implicaciones de este proceso en el contexto aplicado. Continúo con la descripción de la etapa experimental de la construcción de un tejido a partir de una edición de video intuitiva basada en los ritmos y movimientos registrados en el material audiovisual. Finalmente, especificaré los procesos experimentales de videoinstalación para concluir con la exposición realizada en la clausura del TIAP Medellín 2022. Adicionalmente, haré el esbozo de un escenario al que este proceso me impulsó y que me encuentro desarrollando actualmente, la página web del proyecto, donde busco activar un escenario alternativo al que fue el propósito central de la maestría, para luego terminar con una descripción de los planes futuros en el desarrollo de *Compartir la mirada*.

El registro

El registro en el proyecto no se restringió al uso exclusivo de la cámara subjetiva en los participantes de los talleres, sino que también fue necesaria la realización de clips de video con una duración que oscila entre los 7 segundos y 2 minutos, también la grabación de audio de la mayoría de los talleres, y un registro fotográfico. En ello fue invaluable el apoyo de mi esposa. Ahora, esta variedad de materiales se capturó sin pretensión alguna de volverlo una producción compleja, puesto que esta no es la naturaleza de la tesis. Una de las condiciones que influyó en la estrategia para el registro fue trabajar con una serie de dispositivos accesibles ya que no contaba con un

presupuesto que permitiera actualizar o ampliar las herramientas con las que contaba, a excepción de una *GoPro Max* cuyo esfuerzo se justificaba, además de ser una cámara de bajo presupuesto en comparación con lo que suele valer este tipo de elementos. Los equipos con los que dispuse fueron (figura 54): Una cámara réflex Canon EOS 7D (del 2010), 4 objetivos (lentes), un 10-22mm (gran angular), un 50mm (normal), un 28-105mm (que es un zoom típico) y un 70-300 (un telezoom); a esto se suma una grabadora de audio Zoom H6 que se usó principalmente con el micrófono integrado, y en momentos especiales, como en la realización de entrevistas, lecturas de cartas y ejercicios que incluían instrumentos musicales, se le suma el uso de micrófonos dinámicos sobre trípode, además de los dispositivos centrales para el desarrollo de esta investigación: una GoPro 3, una GoPro 7, acompañadas con un arnés para instalar la cámara de acción en el pecho y otro que permite ubicarla en la cabeza. además de la cámara réflex Canon Rebel T5i que me brinda el programa *La Paz es Una Obra de Arte* y que fue usada como cámara auxiliar.

Con estos equipos inicié el registro audiovisual con dos salidas de campo en Turbo, en el Urabá antioqueño, en el año 2021 entre los meses de julio y agosto, 4 días para cada una. Posteriormente, con el proyecto AIRE, realicé una salida a la vereda Llano Grande, en el municipio de Dabeiba, Antioquia, del 1 al 3 de septiembre del mismo año. Al regresar con las primeras imágenes de la cámara subjetiva encontré la necesidad de experimentar con este punto de vista a través del uso de una GoPro Max que graba video en un formato de 360°, eliminando así los límites del cuadro en el formato estándar y que comencé a implementar en una siguiente salida de campo de 5 días, en el mes de octubre de 2021, en Pueblo Nuevo, Cauca, en el marco del proyecto AIRE. Y al año siguiente, durante todo el mes de enero de 2022, en Granada, España, con TransMigrARTS. Pero es finalmente en el TIAP Medellín 2022, realizado entre el mes de marzo y julio, donde se generó el mayor contenido de esta investigación.

Figura 54

Equipo audiovisual principal con que se registran los talleres.



Nota. Fuente fotografía del autor.

En cada encuentro fue fundamental el acercamiento a los participantes y en ningún momento hubo un uso obligatorio de las cámaras, si bien, hubo firmas de consentimientos informados, de acuerdo con la observación que hacíamos, preguntábamos sobre la disposición para

usarlas, a lo que la mayoría de las veces accedían (figura 55), algunos llegaron a postergarlo para otro momento; en diálogo se dio la posibilidad para que, cuando lo consideraran, pudieran pedir eliminar fragmentos que no quisieran compartir. Si bien en un principio algunos tenían la percepción de la *cámara subjetiva* como un dispositivo de vigilancia, comprendieron que, al estar expuesta en el cuerpo, podían tener una autonomía para decidir qué narrar y/o compartir. Así en el proceso de tejido (como el de la edición de video) está presente el respeto y la empatía —de hecho, es fundamental— de manera que lo que se incluya no denigre ni ponga en riesgo a quien confió su experiencia para que sea compartida. Trabajar con la *cámara subjetiva* implica tener en consideración un consenso con el grupo de participantes, debido a que si se presenta el caso de que una o varias de las personas no están dispuestas a ser registradas, esto acarrea complicaciones, puesto que en una posproducción podría no ser suficiente con descartar las tomas donde estas aparezcan, una cámara subjetiva está sujeta a la dirección del movimiento de quien la carga, esto implicaría evitar el contacto entre ellas y más difícil aún, sería este proceso con una cámara que registra a 360°.

En esta experiencia, se fue forjando una relación de confianza, lo que llevó a que en diferentes momentos reclamaran la cámara de acción por cuenta propia. Este vínculo y disposición también fue muy importante debido a las limitaciones técnicas de estas cámaras de acción, por ejemplo, una batería podía durar un promedio de 30 a 50 minutos, lo que implicaba cambiarla constantemente; así mismo estos dispositivos se podían sobrecalentar y apagar luego de un tiempo de funcionamiento, en algunos casos se corrompían los últimos videos al punto de no poder recuperarse —aunque no fueron muchos, pero sí en momentos importantes—. Frente a estas limitantes los participantes aprovechaban para quitarse la cámara para descansar.

El uso de estas cámaras de acción se volvió tan cotidiano que en el entorno no se referían a ellas por lo que eran técnicamente, sino por su uso, de tal manera que en lugar de pedir o entregar una cámara de acción o una GoPro, la llamaban directamente la cámara subjetiva.

Figura 55

Mi esposa Juliette ubicando la cámara subjetiva con el pectoral a una de las participantes del ejercicio.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Mientras los talleres eran registrados desde el punto de vista de los participantes, Juliette y yo registrábamos de manera general el taller con clips de video y fotografía, en tanto que la grabadora de audio era ubicada en un lugar fijo. Ocasionalmente registrábamos, también en clips de video y fotografía, a las personas que portaban la pequeña GoPro en sus cuerpos (figura 56).

Figura 56

a. El autor se encuentra en el centro tomando una fotografía de la participante que carga la cámara subjetiva; b. Fotografía tomada en ese momento.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Sistematización

Luego de cada jornada de trabajo nos dedicábamos a la descarga de los videos de la tarjeta de memoria y a la recarga de baterías, una jornada de 8 horas de trabajo implicaba un volumen promedio de entre los 250 y 400 GB de material, la mayor parte de este correspondía a las cámaras subjetivas, seguido de los clips de videos, sumado a un amplio registro fotográfico y finalmente la grabación en audio de la mayor parte de los talleres en una grabadora independiente, lo que en sumatoria entre el segundo semestre del 2021 y el 2022 correspondió a alrededor de unos 15TB de información, distribuidos en tres discos duros externos de 5TB c/u y dos discos duros de 2TB c/u; adicionalmente se usaron dos discos de estado sólido (SSD) interno de 1TB c/u para el procesamiento de la información. El material era transferido de las memorias a estos discos el mismo día, luego de finalizar cada jornada del taller.

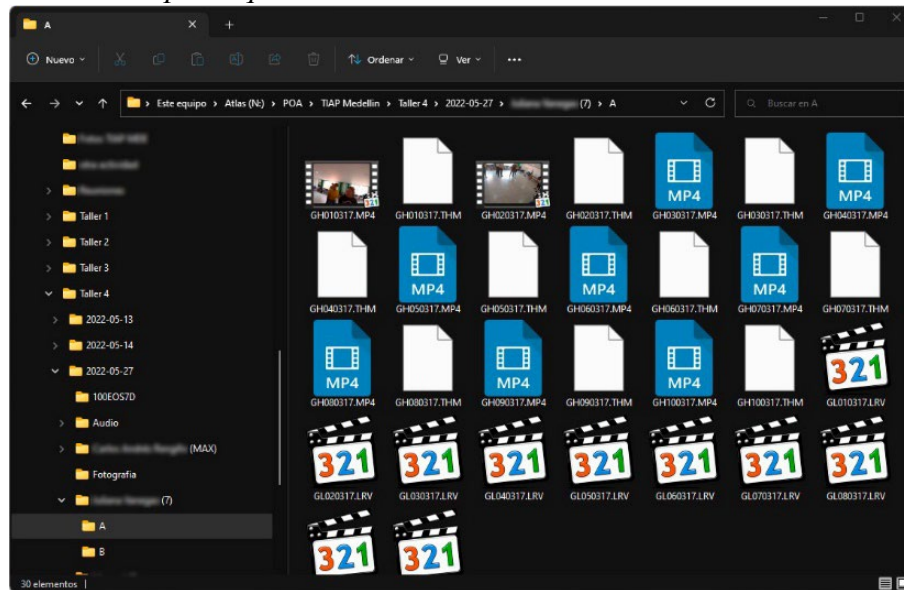
Una parte importante de la información aún no se considera para eliminar puesto que las grabaciones, al ser consecutivas, implica una revisión general para encontrar los momentos relevantes. El método principal para encontrar aquellos momentos clave consiste en la revisión de las fotografías, por lo que estas son ordenadas previamente, revisando la fecha y hora de los metadatos.

En cuanto al proceso de sistematización, este inició con la organización en carpetas por taller, fecha y por dispositivo y/o tipo de información. En el caso de las cámaras GoPro que se usaron específicamente para las cámaras subjetivas, se organizó por nombre de participante indicando entre paréntesis el modelo específico de la cámara, de estas solía usar la GoPro 3 en el pectoral, ya que se ubicaba de una forma más firme en comparación a la cabeza, debido a que este

no contaba con un estabilizador de imagen, luego la GoPro 7 y la Max —esta última en formato 360°— solía ubicarlas en la cabeza de los participantes; estos dispositivos que separan las grabaciones en clips fragmentados implica que los archivos no se reflejan en el orden por continuidad en la secuencia, llevando a que cada momento grabado tuviera una subcarpeta independiente para así poder recuperar el orden original (figura 57). Otra de las carpetas por cada día de actividad correspondía a los audios, luego un par de carpetas para los clips de videos (una para la cámara réflex y otra para la cámara auxiliar) y finalmente una carpeta para las fotografías.

Figura 57

Fragmento de ruta de carpetas que contienen el material audiovisual.



Nota. Fuente captura de pantalla de ventana en Windows 11.

El alto volumen del material audiovisual implicó la creación de una estrategia que facilitara el acceso a la información por parte del resto del equipo del proyecto y que al mismo tiempo permitiera encontrar de manera ágil el registro de acontecimientos específicos en medio de una miríada de datos. Para ello creé una serie de tablas en *Excel* que contienen los datos sobre la implementación de las cámaras subjetivas. En una de ellas se puede observar, según el listado de participantes, la fecha, la cámara que cada uno usó y cada taller codificado por un color distinto (figura 58).

Figura 58

Orden según lista de participantes, fecha y dispositivos (los nombres de los participantes se encuentran protegidos).

Nota. Fuente captura de pantalla te la tabla de Excel.

Otra de las tablas resume por fecha el listado de los participantes que usaron la cámara de acuerdo con el dispositivo específico (imagen 59).

Figura 59

En esta tabla al cruzar la fecha con el dispositivo nos refiere a los participantes involucrados en el registro.

Nota. Fuente captura de pantalla te la tabla de Excel.

Finalmente, en esta tabla organizo los registros de acuerdo con los participantes y las actividades realizadas, lo que proporciona información visual (imagen 60). Es una guía del material a elegir para las exposiciones y los elementos que pueden conformar el tejido a partir de la edición intuitiva.

Figura 60

Según la lista de participantes y la fecha, describo de manera breve la actividad que registra en la cámara subjetiva.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Confirmad	Nombre	Rol	Fecha 1	Actividad	Cámara	Fecha 2	Actividad	Videos	Cámara		
2	S		Participante	11/03/2022	Movimientos	360	09/04/2022	Carta grupal		3	GS020234	
3	S		Participante	12/03/2022	Casitas colores	7						GH030241
4	S		Participante	12/03/2022	Casitas colores	360					GS020243	
5	S		Participante	09/04/2022	Carta grupal	360	30/04/2022	Abrazo grupal			360 GS020314	
6	S		Sicóloga	09/04/2022	Danza con	7						GH010267
7	S		Participante	29/04/2022	Seguir campanas	3						GP050247
8	Rep		Participante	29/04/2022	Seguir campanas	7						GH040272
9	S		Participante	13/05/2022	Taller	360N						GH030327
10	S		Participante	13/05/2022	Taller	360					GS020330	
11	S		Participante	14/05/2022	Taller	360 N	14/05/2022	Masajes		7		GH040335
12	S		Participante	14/05/2022	Especios	360	14/05/2022	Mazamorra		7	GS020341	GH010297
13	S		Participante	27/05/2022	Arcilla	360					GS020359	
14	S		Participante	28/05/2022	Paracaidas	7						GH020324
15	S		Participante	28/05/2022	Ritual grupo	7						GH060329
16	S		Participante	28/05/2022	Paracaidas	360					GS010361	
17	S		Participante	11/06/2022	Paz viva	3						GOPR0307
18	S		Participante	11/06/2022	Paz viva	360					GS010377	
19	S		Participante	25/06/2022	Ritual	360					GS040389	
20	S		Participante	25/06/2022	Ritual (juego)	3						GP020337

Nota. Fuente captura de pantalla de la tabla de Excel.

Las fotografías son intervenidas en Adobe Lightroom Classic, donde pude realizar un proceso de catalogación, edición y exportación de las fotografías. En la catalogación puedo seleccionar las fotografías que considero adecuadas para su presentación en diversos usos, no solo en esta investigación particular, sino en todo lo concerniente al proyecto TransMigrARTS y a las necesidades específicas del TIAP y el programa *La Paz es Una Obra de Arte*; También puedo codificar por color de acuerdo al punto en que se encuentre en la posproducción, nombrar a las personas identificadas en cada imagen e indicar con palabras clave, elementos que quiera destacar de algunas de ellas (imagen 61), como por ejemplo, fotografías en las que se pueda observar el momento en el que alguien carga la cámara subjetiva.

Figura 61

Vista en cuadrícula del catálogo del proyecto en Adobe Lightroom Classic.



Nota. Fuente captura de pantalla del software.

Categorías de observación

La revisión del marco teórico en conjunto con el análisis de un amplio archivo audiovisual, a lo que se suma la vivencia de los momentos registrados y el relacionamiento con cada persona que aportó su mirada al proyecto, me llevan a encontrar en la cámara subjetiva una multitud de elementos, frente a su uso, que organizo de la siguiente manera:

Aplicación de la cámara subjetiva

Podemos observar varias estrategias sobre su modo de registro:

Cámara subjetiva incorpórea

Se da cuando la cámara subjetiva nos remite a un cuerpo y se puede presentar de manera directa, simulada y virtual. Considero que la *cámara subjetiva incorpórea directa* se presenta cuando el sujeto de la narración carga la cámara, mientras que la *cámara subjetiva incorpórea simulada* puede notarse cuando nos ubica en un personaje, aunque este en realidad no la cargó para la toma —típico en la filmación cinematográfica—; finalmente, la *cámara subjetiva incorpórea virtual* podría verse, por ejemplo, en los avatares en línea, donde sus “dueños” pertenecen al mundo “real” pero nos remiten a cuerpos digitales imaginarios que no están en el orden del cuerpo biológico de la persona que la controla. Si bien esta última no se presenta en este proyecto, es una estrategia para tener en cuenta a posteriori, cuando *Compartir la mirada* se encuentre en una plataforma digital que lo permita.

Cámara subjetiva decorpórea

Nos ubica en el escenario, pero sin la presencia de un cuerpo. Puede darse de dos maneras:

1. *Cámara subjetiva decorpórea caracterizada*: se constituye un personaje al que se le atribuyen unas cualidades que no están definidas por aspectos físicos (material o digital) pero que se perciben en el escenario como si hubiese un cuerpo, que en realidad no existe, con el que, por ejemplo, se puede caminar, correr, saltar, etc., como sucede en la exhibición virtual *KID A MNESIA*⁹ de la banda británica Radiohead, donde no hay un personaje con unas cualidades físicas y no contamos con un avatar, pero estamos ahí.
2. *Cámara subjetiva decorpórea no caracterizada*: si bien en el escenario se puede generar la sensación de estar en el lugar, no hay un personaje¹⁰, tal como en el proyecto *Transeuntis Mundi* (como ya se ha ejemplificado en el capítulo “Narrativa aumentada” p.45) aquí el usuario explora videos en 360 de distintos lugares en el planeta sin que nunca vea su cuerpo.

Cámara intersubjetiva

⁹ Se puede ver en <https://store.epicgames.com/es-ES/p/kid-a-mnesia-exhibition>

¹⁰ Se diferencia de la *ocularización cero* donde la toma no pertenece a nadie, ni siquiera logra sentirse apropiada por el espectador.

Si bien esta noción aparece en las primeras experimentaciones del proyecto durante los procesos de sistematización de los acontecimientos registrados con múltiples cámaras, por lo que ya lo he mencionado previamente, es en este apartado que concreto el significado construido, con la intención de continuar con una exploración posterior que me permita profundizar en este concepto.

La *cámara intersubjetiva se presenta* a partir del encuentro de dos o más sujetos, con cámaras subjetivas, que cooperan en las acciones de un mismo acontecimiento, participando así en un proceso de significación, que puede partir de pequeños gestos como el cruce de sus miradas, de acciones desde una distancia relativa, el contacto físico e incluso conversaciones, que posibilite un *tejido* donde converjan esas múltiples *miradas* para la configuración de una narrativa que pueda llevar al mensaje, reflexión y/o metáfora no solo desde la edición de video, sino también desde la videoinstalación u otro medio al que se pueda aplicar.

Movilidad en la cámara subjetiva

Además de la forma corporal, o no, a la que puede remitir una cámara subjetiva y el encuentro entre varias *miradas*, su análisis, permite también apreciar una serie de cualidades relacionadas con los tipos de movilidad que con esta se pueden presentar.

Así, por ejemplo, podemos observar, en algunos momentos, partes del cuerpo de la persona que carga la cámara cuando la posición y movimiento lo permiten, donde el desplazamiento de este dispositivo estará determinado por los movimientos corporales que la persona registra¹¹. Al integrar la *cámara subjetiva 360°* en la experiencia, se generan nuevas cualidades debido a que si bien este narrador dirige su mirada hacia lugares específicos del escenario donde actúa, el narratario puede determinar observar algo que estuvo fuera de la mirada del origen, mientras permanece desde el punto de vista del participante, lo que implica que la mayoría de las veces interpretará el gesto, la posición y el movimiento de quien comparte su mirada a partir de los otros que aparecen en esa vista.

Estas relaciones del movimiento con la *cámara subjetiva* las he diferenciado en 7 tipologías asignadas en 3 grupos que se distinguen de acuerdo con la tecnología empleada: las tres primeras corresponden al uso de cámara de acción estándar, de marco fijo, mientras que las 3 siguientes se presentan a partir del manejo de cámaras de 360° y la última, al de espacios virtuales en los que se haya diseñado escenarios que permitan este tipo de interacción. Así, con sus restricciones y posibilidades, se pueden aprovechar según los propósitos narrativos específicos de cada proyecto.

El primer grupo, conlleva a pequeños relatos según los ángulos captados por el participante, estamos sujetos a lo que su recorrido incluya y a partir de allí entraremos a un proceso de descubrimiento limitado por lo que aparezca en el fotograma. Son los recorridos de ese cuerpo lo que marca la ruta a seguir:

¹¹ Al estar supeditado a esto, produce en repetidas ocasiones borrosidades en las imágenes; situación que conlleva no solo a que el tiempo requerido en la posproducción del registro de los talleres con la cámara subjetiva, sea demandante, sino también a que mucho de este no pueda utilizarse en términos narrativos.

- *De marco fijo estático*: la cámara está completamente fija. Por ejemplo, en una de las cámaras subjetivas en el TIAP 2021 se registra un momento donde el participante que la carga en el pecho escribe una carta durante uno de los talleres. Aunque lo hace de una manera sutil, su cuerpo no parece moverse, lo que incita a quien observa esta cámara a leer lo que escribe (figura 62). De esta manera, el nivel de implicación del público no se da por un movimiento desde el desplazamiento de la cámara, sino desde el acontecimiento que registra.

Figura 62

Fotograma de video de cámara subjetiva instalada en el pecho de una participante donde se puede observar el momento en que realiza un ejercicio epistolar.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2021.

- *De marco fijo móvil*: estamos anclados a la voluntad del movimiento de quien registra. El movimiento es continuo, en el caso del TIAP se deba en los ejercicios que implicaban un constante movimiento corporal, como la danza y el juego. En algunas ocasiones el participante era consciente del registro y procuraba llevar al espectador a un recorrido específico que quería mostrar, pero la mayoría de las veces el aspecto más interesante era el movimiento producido por el cuerpo que no vemos. Ese cuerpo, en interacción con el entorno, aunque difícil de interpretar en ocasiones, permitía entender el acontecimiento en conjunto con el sonido captado. Esto, por ejemplo, sucede con una cámara subjetiva que carga una tallerista durante un juego en el que pasa por encima de un puente de brazos en el que los participantes la impulsan para cruzarlo (figura 63).

Figura 63

Fotograma de video de cámara subjetiva instalada en la cabeza de la tallerista donde se puede evidenciar cierta borrosidad por el movimiento de la actividad.

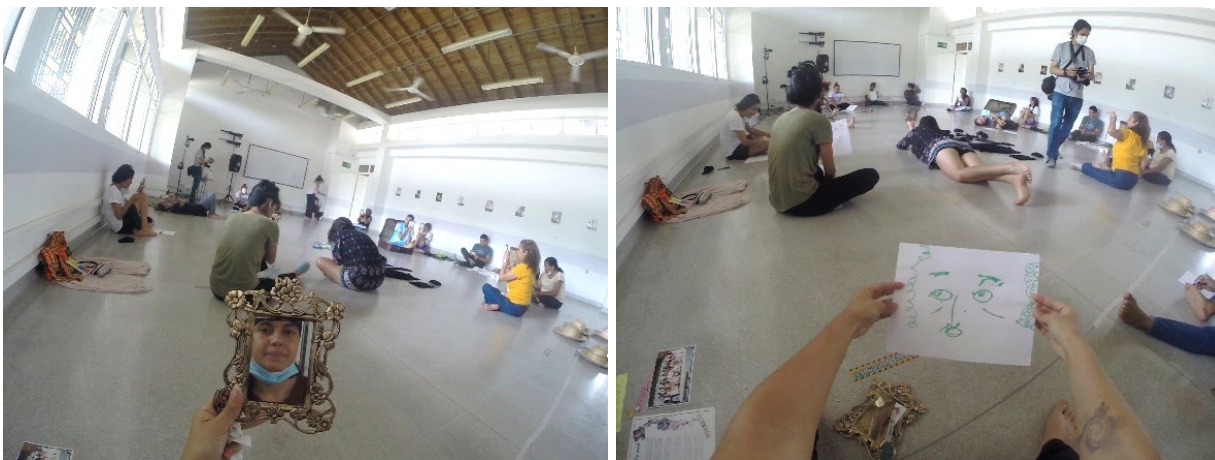


Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2021.

- *De marco fijo parcial:* nos encontramos anclados a la voluntad del movimiento y quietud, en una misma secuencia, de quien registra. No hay cortes de plano. Es común durante los ejercicios individuales, donde cada participante se centra en una acción que insta al uso de ciertos elementos dispuestos en el espacio para su desarrollo, lo que implica que realice un recorrido que puede ser breve —como el movimiento de su cabeza (cuando carga la cámara)— o más extenso —cuando debe desplazarse a otro lugar del espacio— para lograr el cumplimiento de la asignación. Por ejemplo, en uno de los talleres, la cámara de una participante muestra como realiza un “autorretrato escueto” donde en algunos momentos se mira al espejo y en otros se dirige hacia la hoja donde ilustra (figura 64).

Figura 64

Fotogramas de video de cámara subjetiva instalada en la cabeza de una participante. a. La participante se observa en el espejo; b. la participante observa el resultado de uno de los dibujos realizados.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2021.

En el segundo grupo de tipologías a partir del video 360° se propician formas narrativas dinámicas, donde se puede optar por dos opciones:

1. Seguir el acontecimiento propuesto por las acciones del participante que ofrece la mirada. A esta información la podemos considerar una narrativa base.
2. Descubrir elementos diversos a partir de otros participantes que se ven en la imagen. Ese cambio en el ángulo de observación con respecto a la dirección original conlleva una nueva información que se agrega a lo que ya se ve, es decir que es una narrativa aumentada del mismo evento.

La combinación de movimientos de estas dos voluntades —observador originario y espectador— conlleva a múltiples narrativas desde el mismo registro ligado al cuerpo al que se adhiere el dispositivo de filmación.

Detallemos ahora las tres tipologías del grupo:

- *Vista 360° estático*: si bien la cámara está completamente fija, a diferencia de la de *marco fijo estático*, no estamos supeditados a un marco específico, al poder observar donde se desee. El espectador puede focalizar de acuerdo a su preferencia según la posición de la cámara 360°. Por ejemplo, con la participante que está concentrada en su construcción de una casa-cuerpo a través de bloquitos de madera, podemos determinar ver lo que otros hacen (figura 65).

Figura 65

Fotogramas de video de cámara subjetiva 360° instalada en la cabeza una participante. a. podemos observar a la participante que porta la cámara realizar el ejercicio; b. en el mismo momento de la secuencia, al cambiar el ángulo de visión, podemos observar a otros participantes realizar el mismo ejercicio.



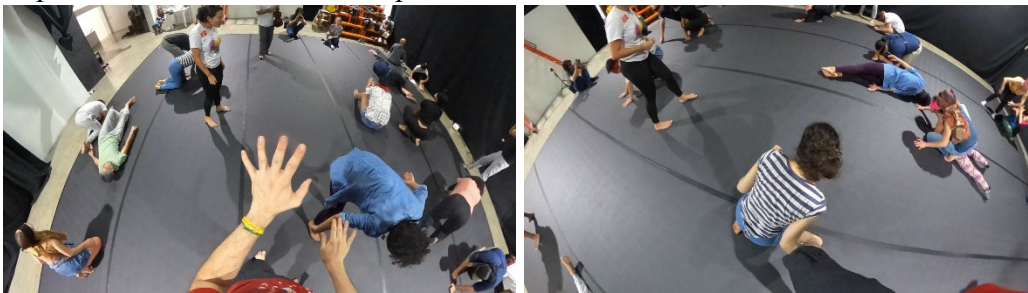
Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

- *Vista 360° móvil*: estamos anclados a la voluntad del movimiento de quien registra, pero no estamos supeditados a un marco específico, podemos observar donde se desee, según el desplazamiento de la cámara 360°. Esta, según la intensidad del movimiento, puede llegar a ser una de las más complejas de observar para el público debido a que, además de estar con un visor de video 360° que ya implica un nivel de inmersión importante, el movimiento del participante de la cámara subjetiva se suma al que emplea el usuario. No obstante,

cuando se logran sincronizar ambos movimientos —el del participante del taller y el del público— se puede experimentar una sensación de mayor inmersión, implicando una mayor empatía kinestésica. Por ejemplo, en uno de los ejercicios los participantes, con los ojos cerrados o vendados, debían actuar como el animal que se había asignado previamente, variando el ritmo de los movimientos de acuerdo con la sonoridad del violín que se encontraba en el espacio y el relato de la tallerista (figura 66).

Figura 66

Fotogramas de video de cámara subjetiva 360° instalada en la cabeza de un participante. a. podemos observar el gesto con que busca simular a su animal a través de sus manos; b. más adelante se encuentra paralizado, mientras es protegido por el animal que es representado por otra participante mientras sostiene sus pies.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

- *Vista 360° parcial:* nos encontramos anclados a la voluntad del movimiento y quietud, en una misma secuencia, de quien registra, pero no estamos supeditados a un marco específico, podemos focalizar el acontecimiento donde deseemos según el desplazamiento de la cámara 360°. Se puede presentar en situaciones similares a los *de marco fijo parcial*. Por ejemplo, la experiencia de una de las participantes en un ejercicio ritual en el que se incluía la observación de fotografías de infancia, implicaba momentos de contemplación de la imagen, deteniendo su movimiento corporal para centrarse en la imagen que observa, y en momentos en los que podía compartir, donde además de desplazarse hacia las personas con las que compartiría su propia imagen, también se puede observar reacciones físicas a partir de los estímulos emocionales provocados por las interacciones (figura 67).

Figura 67

Fotogramas de video de cámara subjetiva 360° instalada en la cabeza de una participante. a. podemos observar a la participante observando sus fotografías; b. más adelante comparte las fotografías con otro participante.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

El último grupo contiene una única tipología: visualización *según la voluntad*. Para esta tipología partimos del análisis de Ryan, Foote y Azaryahu (2016) y depende fundamentalmente del diseño de los espacios virtuales, por lo que es típico en los videojuegos, la RV, RA y RM. Debido a que los registros del proyecto no incluyen estas tecnologías, realizo mi análisis desde trabajo de terceros.

- *Según la voluntad*: no hay restricción puesto que estamos en un mundo diseñado para el desplazamiento en el espacio, según las posibilidades del personaje, según lo deseemos (figura 68).

Figura 68

Vista previa de la exhibición *KID A MNESIA*, donde el espectador puede moverse libremente en el espacio.



Nota. Fuente vista previa de <https://store.epicgames.com/es-ES/p/kid-a-mnesia-exhibition>

En el TIAP, al procurar que el uso de la cámara subjetiva durara el mayor tiempo posible por cada ejercicio —hasta más de una hora continua—, era común encontrar cámaras subjetivas que pasaran por las tres tipologías de movimiento según el dispositivo. En un momento, los participantes podían estar en posición de quietud escuchando las instrucciones del tallerista, luego podían moverse de manera colectiva y finalmente realizar una actividad individual (figura 69), por lo que estos materiales eran revisados en posproducción, para seleccionar los momentos clave, descartando aquellos que no presentaran un interés visual y/o auditivo, reduciéndose incluso a menos de la mitad, dejando pequeños fragmentos de diferentes momentos de toda la actividad.

Figura 69

Fotogramas de video de cámara subjetiva 360° instalada en la cabeza de una participante. a. momento en que los participantes escuchan instrucciones del tallerista; b. participan de un ejercicio grupal; c. la participante realiza un ejercicio de manera individual.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Tejido

Me refiero aquí como tejido al proceso de edición intuitiva que describe Karen Pearlman donde me baso en mis propias reacciones dadas a partir de la empatía kinestésica y mis reflejos corporales para la construcción de la narrativa en una misma pieza audiovisual. En este proceso además de una serie de cámaras subjetivas, tengo en cuenta los clips de video que dan cuenta de mi propia perspectiva constituida a partir de diversas estrategias narrativas como las descritas por Gaudreault y Jost, así como desde la noción de *cámara objetiva* (Edgar-Hunt, Marland y Rawle, 2010, p.121). De tal manera que se tejen discursos narrativos, desde el punto de vista de los participantes, hasta el punto de ubicar la cámara a modo de una ocularización cero (cuando la imagen no procede de ningún personaje intradiegetico) con elementos sonoros que hacen parte de la diégesis, así como elementos añadidos, pero donde el conjunto de planos se ha unido a partir de los ritmos que se dan en cada secuencia seleccionada (figura 70).

Figura 70

Fotogramas del tejido.



Nota. Fuente clip de video experimental.

Exposiciones

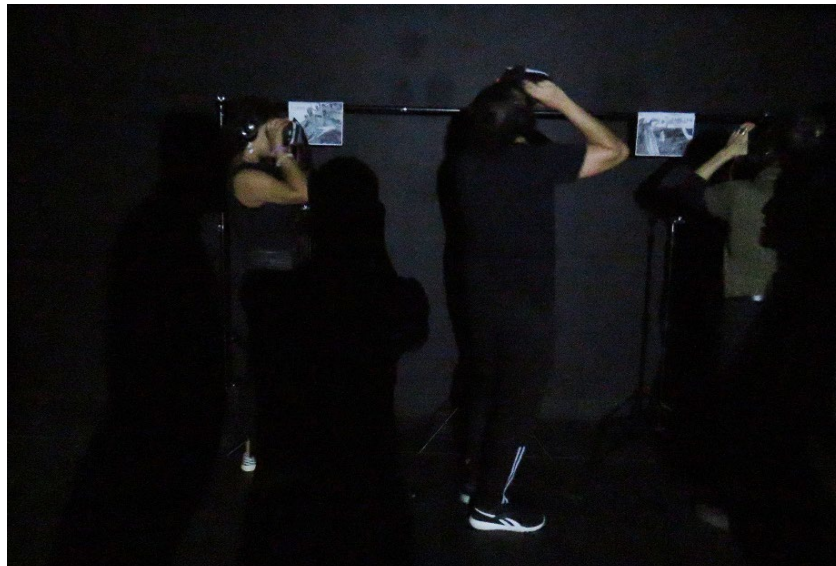
Una vez el material estuvo organizado y seleccionado, realicé los cortes pertinentes para disponerlos a través de una serie de dispositivos para su visualización en diferentes momentos conforme al avance del proyecto. Esta dimensión física que parte de la videoinstalación se apoya en los análisis del espacio de Ryan, Foote y Azaryahu y en el aumento y la marcación de Uricchio ya estudiados previamente y se ha activado en cuatro momentos, los primeros tres fueron avances de la Maestría en Artes, por lo que el público asistente fue la misma comunidad académica, mientras que el cuarto se abre a un público general en la exposición de clausura del *Taller Itinerante de Artes para la Paz 2022*.

Muestra 1: *Entregar la cámara*

Este es el primer prototipo de exposición del archivo. Dispuse de una pequeña estructura que sostenía tres visores de realidad virtual —aquellos que son dispositivos plásticos con una óptica específica para lo cual se deben disponer de celulares con giroscopios para su correcto funcionamiento—, en cada uno de ellos se visualizaba un video de cámara subjetiva (figura 71): el visor central contenía un video 360° donde se observa un juego con los docentes del colegio de la comunidad indígena Nasa donde todos deben sostener una gran tela a la que llaman “paracaídas” y a partir de allí realizar los movimientos que indica el tallerista; los otros dos visores correspondían a videos en formato estándar modificados para que la visualización fuera más inmersiva a través de una proyección de 180°, el primero de ellos nos ubica en el cuerpo de un niño que está participando en el *Festival de la cometa* en una vereda de Dabeiba Antioquia y el segundo, nos ubica en el cuerpo de una de las docentes que en conjunto con los demás participantes del TIAP se encuentran en un ritual en la playa de Turbo. Al tener disponible un video 360°, el público intentó en la proyección de 180°, ver más allá del límite que tenían, lo que fue un factor distractor, por lo que decidí prescindir de esta estrategia en posteriores muestras. Sobre otra estructura cada uno de los tres dispositivos fue marcado con una imagen impresa en tamaño carta que incluía el nombre del lugar donde se realizó la cámara subjetiva, estos correspondían a un fotograma por cada video con un filtro monocromático y con un efecto de ilustración para sugerir el contenido (figura 72) con el fin de que el color y sonido se revelara con el uso de los visores y audífonos. El lugar solo era iluminado con una pequeña linterna, para focalizar al público al lugar donde se encontraban los dispositivos.

Figura 71

Primera experimentación de instalación sobre el archivo audiovisual en cámara subjetiva.



Nota. Fuente fotografía: Alba Stefania Gómez Gómez.

Figura 72

Marcadores que indicaban los lugares separados por cada visor 360°.



Nota. Fuente diseño del autor.

Muestra 2: Entregar la cámara

Basado en la experiencia de la primera muestra, el espacio se amplía, pasa de ser una estructura frente a un muro, a ocupar un espacio completo, se mejora la iluminación de manera que cada elemento de la exposición cuenta con una luz puntual pero sutil (a partir de linternas instaladas en la parte alta de las paredes), el entorno sigue siendo oscuro, pero con la cantidad de luz suficiente para recorrer el espacio y la atmósfera que se genera tiene un aspecto monocromático (figura 73), dejando toda la vibrancia del color y el dinamismo del movimiento en los materiales audiovisuales. La distribución de estos la realizo de la siguiente manera: en un muro del salón se disponen tres visores con videos 360° cada uno (figura 74), el primer video trata de dos mujeres clown que salen a una plaza de mercado de la comunidad indígena Nasa en Pueblo Nuevo —Cauca— a preguntar de manera aleatoria sobre la presencia del Estado para la constitución de la paz territorial; el siguiente video corresponde a la planificación y ensayo de una performance realizada por algunos investigadores del proyecto TransMigrARTS en Granada, España; y el tercer video de este bloque corresponde a la realización de un taller en el marco del proyecto AIRE, donde, con la cámara subjetiva dispuesta en la cabeza de una profesora, nos lleva a un gran trozo de papel donde los niños de la comunidad indígena están ilustrando el cuento de *LaGuardiana Nasa*. En otro espacio, se instalan en la pared 4 tabletas con los videos en formato estándar (figura 75), el primero de estos nos ubica en el cuerpo de una profesora Nasa que lleva a sus estudiantes a la huerta escolar para la realización del mantenimiento de este, el siguiente en el *Festival de la cometa*, luego nos encontramos en una mujer afro que participa en un ejercicio epistolar en el TIAP Urabá 2021, y el último nos sitúa en un ritual en la playa de Turbo, usado en la primera exposición, pero sin la adaptación a la visualización en 180°. Adicionalmente, se dispone de una pantalla para video proyector que reproduce el tejido de movimiento (también visible en la figura 73). El espacio es marcado con el título *Entregar la cámara*, un texto introductorio y un pequeño párrafo por cada muro de dispositivos, así mismo cada elemento audiovisual se marca con una imagen audiovisual monocromática, esta vez de manera circular (figura 76).

Figura 73

Segunda instalación sobre el archivo audiovisual en cámara subjetiva, al lado izquierdo se puede observar la proyección del tejido, en el fondo se disponen los visores de video 360° y al lado derecho se encuentran las tabletas.



Nota. Fuente fotografía del autor.

Figura 74

El público interactuando con los videos 360°.



Nota. Fuente fotografía del autor.

Figura 75

Disposición de las tabletas, se puede observar en la parte superior la disposición de las imágenes que marcan cada video.



Nota. Fuente fotografía del autor.

Figura 76

Imágenes con que se marca cada cámara subjetiva, los tres primeros corresponden a los visores 360°, seguido de los siguientes 4 que corresponden a las tabletas y el último corresponde al tejido proyectado.



Nota. Fuente diseño del autor.

Muestra 3: *Compartir la mirada*

En esta se buscó ampliar lo logrado en la segunda muestra aprovechando el mismo espacio y distribución. A partir del cambio del título y de su connotación, comienzo a referirme a cada pieza audiovisual como *miradas*. En esta muestra se añaden otras tres tabletas (figura 77) donde una de ellas corresponde a la cámara subjetiva de una participante del TIAP Urabá 2021 que realiza un ejercicio de ilustración autorretrato “escueto” mientras ocasionalmente se mira a un espejo; las otras dos se instalan de manera conjunta ya que el video da cuenta de un mismo momento desde dos cámaras subjetivas con el fin de explorar la noción de *cámara intersubjetiva* durante la realización de un juego, en el TIAP, que implica un movimiento intensivo. Adicionalmente, en el muro donde se encontraba el texto de apertura, se instala a un lado, un video proyector conectado, de manera inalámbrica, a una cámara de acción que era usada por uno de los asistentes, con el fin de proyectar una cámara subjetiva de la experiencia de la exposición (figura 78). Este último, si bien funcionó en algunos momentos, tuvo problemas de conectividad, lo que implicó que, para parte del público, no fuera claro el propósito de este segmento.

Figura 77

Se puede observar la nueva distribución de tabletas, dos de ellas juntas, dando cuenta de un mismo acontecimiento a partir de dos cámaras subjetivas de manera sincronizada.



Nota. Fuente fotografía: Danis Yoan Zapata Ladeu.

Figura 78

a. Fotograma de una parte del recorrido de un participante de la exposición; b. Fotograma del mismo participante donde se puede observar en la proyección del fondo, unos segundos después, el mismo fotograma de a.



Nota. Fuente fotogramas extraídos de cámara subjetiva.

Muestra 4: Compartir la mirada

Esta muestra, abierta a un público general, se desarrolla en el marco de la clausura del *Taller Itinerante de Artes para la Paz, Medellín 2022* —por lo que el material expuesto se limita al marco de este— en el Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, donde el grueso de la exposición se instaló en la sala de exposiciones del CreaLab, el Laboratorio Multidisciplinario de Creación e Innovación de la misma facultad. En este escenario, instalé cinco tabletas en el que se muestran, de manera individual por cada dispositivo, unas selecciones de cámaras subjetivas y algunas experimentaciones de edición. Junto a estas dispuse tres gafas de realidad virtual donde cada una contenía un fragmento de video 360° inmersivo en cámara subjetiva.

A diferencia de las tres primeras experimentaciones, en esta exposición no solo se presentaron dispositivos con estas cámaras subjetivas, sino que además se complementó con fotografías y audios junto con los materiales tangibles a partir de elementos construidos por los participantes como anotaciones, carteleras, dibujos, máscaras, pequeñas esculturas en arcilla, casas construidas con bloquitos de madera. Aquí, el material audiovisual, además de registrar movimientos corporales y construcciones simbólicas intangibles, también presentó los momentos de constitución de estos otros materiales.

Como conjunto, tanto la presencia de los materiales, las fotografías distribuidas en todo el espacio a modo de memorias de los diversos momentos, los audiovisuales dispuestos en dos formatos (tabletas y visores de video 360°) (figura 79) y el tejido en el fondo del espacio como testimonio colectivo a partir de relaciones y empatías experienciales, crearon una atmósfera inmersiva sobre las vivencias y sentires en los 6 talleres realizados en el TIAP Medellín 2022 durante un semestre (figura 80). Esta muestra se convirtió en un juego de miradas, donde el público podía experimentar desde la propia, a través de una narrativa no lineal, creando un recorrido personal, para cruzarse en el camino con el material audiovisual donde los participantes del TIAP compartían su mirada, su cuerpo, su movimiento en momentos de juegos y rituales, acompañadas por narrativas que buscan reconciliación, resiliencia y paz; con una inmersión que podía

corresponder las miradas, o dar la libertad de observar a otros, sus interacciones sociales en la conformación de cuerpos colectivos o en momentos íntimos y de reposo, para que a partir de este nuevo tejido —el recorrido personal del público— se crearan nuevas reflexiones que marcaran memorias desde la mirada compartida.

Figura 79

Distribución de los dispositivos de visualización de video en la exposición pública de la clausura del Taller Itinerante de Artes para la Paz 2022.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 80

Público interactuando con los dispositivos de visualización de video en la exposición pública de la clausura del Taller Itinerante de Artes para la Paz 2022, en la fotografía izquierda se encuentran algunos participantes observando sus propios registros.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

La distribución de las tabletas, que contiene algunas selecciones de cámaras subjetivas y experimentaciones de edición, las dispuse de la de la siguiente manera:

- **Tableta 1:** En el marco del taller 4, la Clown Mazamorra, personaje de participante del taller, realiza una presentación de humor como cartera (figura 81).
- **Tableta 2:** Actividad durante el taller 3, donde una de las preguntas planteadas consiste en comprender ¿Cuáles son las capacidades de autotranscendencia desde las prácticas del arte?, Propone el ejercicio "Sonoridades a ciegas" donde se indican a los participantes vendarse los ojos para seguir un estímulo sonoro en un espacio abierto con el fin de llevarlos a altos niveles de concentración y confianza en la escucha del cuerpo y espacio del otro (figura 82).
- **Tableta 3:** En el taller 4, que tiene como pregunta base ¿Cómo dinamizar las dimensiones simbólicas y sensibles en lo corporal y lo biográfico para la reparación simbólica y la transformación de conflictos a nivel individual y colectivo? El tallerista propone generar una experiencia simbólica y sensible a través de una construcción ritual colectiva para la sanación y reparación simbólica, para luego ser performado por los mismos participantes (figura 83).
- **Tableta 4:** En el taller 5, como laboratorio de experimentación que se pregunta sobre el poder transformador del acto creativo, se propone un ejercicio sobre rito y ancestralidad como una invitación metafórica a volver a casa, donde se incluyen actos de memoria a través de la observación de fotografías de la infancia, y donde la danza y el festejo también hacen parte de este momento (figura 84).
- **Tableta 5:** En el marco del taller 3, en un ejercicio de escucha activa del otro, realizo una edición experimental de video titulada *Cámara intersubjetiva*, donde dos participantes con cámaras subjetivas se involucran a través de una conversación (figura 85).

Figura 81

Fotograma de video de cámara subjetiva instalada en el pecho de Clown. Podrá observar una fotografía del personaje cargando la cámara subjetiva durante el ejercicio en la figura 95.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 82

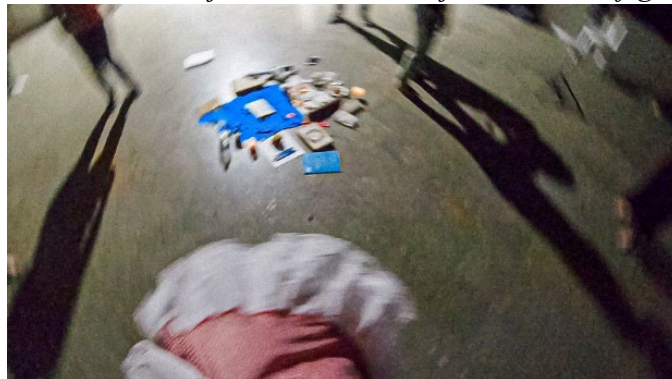
Fotograma de video de cámara subjetiva instalada en el pecho. Podrá observar una fotografía del personaje cargando la cámara subjetiva durante el ejercicio en la figura 96.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 83

Fotograma de video de cámara subjetiva instalada en la cabeza. Podrá observar una fotografía del personaje cargando la cámara subjetiva durante el ejercicio en la figura 97.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 84

Fotograma de video de cámara subjetiva instalada en la cabeza. Podrá observar una fotografía del personaje cargando la cámara subjetiva durante el ejercicio en la figura 98.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 85

El lado izquierdo del fotograma corresponde a la vista del personaje del lado derecho y viceversa. Podrá observar una fotografía de los personajes cargando la cámara subjetiva durante el ejercicio en la figura 99.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Adicionalmente se activa una tableta para la proyección de un video realizado y editado por uno de los participantes del TIAP, que daba cuenta de una actividad dentro de un taller, en el que se incentiva la escritura epistolar, cuya estrategia fue la de reflexionar sobre el beso, para hacer luego composiciones escritas que fueron leídas.

En los visores de video 360° inmersivo exponemos las siguientes cámaras subjetivas:

- **Visor video 360° 1:** Es un acontecimiento que surge en el taller 3, al que asiste como invitada una participante del TIAP de Urabá del 2021 para contar su historia en el contexto de la violencia en nuestro país, Colombia. Al final de la primera jornada, otra de las personas involucradas propone realizar un ritual de empoderamiento a la invitada mientras sostenía la fotografía de su hermano (figura 86).
- **Visor video 360° 2:** Ejercicio de taller 2, a partir de la pregunta problematizadora ¿Qué entendemos por construcción de paz, desde el reconocimiento de la experiencia en el juego, el cuerpo y la memoria?, la cámara subjetiva registra la experiencia de un participante en el ejercicio de la construcción de una corpografía a modo de casa-cuerpo (figura 87).
- **Visor video 360° 3:** Nuevamente, en el contexto del taller 4, se realiza una experimentación desde el acontecimiento a través del juego llamado "paracaídas" que pone en acción la coordinación e interacción corporal grupal (figura 88).

Figura 86

Fotograma de video 360° de cámara subjetiva instalada en la cabeza. Podrá observar una fotografía del personaje cargando la cámara subjetiva durante el ejercicio en la figura 100.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 87

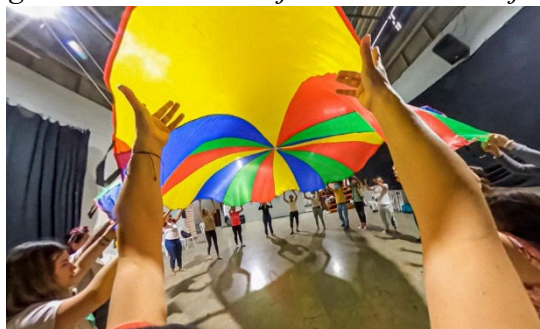
Fotograma de video 360° de cámara subjetiva instalada en la cabeza. Podrá observar una fotografía del personaje cargando la cámara subjetiva durante el ejercicio en la figura 101.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 88

Fotograma de video 360° de cámara subjetiva instalada en la cabeza. Podrá observar una fotografía del personaje cargando la cámara subjetiva durante el ejercicio en la figura 102.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Adicionalmente, en el visor 3, se incluyó la cámara subjetiva de un ejercicio de movimiento corporal del taller 2, que consiste en el reconocimiento del propio cuerpo, para que, posteriormente, la participante que hace el registro pueda observarlo (figura 89).

Figura 89

a. fotograma de video 360° de cámara subjetiva instalada en la cabeza. Podrá observar una fotografía del personaje cargando la cámara subjetiva durante el ejercicio en la figura 103; b. fotograma de video de participante observando su propia cámara subjetiva.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

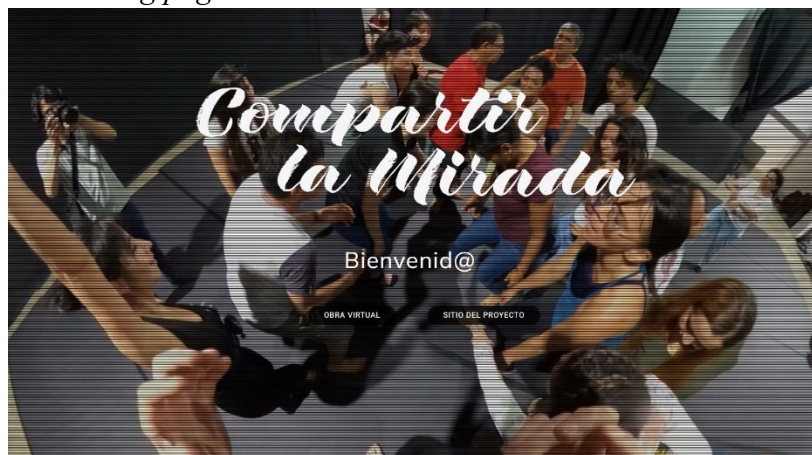
Un escenario alternativo: La Web

Las exploraciones sobre el espacio abrieron la posibilidad de pensarlo como interfaz a través del escenario digital —lo que complementa la intención inicial del proyecto como videoinstalación—, llevándome a crear un prototipo de un pequeño universo que contuviera estas narrativas ya creadas por cada una de las voluntades dispuestas para registrar desde sus miradas, donde además pudiera disponer aquellas construcciones a las que llamo tejidos. Es así como a través de la dirección compartirlamirada.com y sharetheview.com, no busco establecer una memoria de la exposición física, sino configurar un escenario que ofrezca experiencias y narrativas alternativas a esta.

De esta manera, el sitio abre con una página de entrada que permite elegir entre el ingreso al archivo de la cámara subjetiva o a la información del proyecto (figura 90).

Figura 90

Página de entrada o landing page.

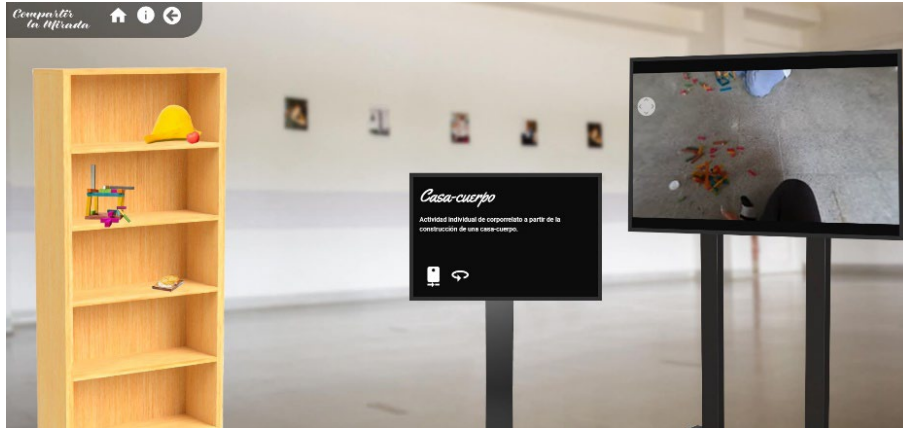


Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web

Acceder a cada mirada requiere que interactuemos con un objeto relacionado a esta y que se encuentra dispuesta, a modo de marcador, en el espacio. Al pasar el puntero sobre el objeto, esta nos proyecta en una pantalla una pequeña ficha técnica y una previsualización de su contenido (figura 91).

Figura 91

Interfaz del archivo, en esta etapa aun contiene material experimental.

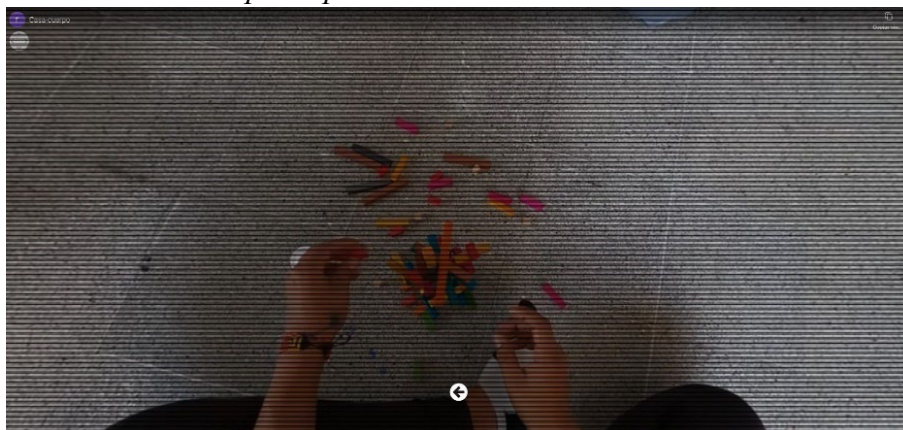


Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web

Al hacer clic sobre el objeto se ingresa al video de la mirada (figura 92), esta puede ser en formato de 360° o en formato estándar, información indicada previamente en la ficha técnica.

Figura 92

Mirada que se abra al interactuar sobre el objeto que le antecede, las líneas horizontales indican que aún se encuentra en una etapa de prueba.

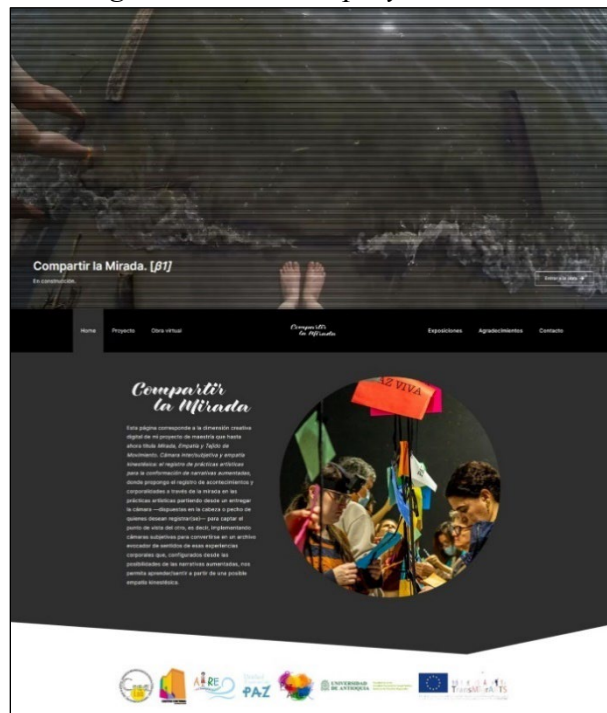


Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web

Al ingresar a la información del proyecto podemos encontrar de manera persistente la invitación para ingresar al archivo, así como la información contextual del proyecto (figura 93).

Figura 93

Primera página que se abre al ingresar al sitio del proyecto.



Nota. Fuente captura de pantalla del sitio web

Esta dimensión digital de *Compartir la mirada* no tiene determinada una fecha de finalización, sino que con esta me propongo un escenario que, dando cuenta de los avances presentes y futuros, implique una constante actualización, solo los procesos de vida determinarán su momento para el abandono.

Realidad Virtual y Realidad Aumentada, como experimentación futura para *Compartir la mirada*

La inserción de este proyecto en las tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada se presenta como una proyección a mediano plazo, posterior a esta maestría, inspirada por la Misión académica de expertos del MIT (Massachusetts Institute of Technology), que llegó a la Universidad de Antioquia en el mes de julio de 2022 y de la que hicieron parte William Uricchio, Sarah Wolozin, Rashin Fahandej, Halsey Burgund y Kat Cizek. Experiencia que me llevó a reflexionar sobre las múltiples posibilidades de los materiales generados en los talleres del TIAP Medellín 2022, para una experimentación en estos campos, por ejemplo, el escaneado tridimensional a través de la fotogrametría, para llevarlo a un espacio narrativo configurado con el motor gráfico *Unity*, donde se sumaría el resto de materiales (como el video 360°, la fotografía y el audio), para generar un espacio virtual donde el público pueda experimentar otras formas de interacción en el marco de *Compartir la mirada*.

Reflexiones y conclusiones: un tejido de miradas

Figura 94

Taller 6 TIAP, “Taller interdisciplinario de creatividad y creación”. Improvisación en danza, participante española interactúa con participante emberá.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

En este capítulo propongo, a modo de conclusión, hacer un tejido a partir de tres miradas, la primera de ellas corresponde a aquella que se da desde la *cámara subjetiva*, donde hago una revisión de las memorias visuales que fueron dispuestas en los dispositivos de la muestra 4 *Compartir la Mirada*, integrada en la clausura del *Taller Itinerante de Artes para la Paz, Medellín 2022*; la segunda, corresponde a la percepción y sentires de algunos participantes, talleristas y observadores —que usaron las cámaras— en este mismo contexto, de manera que, en esta sección, mi voz es atenuada para convertirse en un espacio centrado en sus diálogos. En la tercera mirada, expongo pequeñas apreciaciones que se suman a otras ya realizadas a lo largo de este escrito, basadas en mi propia experiencia sobre el uso de la cámara subjetiva en diálogo con la experiencia de los otros.

Una mirada desde la cámara subjetiva

Si bien los dispositivos tienen sus limitaciones y no necesariamente corresponden a la “manera de mirar” de cada personaje, al mismo tiempo que permanecen ocultos otros aspectos, como la gestualidad de quien carga la cámara, es ciertamente un plano desde el punto de vista de la persona que carga la *cámara subjetiva*, sigue siendo una forma de acercarse y compartir (figura 95), se convierte en una estrategia para compartir la experiencia, la voz, la mirada, el cuerpo.

Figura 95

Clown con la cámara instalada en el pecho. Un fotograma del video de la cámara subjetiva de esta escena se puede observar en la figura 81.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Este punto de vista, en el contexto de los talleres, propiciaba acontecimientos que permiten la configuración de reflexiones en múltiples capas desde su forma, como el registro de actividades realizadas con los ojos vendados, pero que aun así seguía grabando lo que sucede al frente del participante que no puede ver, expandiendo la experiencia de este al poder observar el ejercicio desde su punto de vista a posteriori (figura 96).

Figura 96

Participante con la cámara instalada en el pecho. Un fotograma del video de la cámara subjetiva de esta escena se puede observar en la figura 82.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

En estos ejercicios performativos, transversalizados por el juego y el ritual, se constituyen narrativas desde experiencias colectivas que se pueden re-vivenciar a partir de la experiencia de la persona que dispone su cuerpo y comparte su mirada dejando memoria de estas interacciones a través de este punto de vista (figuras 97 y 98).

Figura 97

Participante con la cámara instalada en la cabeza. Un fotograma del video de la cámara subjetiva de esta escena se puede observar en la figura 83.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 98

Participante con la cámara instalada en la cabeza. Un fotograma del video de la cámara subjetiva de esta escena se puede observar en la figura 84.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Distinto a lo que típicamente se observa en muchos registros, donde se busca una imagen “limpia” que evite el entrecruce de cámaras, aquí se convierte en un material que puede ofrecer información adicional, como el lenguaje no verbal, que permite hablar de esa noción de *cámara intersubjetiva* (figura 99).

Figura 99

Participante del lado izquierdo tiene instalada cámara de video 360° en la cabeza, participante del lado derecho carga una cámara de formato tradicional. Un fotograma del video de la cámara subjetiva de esta escena se puede observar en la figura 85.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

La cámara subjetiva puede ser todavía más potente al integrar tecnología de video 360°, puesto que no solo nos ubica en el punto de vista del personaje que registra, sino que además nos

da libertad de mirar alrededor, a lugares distintos a la dirección del participante y captar acciones que este no vio en el momento del taller (figuras 100 y 101). Esto puede ser importante para quien registra ya que, no solo le permite recordar el acontecimiento, sino que también puede expandir su experiencia al ver lo que sucede a su alrededor sin salirse de su punto de vista, en una experiencia inmersiva donde, retomando los términos de Casetti (visto en el capítulo “Cámara subjetiva” p.25), el *Yo* se funde con el *Tu*.

Figura 100

A la derecha, participante con cámara de video 360° instalada en la cabeza. Un fotograma del video de la cámara subjetiva de esta escena se puede observar en la figura 86.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 101

Participante con la cámara de video 360° instalada en la cabeza. Un fotograma del video de la cámara subjetiva de esta escena se puede observar en la figura 87.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Cada registro en el taller suma al archivo las variedades particulares de cada experiencia, dentro de las que se incluyen actividades colectivas (figura 102), donde el movimiento corporal era más habitual, así como individuales (figura 103), más íntimas, que, si bien podrían involucrar movimientos del cuerpo, también ofrecía momentos de quietud. Asimismo, se pueden encontrar narrativas que implican una combinación, por ejemplo, partiendo desde pequeñas acciones individuales para luego introducirse en el cuerpo colectivo. Este archivo nos permite explorar el propio cuerpo del personaje, los materiales con que interactúa y las acciones del otro en los momentos de encuentro.

Figura 102

A la izquierda del segundo plano, participante con cámara de video 360° instalada en la cabeza. Un fotograma del video de la cámara subjetiva de esta escena se puede observar en la figura 88.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Figura 103

Participante con la cámara de video 360° instalada en la cabeza. Un fotograma del video de la cámara subjetiva de esta escena se puede observar en la figura 89.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

En esta muestra, se exhibieron los materiales tangibles contruidos por los participantes como: anotaciones, carteleras, dibujos, máscaras, pequeñas esculturas en arcilla, casas construidas con bloquecitos de madera; el material audiovisual, además de registrar movimientos corporales y construcciones simbólicas intangibles, se presentó como memoria de los momentos de constitución de estos objetos, lo que llevó a que el espacio fuera un escenario generador de experiencias tanto para el público, los participantes, talleristas y observadores.

Una mirada a la cámara subjetiva: la voz de sus portadores

La cámara subjetiva en el escenario de la socialización

Aunque hubo esa disposición de portar, llevar las cámaras subjetivas, suscitó siempre una inquietud por aquello que ellos mismos registraban, lo que en esas reflexiones éticas, me llevó a pensar sobre la necesidad de unas acciones muy concretas a través de las cuales, pudiera honrar la disposición de quienes se dedicaron a mirar para luego compartir sus experiencias, aquellos que aunque nunca me lo exigieron, deseaban tener acercamiento hacia lo que ellos mismos habían registrado, porque finalmente eran sus construcciones; razón por la cual, propongo dentro de la agenda del TIAP, un espacio para socializar y presentar pequeños fragmentos de aquello que ellos mismos registraron (figura 104). Previo a esto, hubo una provocación al ejercicio con una pregunta que podían reflexionar y responder en el momento que lo vieran oportuno.

A partir de su experiencia con el uso de la cámara subjetiva (cámaras GoPro) en el TIAP, ¿Cuál fue su percepción y/o sentir frente a esta?

respuestas que entraron en diálogo con el momento en el que les fue dado a conocer aquel pequeño fragmento de lo que ellos habían mirado a través de la cámara subjetiva, para que luego de esto, volvieran a tener un momento para reflexionar, ya no en la individualidad, sino en un escenario colectivo. De esta manera, lo siguiente deriva de aquella socialización, buscando dar cuenta de elementos, percepciones y/o definiciones y sentires sobre su relacionamiento con la cámara subjetiva.

Primeras impresiones: la cámara subjetiva buscando un lugar para dialogar

Inicialmente, estas cámaras están asociadas con la vigilancia, cargadas de una cantidad de elementos que podrían dar la sensación de aparatosas, de manera que hay un trabajo de sensibilización no solo para instalarlas sino también para que estas puedan entrar en un reconocimiento y diálogo con ciertas dinámicas, metodologías y escenarios; mientras son reconocidas también.

Entonces yo recuerdo [...] que yo te miraba y yo decía guau, cuánto tiempo que [...] desde las artes por lo menos escénicas en las que yo he estado, el registro se había limitado a poner una cámara ahí o a que alguien este detrás de una cámara y ya, cierto y que la información quede ahí. Yo tenía la impresión de que todo lo que usabas y lo hacías con tanto cuidado y con tanto empeño, [...] este es el cable y este es el lugar donde lo voy a poner, que nosotros pensábamos, bueno, aquí hay algo, o sea, hay un lenguaje cierto, que hay que respetar, que hay que ayudar [...] había que dejar que ese lenguaje se desplegara. (fragmento de entrevista)

Figura 104

Espacio de socialización con los participantes, cada uno de ellos ve un fragmento de su cámara subjetiva, en cada fotograma se puede observar un fragmento al que reaccionan.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022. Video del autor.

Para posteriormente ser presentada a quienes podrían ser sus posibles “portadores”, “no, pues a mí no me tuvieron que rogar, porque a mí me dijeron, ¿[...]te quieres poner la cámara? Yo, de una”, en quienes en primera instancia se evidencia una sensación de extrañeza para unos “[...]me tocó el primer día y fue ¿esto que es?, ¿en qué estoy metido?, ¿para qué va a servir esto?”, “la cámara se imponía mucho y como que traté de evitar hasta el último momento de tener yo la cámara”, “al iniciar el taller no me sentía cómoda para tenerla. Te pedí tiempo porque intimidada un poco”. Aunque también produjo incomodidad en otros,

[...] la primera vez que me pusieron la cámara, la primera impresión que yo tuve fue, ¡Ay no, esto se me va a caer, tengo que estar pendiente ya!, porque si se cae voy a hacer un daño o algo así; entonces al principio pensé que me iba a incomodar demasiado porque

*era por estar pendiente de no ir a hacer un daño o pegarle a alguien con la cámara.
(fragmento de entrevista)*

Finalmente es un cuerpo extraño “incidiendo” en los propios, con los cuales se llevan a un relacionamiento que no necesariamente concluye en aceptación,

Siempre me negué a usarlas, en varias ocasiones huía de ellas, [...], tenerlas me hacía sentir que no podía moverme y desplazarme de la misma forma porque sentía que podía estropearlas, generaban en mí algo que no me pertenecía, y lo que no me pertenece debe ser tratado con mucho cuidado. (fragmento de entrevista)

Y que, en otros casos, termina siendo aceptado, tal vez porque “es como también como, como la presencia de la cámara va incidiendo también en nuestras corporalidades”, “pero después cuando uno tiene la cámara es una sensación muy muy, muy bacana, porque es también como mucha expectativa”, “es verdad lo que decían los compañeros y es que ya llegó un momento en que a vos se te olvida la cámara y solo te acordás de eso porque pipi, pipi y entonces que necesita cambio de batería”, “una vez uno se metía de lleno en el trabajo, se me olvidaba completamente que estaba usando la cámara”

[...]es tan sutil, esa postura y ese respeto también por el otro que yo empecé a ver que los cuerpos lo integraban, incluso cuando por ejemplo la de la cabeza es incómoda, naturalmente es incómoda porque uno no va con una cámara pegada de la cabeza. Al principio uno la mira y después ya deja de mirarla [...] incluso yo notaba que ellos mismos se ayudaban a ponérsela bien cuando se movían y la cámara se movía, ellos, lo que yo vi fue que lo integraron como parte de la acción que estaba haciendo el grupo interdisciplinar y no lo cuestionaron, a lo mejor al principio, había unos que miraban mucho a la persona que tenía la cámara, pero poco a poco [...] se va como integrando en el cuerpo. (fragmento de entrevista)

Dilemas éticos

incorporar esa experiencia del otro nos va a poner siempre en el eterno dilema ético de cuál es el límite, hasta dónde podemos llegar con eso, porque como es un proceso, yo puedo incorporar el medio, puedo usar el dispositivo, pero puedo no querer que otras personas se pongan, lo que se grabó a través de mi cuerpo, todo esto, siempre nos va a confrontar [...], de la vivencia del otro, del respeto del otro, del respeto a la intimidad del otro, de ser justos con el otro, de ser, respetar su autonomía. (fragmento de entrevista)

Algunas personas preferirán ser parte de quienes optan por tomar prestada la mirada de otros que compartir la propia, “Pues yo creo que yo me la volvería a poner, pero con tal de que no, no no y yo no entiendo porque no, yo no grabé a los demás compañeros, ¡Ay no, solo mis pies, no, quedé defraudada!” para evitar visibilizar o evidenciar a través de la cámara, aspectos que tal vez no gusten o que no se quieren exponer.

[...] me encontré así con los ojos cerrados con [...] y le digo, [...] no veo la hora de salir de este ejercicio, [...] dijo, eso quedó grabado! Y yo, ¡ah, por esos es que no me gusta tener la cámara!, pero me parece muy espectacular cuando veía a los otros compañeros

con la cámara, porque siempre me parece que uno se está reflejando en el otro, o los otros en uno. (fragmento de entrevista)

Situaciones que, si bien pueden ratificar nuestra fascinación por ver la mirada de otros y el costo por compartir la nuestra, no exime al editor/coordinador de su sentido de responsabilidad y ética por respetar y cuidar lo que finalmente expone en la construcción del tejido.

Genera responsabilidades

El llevar la cámara genera en algunos no solo una sensación, sino un sentir de deber o compromiso de poner la mirada de tal manera que les permita a los otros encontrar algo en ellas, buscar un relato qué contar, por lo que hay quienes pueden sentirse, o no, restringidos “*en el caso de la cámara subjetiva [...] no me sentí para nada cohibido [...]*”

Yo con esta responsabilidad siento que limito mis movimientos y a mí me gusta dejarme llevar por la música, por los sonidos, sentir esos cuerpos y hacer así y tirarme así y pues como que me siento tan esa responsabilidad acá (señalando cabeza) o acá (señalando pecho) que me siento muy restringida. (fragmento de entrevista)

Pero hay también quienes por el contrario aprecian su integración,

Es una sensación de expectativa (¿cómo irá a salir la grabación?) mezclada con la idea de estar atenta [...] para que todo salga bien (sentirse responsable de que salga bien) [...] Porque tú cargas la cámara y estás ayudando a la observación de la experiencia. (fragmento de entrevista)

Y no solo a la observación de la experiencia sino a las múltiples posibilidades,

Pero ese dilema ético [...] en este tema de la construcción de paz, es un tema que, en el que tenemos que correr riesgos, [...] experimentar con lenguajes, con formas, con papeles, [...] con todo lo que nos permita darle palabra, voz, cuerpo, gesto a todas esas vivencias, recuerdos, emociones, llámenle traumas si se quiere, nos tenemos que arriesgar, nos tenemos que arriesgar y esta es una forma de ir muy lejos, muy lejos [...] (fragmento de entrevista)

Curiosidad por lo que se registra

De alguna manera, quienes comparten su mirada, también quieren saber qué fue eso que miraron, tal vez como una necesidad de marcar como experiencia propia aquello que comparten con otros.

[...] tenía ganas de ver, tenía muchas ganas de ver después [...] que se ve desde de mi pecho, porque cuando un medio o un lenguaje está integrado en ese dispositivo, todo suma, todo signica [...] (fragmento de entrevista)

¡Cómo vieron mis ojos, con quiénes se conectaron, qué observó en ese momento, con qué sonrisa se cruzó!, por ejemplo, porque pasaba mucho que cuando te encontrabas con otra persona que te veía la cámara, inmediatamente era como eso, sonreír, ponchada con tu mirada. Entonces me pareció muy muy bacano el ejercicio y realmente tenía mucha expectativa de ver eso que en ese momento vi. (fragmento de entrevista)

Es un interés que no necesariamente se genera en un “querer ver por saber”, que no está mal, sino porque está permeado por ese sentido de responsabilidad frente a aquella creación conjunta, que se compone de fragmentos derivados también de la individualidad. “*¡Ojalá hayan quedado registrados buenos momentos! ¡Ojalá hayamos podido aportar a esta investigación, así fuera como portadores de imágenes y sonidos por medio de una GoPro!*”

Definiendo la cámara subjetiva a partir de la experiencia de quienes las portaron

Y es que finalmente, esa creación colectiva, en la que cada participante genera unos matices, sentidos y sonidos propios, establece también unos significados con relación a la experiencia misma con la cámara subjetiva, es así como para algunos, la cámara subjetiva es definida como una memoria viva que permite la evocación de sentires, para otros, es un lenguaje creativo, experimental y sensible. También, que parte de un proceso en el que dialoga con otras instancias para instalarse en contextos específicos, que, de acuerdos a estos, tiene resultados concretos; hay quienes ven en esta su accesibilidad y la capacidad de romper jerarquías y algunos más, como aquella que genera apertura a otros escenarios para que en estos, se creen experiencias propias.

Es una memoria viva

Fue así como hubo quienes a manera de conceptualizar la definen como memoria viva, “[...] *falta tener una memoria viva más allá de sacar fotos, cuatro fotos, cinco, diez, quince, o de grabar un discurso que se da a una persona*”,

[...] el contexto en el que tú haces ese registro hace que no sea un registro, sino que sea una memoria muy fuerte, una memoria viva, casi de una experiencia que está ocurriendo ahí por una única vez [...] Porque lo que pasa, lo que se transforma en los líderes, en las personas que nos comparten su historia de vida, en nosotros mismos, como acompañadores, como talleristas, está pasando solo ahí y no se va a repetir de esa manera. Es tu presencia a través de esa mirada que capta el matiz de la experiencia, que capta la profundidad del espacio, que capta las dinámicas de la interacción. Ya eso ya no es registro, para mí, ya no es registro, para mí es memoria, es una memoria viva que está quedando ahí. (fragmento de entrevista)

Una memoria que permite entender procesos,

Cuando vi todas esas fotos que estaban haciendo, los videos, me dije, esto nos va a servir para entender el proceso, para tener una memoria, porque la memoria es muy importante, porque lo nuestro, las interacciones y lo artístico es de lo más efímero, que estamos trabajando con lo efímero. El teatro es lo efímero por antonomasia y el teatro es accidente por antonomasia, es lo imprevisto que tú no puedes mantener y por lo tanto estamos acostumbrado a saberlo. Cuando vas a dar una función no es la misma reacción que otra función, porque todo puede cambiar, porque ese día la actuación de tal o cual no es la misma por la energía. (fragmento de entrevista)

Se convierte también en una evocación al momento y con esto, a la experiencia

No me acordaba de ese ejercicio, entonces me parece muy interesante volverlo a ver, porque ¿se acuerdan que era la sensación de que todos estábamos desesperados? Cómo,

¡Ay, cuando es que va a terminar!, como nos volvieron a acomodar en círculo, que supuestamente era como ¡venga, yo ya conté como a mis compañeros!, entonces lo que me genera ahí, pues es como, me da risa, pero también como una sensación de extrañeza, porque como estábamos con los ojos cerrados, estábamos con con venda, entonces uno no alcanzaba a ver cómo nos habían distribuido en el espacio. (fragmento de entrevista)

Ese taller fue muy teso porque de hecho yo, fue como de los pocos talleres a los que pude venir cuando estaba lesionado. Tuve una incapacidad por por una lesión lumbar y el profesor decía como, ¡ey no, vamos a plasmar ahí todas las sensaciones! y lo que yo sentía era que estaba todo apocado. Entonces hice el muñequito lo más parecido a mí que pude y como como que estaba ahí, como con ese dolor de no poder venir al taller y eso fue lo que plasmé ahí. [...] es chévere volver sobre esos momentos ¿por qué? Porque de alguna manera en ese preciso instante me sentía enfermo, pero ahorita estoy muy bien [...] (fragmento de entrevista)

Pero también se trasciende del recuerdo para sentir-se a través de este “no, pues es que es recordar ese abrazo, yo me sentí en ese abrazo, nuevamente, inclusive tan bacano como tomar ese episodio porque también es una persona muy significativa, pues dentro de este tejido que hemos hecho [...]”, volver a él “¡me encanto ese día! me encantó ese día porque ese día fue muy íntimo [...], porque me sentí muy conectada con él. Me encanta que haya quedado ese momento grabado” y que otros también puedan ver “como muy bonito esto de tener una memoria tan íntima, que quede plasmada esa memoria íntima y de poder ver o que otros puedan ver”.

Un lenguaje

[...] Se hacía realidad frente a nuestros ojos y lo estábamos viendo como un lenguaje, como un arte, [...] yo solicito es el lenguaje y definiendo que es el lenguaje que necesitamos, es decir, todo el aspecto creativo, experimental, sensible de lo que tú haces, no es el registro, no el registro solamente. , [...] la base está en integrar el lenguaje, o sea, porque no le estamos diciendo, déjate poner una cámara para, para, para no perdernos lo que ustedes van a hacer, no, sino que le estamos diciendo, bueno, te vamos a poner este dispositivo, tú vas a hacer lo que haces siempre, tranquilo, no vas a moverte para el dispositivo, sino que el dispositivo hace parte de tu cuerpo en este momento. (fragmento de entrevista)

Parte de un proceso

Que si bien, parte de un proceso inicial compuesto por elementos técnicos, estos como ya mencioné, entran en un diálogo con los espacios, las personas, objetivos, metodologías, en una integración, para finalmente ponerse al servicio de ellos.

[...]Entonces entendemos que hay un antes en la preparación de ese proceso, que tiene que ver con pensarse el espacio, la persona, el dispositivo, lo meramente técnico, el cable, el cargador, la necesidad de y eso hace parte de un proceso, o sea, hay una preparación para eso, luego hay una integración de ese dispositivo en la actividad [...] Luego ahí, eso sale de ahí y se pone en un me imagino, un software y a través del cual

acceder a eso, es decir, hay un proceso. Ciertamente y en ese proceso, toma mucho sentido cuando lo pones en esa, con el casco, cuando lo trasladas, digamos al casco, lo visual, las gafas, cierto, y el sonido, toma mucho sentido ese proceso, porque ahí uno dice ¡ah, toda esa preparación, toda esa materialidad, toda esa integración, luego esa seguramente esa selección del material y esa puesta de ese lenguaje en diálogo con otros, pues tiene mucho sentido! (fragmento de entrevista)

Se instala en un contexto específico

[...] la integración hace parte de ese proceso, es porque no es una experiencia pensada como las gafas que uno se pone en los parques de diversiones, cierto, porque esa experiencia está pensada para hacerte ver y reaccionar a cosas que pasan o a vértigo, no, sino a una subjetividad [...] a un universo de otra persona que es como tú, cierto, que es real, que es humana, que estaba, que está viva, está presente, entonces creo que [...] es muy potente [...] está integrada en un taller más amplio, o sea, hay más cosas, sola, sería otra cosa, pienso yo, que sola sería otra cosa o se daría lugar a otras investigaciones, pero en este caso, que estamos hablando de empatía, de vulnerabilidad, de transformación, de vivencia, de resiliencia, de víctimas, de historias de vida, es, tiene un sentido impresionante, impresionante como memoria viva de de eso. (fragmento de entrevista)

Tiene la capacidad de romper jerarquías

Es un lenguaje que parece muy tecnológico, pero realmente no, se integra a la realidad de cada uno. Y luego yo puedo ver, vivir, escuchar, moverme, como lo hacía luz, como lo hacía Gildardo, ellos, como lo hacía yo o como lo hacía Pepito, Juanito, ¡Uy! es maravilloso, hay una disolución de la jerarquía preciosa, porque se pone todo en horizontal, se pone todo en horizontal, es muy muy bonito. (fragmento de entrevista)

Genera apertura a otros escenarios con sus propias experiencias

Si nosotros lo integráramos más y empezáramos a a de verdad usar más el lenguaje, no en el sentido utilitario, contrario, sino en un sentido y significado, si nosotros, lo empezáramos a a degustar más, podríamos hacer cosas maravillosas, incluso jugar con eso, darle lugar, espacio al otro, darle interacción al que no la tuvo, e darle la posibilidad del que no estuvo en la experiencia, [...] (fragmento de entrevista)

Entrar en el silencio del otro: desde el clown

Mi trabajo de clown es improvisar sobre el silencio. Cuando alguien cuenta una historia de vida, yo no trabajo sobre las palabras, sino que yo trabajo sobre lo que ocurre en sus silencios, porque ahí es donde pasan las cosas, ahí es donde se cuentan más cosas. Y esta cámara es eso. Es como si de repente, se pudiera entrar en ese silencio del otro que es íntimo, que su su movimiento, su mirada, sus gestos. No sé, es impresionante, me parece impresionante. Es como una, como una especie de médium, [...], como [...] la posibilidad de canalizar al otro y en este lenguaje sacarlo, en este lenguaje expresar. (fragmento de entrevista)

Que se puede constituir en archivo

Yo tenía esa constancia como observador, porque sé que quería ver esto y además sabía que esto iba a quedar registrado para que después en un momento posterior, si yo quiero lo pueda mirar, lo puedo volver a mirar para poder analizarlo. Y esto para mí fue muy interesante como observador, como académico, porque me dije, esto en el futuro lo tengo que utilizar por mucho que parezca para gente de fuera loco, [...] para observarlo, ¿qué mejor que estas cámaras que nos permiten esta memoria? que después va a ser registrado o no, pero nos permite tener un momento de saber que lo que podemos ver, también está grabado y tiene una fuente de base de datos. (fragmento de entrevista)

Después verlo todo y [...] llevo un par de días pensando que también nos permitió ver cómo era el proceso y cómo era legitimar. Yo creo que, si dentro de cuatro años miramos estos videos para ver nuestras posturas físicas, nuestras miradas, nos va a ayudar igualmente a entender esta transformación que tuvimos y cómo pasamos de cierta relación o interrelación, con confianza y con descubrimiento y también de vez en cuando, con resistencia, a una forma de crear, de agrupar. (fragmento de entrevista)

Análisis de performance: desde el teatro

yo finalmente lo que quisiera hacer, pero eso tengo que verlo, es algo con algunos teatros, si me autorizan a venir con la cámara subjetiva, a ver obras o performance, ¿eso sí que yo lo quiero ver! si se puede hacer, con digamos, colaborando, a ver cómo se puede dar y cómo se puede trabajar sobre esto, a sobre todo en performance que te permiten tú estar allá, o instalaciones que tú estás transmitiendo. Y yo creo que esto sería muy interesante para proponer análisis de espectáculos o de instalaciones donde tú te mueves, pero a partir de esto, a partir de esta conciencia del cuerpo [...] (fragmento de entrevista)

Interacción entre las personas y las materialidades: como práctica terapéutica

Estoy intrigado porque a en mi práctica como de terapeuta, cómo usando las artes como [...] por otros fines, fines psicosociales, hay momentos como privilegiados cuando pasa algo que puede ser con los materiales, está vinculado con, a, las emociones, no típicamente como, algo pasa, algo pasa quizás a través del material y ves esta relación con la persona, el material y es algo nuevo, es sorprendente, es estético en algún sentido, como bello y se nota que la persona está realmente como en este mundo, está viviendo, ¡cómo está en la pintura! [...] ¡como el pigmento!, esta es una manera de entender el mundo como muy íntimo [...] ¡Wow! que pasa acá? [...] para el terapeuta eso es muy importante ese momento, porque a en base a eso, es algo nuevo y muchas veces a reflexionando sobre esa experiencia traen cosas nuevas a nivel cognitivo [...] tú puedes pensar cómo analizar [...] de una manera muy muy humana, muy íntima, acerca de las emociones [...] cómo que te sentiste, [...] dónde lo sentiste en el cuerpo, [...] si tienen una asociación con, como otro momento en tu vida, explorando de esta manera un poco lúdica, ¿no? ha pasado muchas veces que la persona crea un dibujo y en lugar de hablar [...] del dibujo, tomamos una foto quizás de un detalle y hablamos de eso y no sé por qué, quizás como está un poco como más a una distancia, quizás es más fácil para la persona sentir que es una imagen objetiva como menos, un poco más lejos de ellos mismos,

quizás es menos, íntimo, como o menos como comprometedor[...]. Entonces también me parece que sería súper interesante como tener una grabación de la cámara subjetiva, [...] no quiero usar la palabra como analizar, para ayudar a reflexionar con la persona, y se me viene a la mente, como de la manera, [...] como lo haríamos sería distinto a una imagen estática de fotografía. (fragmento de entrevista)

Trabajar en equipo y cocrear: desde la investigación

[...]Hay gente que está acostumbrada a trabajar en solitario [...]hacen cada uno su investigación y punto. No conocemos el trabajo grupal, por lo tanto, a lo de las cámaras que nos permitían interrelacionarnos, mirarnos y crear esta idea de grupo, se añadía algo básico que era trabajo en grupo [...] sobre todo me dije, esto es una herramienta muy importante para poder tener esta constancia de este proceso colectivo [...] (fragmento de entrevista)

Y después, cuando ya me metí como participante [...]tuve la cámara ahí, ya estaba en plena participación y sabía que esta cámara me iba a servir para igualmente, verlo mejor, porque cuando uno tiene conciencia de que tiene la cámara, sabe que lo va a ver mejor porque está allá, está con algo. Eso fue la impresión que yo tuve durante tanto en Granada como cuando lo tuve la segunda vez, como en Medellín, sé que tengo un rol que me da muy bien porque soy un observador con una cámara y por eso voy a estar allá [...] con esta conciencia de cámara. (fragmento de entrevista)

Legítima: en el campo de la investigación sobre las artes

[...] teniendo asegurada esta cámara, te permite saber que después, esto va a legitimar tu postura como científico, observando los talleres. ¿Qué gano de manera muy concreta?, reafirmación de o relegitimación de mi propio proceso como observador. O sea que me siento legitimado con la cámara. Para nosotros es importante ¿por qué? [...] es que la problemática nuestra para la investigación sobre las artes es que nos pueden, digamos, tildar, nos pueden criticar como nuestro punto de vista no es legítimo, porque cada uno tiene su visión sobre las artes, cada uno define lo suyo, ya que cada uno cuando ve un espectáculo dice lo suyo, que es un poco la crítica que se puede hacer contra las artes, en contra de la investigación sobre las artes, que no es nada positivista, se tiende que no es a partir de una base de datos clara que nos permita ver esto, [...]la gran diferencia es que con la cámara subjetiva [...] se asume la subjetividad y en la investigación nuestra es muy importante, lo que os comentaba de nuestra credibilidad, nuestra legitimidad como observadores de artes y como gente que viene de artes, es que así se asume nuestra postura, nuestra mirada, porque hacemos una mirada sobre, no es una mirada que sea neutra[...] (fragmento de entrevista)

[...] tengo asociado como terapeuta de la importancia del testigo, cuando una persona crea sobre todo las cosas performáticas, es muy importante tener un testigo, que no tiene que estar como una persona necesariamente que da ningún retroalimentación, no tiene que emitir, emitir juicios, solamente está ahí, está mirando, está como sensible, [...] está afinado en lo que, lo que está pasando y, es una hipótesis, pero yo he sentido de que quizás en general la presencia de ustedes ha aportado a darle esto (refiriéndose a la presencia de la cámara subjetiva). (fragmento de entrevista)

Que se constituye en sí misma en investigación,

Así que a mí me dijo, ¡Madre mía!, aquí estamos trabajando con otros elementos. Es una propia obra de arte en sí, es una propia investigación de ver cómo nos podemos mirar sobre esto y, incluso habría materia para trabajar sobre este tipo de cámaras 360°. Y lo que te da como reflexión cuando uno lo mira, porque sobre obras de teatro y sobre teatro no creo que existan muchas performances, instalaciones con cámara 360°. (fragmento de entrevista)

Da empoderamiento

“yo he sentido que quizás también, quizás es una hipótesis, que para los participantes es que en algún sentido es halagador”, “El uso de la cámara GoPro me hizo sentir como la narradora protagonista de ese encuentro, en donde quedaron registrados mis subjetividades”

Y esto te da también una forma de empoderamiento personal muy importante, porque tú sabes que tienes que mirar y que tu mirada va a ser importante, por mucho que después te olvides de la cámara, pero siempre tienes presente y esto te va a ayudar a saber cómo mirar, cómo observar. Por lo tanto, yo creo que hasta cuando yo era participante, me ayudaba a observar. (fragmento de entrevista)

Una herramienta para compartir

[...] entonces sí, si siento que, que, que la cámara subjetiva, [...] es una herramienta muy valiosa para poder compartirla al mundo y que creo que todos hemos querido alguna vez eso, que tú veas lo que yo estoy viendo, ¡qué maravilla que tú vieras esto como yo lo estoy viendo! ¡Entonces siento que la cámara subjetiva está en esa investigación, de que yo me la ponga y algún día tú o quien sea, pueda ver esa experiencia como yo la vi! Y eso me parece como muy bacano [...] (fragmento de entrevista)

Sentires de la experiencia

Experiencia individual

“[...] la cámara me ha ayudado bastante a sentirme parte del grupo, por mucho que sea algo artificial” (fragmento de entrevista)

“¡mis manos son todo! y verlas ahí, me causa muchas cosas [...]”

Me sentí como un dron, [...] me causa muchas cosas porque mis manos han sido siempre una parte de mi cuerpo que yo digo ¡Dios mío, mis manos! ¡cierto!, desde el tejido, que es algo tan propio mío. Soy artista plástico, ¡pues mis manos son todo! y verlas ahí, me causa muchas cosas y más construyendo la casa [...] y que eso sea construido con las propias manos de uno y que vaya cargado de la historia y verlo así en el paso a paso, pues, porque yo no me acuerdo como pegué cada cosa, ni el orden en el que lo hice, pero mira que ahí me da como una referencia muy bonita y también lo siento como cuando uno sueña, cuando uno ve los sueños, que es como la cámara que está todo el tiempo caminando y uno va viendo muchas cosas. (fragmento de entrevista)

“Observado [...] compartiendo esa intimidad”

Se siente uno como, como de alguna manera observado, pero no necesariamente como si lo estuvieran morboseando a uno, o en su intimidad, sino compartiendo esa intimidad que uno puede ver. Y es muy interesante [...] entonces es uno mirando o viviendo una situación, muy rico. (fragmento de entrevista)

“Podemos ser investigadores de nosotros mismos”

[...] Yo entendí que esto era para vivir la experiencia y me dije, ¡madre mía! ¿podemos? Y esto lo recuerdo perfectamente en Granada, por primera vez, nosotros investigadores, podemos ser investigadores de nosotros mismos gracias a esta cámara, porque tenemos esta conciencia de ello. Quizás tengamos un registro al final o no, pero habremos sido parte de la investigación de manera más colectiva y de manera reflexiva. (fragmento de entrevista)

“Conexión con el espacio y con el tiempo”

Y la parte importante de la cámara subjetiva es este momento de que tú estás en conexión con el espacio y con el tiempo igualmente, o sea que tú manejas el tiempo igualmente como lo quieres manejar en ese momento, tú puedes ir rápidamente a ver una acción o no, tú te puedes acercar con lentitud porque te parece o ir mirando desde lejos o no, ya que tú tomas la posición y o tú tomas la decisión de una posición en el espacio, igualmente en el tiempo. (fragmento de entrevista)

“Algo que estaba pasando en el cuerpo, como otra energía”

Yo tengo ese recuerdo de cuando me metía ya con el visor [...] miré que tenía sensación de, no de mareo sino [...] empecé a tener un montón de elementos como si fuesen, digamos, como cosquillas un poco y porque mi cuerpo estaba en otro modo, en otro lado, no era mi cuerpo, no era mareo porque no estaba mal, pero eran como cosquillas [...], como algo que estaba pasando en el cuerpo, como otra energía. (fragmento de entrevista)

“Me metí en su piel”

era interesante para mí, como particularmente las tomas de las manos de la persona, porque mirando a la grabación, realmente como, me metí en su piel, [...] era curioso, muy novedoso como dirigir la mirada también [...] era una experiencia un poco insólita. Entonces a, creo que esa combinación como de ver las manos, que está pasando y también sentir [...] que tú tienes el control de la mirada, [...] cuando lo diriges es poderoso [...] sientes [...] que eres tú efectivamente. Y también sentí que había una grabación de una persona, ambas como trabajando con las manos y sentí que los conocí de una manera muy particular, [...] podía reconocer su destreza como manual [...] por su manera de manipular los objetos y todo eso y eso era curioso, era muy íntimo. No es una mirada que [...] siempre como compartimos, quizás un poco como terapeuta, no, yo trabajo con la gente y trabajamos muy cerca a los materiales, entonces sí puedo ver, puedo observar en la interacción entre la persona y [...] los materiales, todo ese proceso

*de esa intimidad, [...] la calidad, específica del material, la sensibilidad de la persona
[...] (fragmento de entrevista)*

“Estás reconstruyendo algo”

[...] esta experiencia de la cámara subjetiva [...] hablaba para mí de esto de estar, esa intimidad [...] es interesante también, a veces hablamos de [...] las limitantes de la pantalla, que la pantalla nos separa [...] pero también estoy consciente de la manera en que [...] la pantalla nos acerca [...] observas la imagen y haces algo [...] con el cuerpo [...] y no es obvio porque no estás imitando a un cuerpo en la pantalla, [...] estás reconstruyendo algo y me parece muy curioso, porque no es solo un asunto de la mirada desde ese punto subjetivo, sino [...] como hay un mayor compromiso de otros sentidos. Es una propiocepción confrontada por la experiencia del otro. (fragmento de entrevista)

“Una sensación desde lo emocional y corporal”

En relación a la experiencia con la cámara, fue una sensación desde lo emocional y corporal como se introduce uno con la cámara al mundo o contacto más cercano de los otros participantes visto desde la cámara y como también desde la respuesta de uno corporal y emocional la cámara lo registraba. (fragmento de entrevista)

“No me podía mover libremente, [...] tenía algo en mi cabeza [...] que cuidar”

mi experiencia fue como que no me podía mover libremente, porque tenía algo en mi cabeza que tenía que cuidar, pero fue bonita la experiencia porque normalmente no permitimos que miren dentro de nuestro interior y menos dentro de mi cabeza, volvería a repetir el ejercicio otra vez con más confianza ya que este aprendizaje ha sido muy edificante para mí. (fragmento de entrevista)

“Como una especie de videojuego”

[...] había momentos en que caía en cuenta que yo estaba grabándolos a todos, más que grabar lo que yo hacía, era grabarlos a todos y yo me preguntaba [...] ¿cómo se veían los demás?, ¿cómo era la sensación? Y yo me imaginaba que era como una especie de videojuego, en primera persona. Entonces da la sensación como que me transmitía la cámara subjetiva, como estar grabando así muy externamente a uno, pero al mismo tiempo como la sensación de uno, las impresiones de las sonrisas de uno, las palabras del otro, los pequeños gestos. Me gustaba mucho tener la cámara y cuando las personas de al lado me conversaban, [...] yo los volteaba a mirar y me encantaba ver las pequeñas expresiones en los ojos o las palabras así secretas [...] (fragmento de entrevista)

“Un poco esa sensación [...] como de mareo”

A mí me mareo un poco ver esto y entonces eso se me hace como muy particular ¿por qué? Porque el mareo al fin y al cabo es como esa sensación de ver que algo se está moviendo, pero tú no, y entonces es como [...] ese choque ahí kinestésico, entonces [...] se me hace que el cine [...] que también usa cámara subjetiva, [...] me provoca un poco esa sensación [...] como de mareo, como de ¡ay juepucha!, y pues siempre me hace pensar [...] en cómo nos confrontamos cuando la vida se está moviendo, pero nosotros

no, siento que es un poco esa sensación también de mareo y de malestar. (fragmento de entrevista)

“¡y si queda la imagen, pues es mi experiencia!”

yo la tuve en el ritual que hicimos afuera en la plazoleta, [...] en la universidad, cuando hicimos con el barro, que yo incluso me preocupé en un momento por no embarrarla, pero luego dije ¡bueno y si queda la imagen, pues es mi experiencia!, porque así es y creo que yo la tenía ahí y en ningún momento me preocupé por sentirme ajena del dispositivo. (fragmento de entrevista)

En la experiencia del otro

“La materialización [...] de la necesidad que tenemos de ser empáticos”

ya había visto las manos de Gildardo cantando la canción, ya había sentido como por un momento. ¡Uy, estoy en el cuerpo de Gildardo, me siento como si yo fuese él! es muy bonito porque [...] pues es toda la materialización de parte de la hipótesis que tenemos de la necesidad de ser empáticos, en la construcción de paz es muy importante. (fragmento de entrevista)

“Momento hipersensible”

[...] cuando ya llegamos a ese momento que es hipersensible, diría yo, que es cuando yo tengo en mi cuerpo el dispositivo que me permite sentirme en el cuerpo del otro, y no solamente porque lo veo ni porque lo oigo, sino porque [...] como está en ese dispositivo 3D, no sé cómo decirse, como envuelto [...] tú cuerpo reacciona a eso que tú estás viendo, entonces kinestésicamente, tú te sientes absolutamente en el cuerpo del otro, incluso mirar si la persona que tuvo la cámara miró sus manos. Y cuando tú estás viendo la experiencia del otro, miras tus manos. Tú sabes que no son tus manos, pero el gesto, es el de mirarte tus manos y estás viendo la mirada del otro, es decir, la reacción [...] del cuerpo es impresionante. (fragmento de entrevista)

“Conectado con la emoción y el cuerpo del otro”

[...]poder hacer parte como de esa práctica, cámara cuerpo, era poderse sentir conectado con la emoción y el cuerpo del otro de una manera más amplia [...] era como poder grabar mi expresión de movimiento y poder también sentir la expresión y la memoria del cuerpo, y también sentir la memoria del cuerpo del otro [...] (fragmento de entrevista)

“Retada a la disposición, a la ayuda a un compañero”

[...] tengo recuerdos como muy bellos cuando tenía la cámara. Uno de los más lindos fue [...] cuando Jorge se me fue así en los brazos y yo tenía la cámara y fue como que, no sé, fue como ahí me sentí verdaderamente como retada a la disposición, a la ayuda a un compañero, [...] como a estar pendiente [...] quién es que necesita de mi ayuda, quien necesita que llene allá su vacío, estar ahí siempre [...] como prestos [...] (fragmento de entrevista)

“Reconciliarme con la mirada externa”

Ustedes me han permitido reconciliarme con la mirada externa... Para mi ha representado tantas veces la vigilancia, el reproche o la crítica que confunde [...]

He aprendido a mirarme tantas veces de esa forma [...]

Pero ustedes, con su dulzura para mirar, con el transparente respeto para invitar a ser ojos, pero también permitir ser observada [...]

Con esos aparatos que nos hacían sentir en un viaje intergaláctico, nos invitaron a cambiar el lugar de la mirada, y la percepción de ser mirados, observados.

Gracias por su alma observadora, por respirar la creación que nosotros desentrañábamos de nuestra propia herida... Por ser custodios de ese silencio, de esa bulla, de esa Conversación corporal individual y colectiva... gracias por ser cómplices [...]

*Gracias por abrir un camino de reconciliación con la mirada. Sé que el camino continúa, pero ahora tendré en mi corazón sus miradas y me sentiré a salvo, libre, en mi lugar.
(fragmento de entrevista)*

Una mirada al tejido: mis percepciones

Afectos transmitidos, proyectados y compartidos: Emociones y empatías de la experiencia

Si bien el estudio de los afectos y las emociones son temas muy profundos y estudiados ampliamente, sobre lo cual no es mi intención profundizar, sí quiero referir, tal vez de una manera modesta, a aquellas formas que logran manifestarse en las experiencias que he tenido durante la construcción de este *tejido*; emociones y empatías provocadas a partir de la cámara subjetiva. Una de ellas tiene que ver con los *afectos transmitidos*, los cuales corresponden a aquellas sensaciones del personaje de la narración (quien lleva la cámara subjetiva), que llegan a través del mismo material audiovisual. *Afectos proyectados*, son estos sentires que logro impregnar en el o los personajes, respuesta a vacíos contenidos en la información que presentan *las miradas* y que trato de llenar con mis propias experiencias. También, están los *afectos compartidos*, donde el personaje puede transmitir de manera clara una emoción o sensación que no necesariamente tiene que corresponder a mi experiencia, es, por lo tanto, la convergencia de una misma cualidad que lleva a experiencias diferentes.

Claro está que, como ya lo vimos desde el estudio de la empatía kinestésica, a fin de cuentas, es nuestra interpretación producida a partir de la experiencia que tengamos, la que termina evocando esos estados, pero realizar esta pequeña diferenciación me permite detectar más o menos la fuente que activa tal experiencia, esto lo constituyo para uso personal y no pretendo que sea una teorización sobre la transmisibilidad de las sensaciones, ya que corresponden a estudios fuera de los alcances de esta investigación.

Diversidad de miradas

Ese carácter dual de la cámara subjetiva, esa relación entre lo íntimo y lo público, lo individual y lo colectivo, lo que se quiere mostrar, pero también lo que se quiere guardar; los acercamientos y las distancias. Hay quienes quieren mantener su autoría sobre la mirada que comparten y permanecer cerca de estas, o quienes se disponen para registrar sus miradas, pero prefieren permanecer en el anonimato, como una distancia que les permite hablar de aspectos, sensaciones que se reflejan allí pero que de otra manera no podrían hablarlas. Están los que prefieren enfocar sus miradas en los otros, explorar sus mundos y sus acciones, porque sienten que finalmente se reflejan en estos y los que no quieren mirar y tampoco ser observados.

Mi lugar en las miradas de los otros

Consciente de que estas *miradas* no son posibles sin la disposición de los demás, y de que mis decisiones son atravesadas por la experiencia vivida en el momento de registro, no me considero un *gran imaginador* que busca tener todo bajo control, sino un marcador que aporta en un espacio abstracto que tiene sentido a partir del recorrido y que es constituido por toda una comunidad donde cada uno ha aportado su mirada. Este espacio que se presenta como interfaz, también lo puedo concebir como un archivo —aunque no es objeto de este proyecto la profundización de este término— activo y performado (Capdevila, 2022) que narra multitud de voces, donde todos los que comparten sus miradas, se constituyen en cocreadores.

Sentir desde otro lugar

El uso de la cámara subjetiva disloca en cierta medida la noción tradicional de *empatía kinestésica* basada en ver el movimiento del otro para sentir, puesto que, desde este punto de vista, en realidad no necesariamente vemos directamente a la persona en sí, vemos desde ella, lo que muchas veces se convierte en un enigma al no ser revelada físicamente, no suele conocerse su rostro ni sus gestos, sino que empatizamos a partir de todo el conjunto narrativo: de lo que vemos en las imágenes y a quiénes vemos en ellas, las voces que se escuchan y el movimiento de quien direcciona la cámara, es este conjunto configurado lo que genera esa empatía. Lo anterior, puede evidenciarse en el ejemplo del acróbata (tratado en el capítulo “Empatía kinestésica y tejido de movimiento” p.59), donde en este caso él no se encontraría *allá*, en su escenario en el mismo tiempo que lo observamos y nos proyectamos en él, sino que en la cámara subjetiva el malabarista estaría *aquí*, donde su acto correspondería a otro tiempo que se traslapa con el nuestro.

Doble capa de narratividad en Compartir la mirada

Por otro lado, encuentro en *Compartir la mirada* una doble capa de narratividad (que puede ser profundizada desde la gnoseología), por un lado, la interfaz que es un mundo en sí, con sus propias narrativas e interacciones; por otro lado, las narrativas de las cámaras subjetivas que son capturadas desde su propio acontecimiento, su propio tiempo y espacio; ambas capas son unidas, tejidas en una misma y presentadas en una especie de “multiverso” narrativo.

Agenciamiento y punto de vista

Como ya he planteado previamente, considero la *cámara subjetiva* como una forma de agenciamiento en este proyecto, lo que implicó una breve contextualización de los roles en el escenario narrativo, como lo observamos en Gaudreault y Jost (1995), de tal manera que puedo observar un doble agenciamiento: el primero es el sujeto que carga la cámara, el que comparte su mirada y deja una huella desde el acontecimiento, los trazos de sus movimientos, los discursos que narra, las relaciones que establece con los demás o los objetos que fabrica; el segundo es la persona que recibe esa mirada compartida, una especie de narratario que puede convertirse en narrador, en tanto que, a partir del lugar del otro, encuentra una serie de marcadores que puede convertir en un discurso generado desde su propio recorrido y las huellas que quedan en su cuerpo/pensamiento. También existe un agenciamiento de doble capa, una especie de metarrelato donde la persona que registra es la misma que, a posteriori, observa la mirada compartida, permitiéndole no solo revivir la experiencia a partir de su memoria, sino que además puede reconfigurarla al redirigir su mirada sin salirse de su propio cuerpo, no se trata solo de un cambio de punto de vista, es una ampliación de esta.

Reflexiones por explorar

Este proyecto apenas alcanza a rozar algunos temas, muchos de ellos ya estudiados ampliamente, otros se convierten en escenarios o nuevas posibilidades por explorar. Por ejemplo, no fue parte de este proceso indagar por los análisis frente a los mareos y náuseas que puede provocar el uso de videos 360°, o explorar de manera amplia los estudios sobre los afectos y los sentidos, una experimentación de la cámara subjetiva desde otros lugares del cuerpo. Asimismo, también considero oportuno el análisis de las *narrativas aumentadas* como estrategia para la construcción de un archivo aumentado, o cómo la *cámara subjetiva incorporada virtual* se puede pensar como el diseño de un espacio intradiegético que contiene una narrativa propia construida desde la identidad del sujeto.

Finalmente, si bien la *cámara subjetiva* ha sido estudiada por décadas y ampliamente explorada desde el cine y el audiovisual en general, y las *narrativas aumentadas* tampoco corresponden a una forma completamente nueva de contar historias; o la *empatía kinestésica*, pese a ser un tema que vuelve a estar en auge debido a los estudios de las *neuronas espejo*, tampoco obedecen a un descubrimiento de la última década; son las formas en que dialogan, en que se combinan e interactúan lo que permite otras formas discursivas, otros puntos de vista y ampliaciones de estas para contar historias, para sentir y hacerse sentir, para compartir y sensibilizar; para buscar caminos y encontrar nuevas posibilidades de lugar y espacio, para cocrear, para dejar huella y dejarse impregnar. Encuentro un sinfín de oportunidades en la apertura a diferentes ideas y formas de expresión, reflejado en lo que sucede también hoy con la escritura académica, al posibilitar pasar de una escritura “cartesiana” en tercera persona a dar lugar dentro de esta a los relatos íntimos de los investigadores, en primera persona; lo mismo que en el audiovisual, donde reconocemos la importancia de la experiencia subjetiva como parte de una construcción colectiva.

De alguna manera todos somos tejedores de relatos que parten de la experiencia del otro y que permitimos que nos atraviesen, donde nuestras formas de entenderlas nos llevan a trazar nuestros propios caminos y encontrar nuestros ritmos.

Figura 105

Taller 2 TIAP, ejercicio “construcción de casa-cuerpo”.



Nota. Fuente archivo TransMigrARTS, TIAP 2022.

Referencias

- Alarcón, M. (2019). "Empatía kinestésica: Un diálogo entre fenomenología, danza y neurobiología". En (2019) *Acta fenomenológica latinoamericana. Volumen VI (Actas del VII Coloquio Latinoamericano de Fenomenología)*. Círculo Latinoamericano de Fenomenología. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. (p.133-149).
<https://clafen.org/wp-content/uploads/2019/10/129-149-Alarc%C3%B3n-270919.pdf>
- Capdevila, P. (2022). "Archivos digitales en el arte: Subjetividad, temporalidad y organización horizontal". *XIV Seminario Nacional Teoría e Historia del Arte: Clic al archivo* [Seminario, grabación en audio]. Universidad de Antioquia.
- De los Ángeles, M. (2011). "Cuerpo, arte y tecnología". En Alejandra Ceriani [compiladora] (2012). *Arte del cuerpo digital: nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*. Edulp Editorial de la universidad de La Plata.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Rawle, S. (2010). *The Language of Film*. Singapore: AVA Publishing SA.
- Gallese, V. y Guerra, M. (2020). *The Empathic Screen: Cinema and Neuroscience*. Oxford University Press.
- Gaudreault, A., Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: Cine y narratología*. PAIDÓS.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Seuil. (trad. cast.: Figuras III, Lumen, 1989)
- Gil González, A. (2015). "Narrativa aumentada". *1616: Anuario de Literatura Comparada*. (No. 5), pp. 45-74. Universidad de Santiago de Compostela. Consultado en
https://revistas.usal.es//index.php/1616_Anuario_Literatura_Comp/article/view/14024/14426
- Giraldo, M., Tobón, D. (2022). "Archivo en uso: 5 hipótesis sobre los archivos en el arte contemporáneo iberoamericano". *XIV Seminario Nacional Teoría e Historia del Arte: Clic al archivo* [Seminario, grabación en audio]. Universidad de Antioquia.
- Gray, C., Malins, J. (2004). *Visualizing Research: A Guide to the Research in Art and Design*. Ashgate Publishing Limited
- Haraway, D. J. (1995). "Conocimientos situados: la cuestión científica en el feminismo y el privilegio de la perspectiva parcial". *Ciencia, cyborgs y mujeres. La invención de la naturaleza*. Cátedra. pp.313-346 (pp.1-28).
- Kilomba, G. (2015). *Descolonizar el conocimiento: Una lectura-performance de Grada Kilomba*.
- Leavi, P. (2017). *Research Design: quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. The Guilford Press.
- Mercado, G. (2011). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*. Focal Press.

- Morala, A. (17 de abril de 2020). “¿Qué es la continuidad cinematográfica?”. *Cortorama*. <https://www.cortorama.com/blog/que-es-la-continuidad-cinematografica/>
- Patiño, J. (10 de agosto de 2022). “¡Increíble! Emprendedor empezó a vender el aire de Medellín en botella”. *El Colombiano*. <https://www.elcolombiano.com/antioquia/la-historia-de-la-venta-de-aire-de-medellin-en-botella-KP18351812>
- Pearlman, K. (2016). *Cutting Rhythms: Intuitive film editing*. Focal Press.
- Pearlman, K. [Anna Kellerman] (17 de diciembre de 2017). *Mama Creatives presents Karen Pearlman, dancer, choreographer, film editor & academic* [video]. YouTube. <https://youtu.be/vihj6r15WLC>
- Pearlman, K. [The Physical TV Company] (9 de enero de 2020). *After the Facts* [video]. Vimeo. <https://vimeo.com/383683839>
- Pearlman, K. [The Physical TV Company] (27 de marzo de 2020). *Identity in Motion: Karen Pearlman* [video]. Vimeo. <https://vimeo.com/401326207>
- Pearlman, K., Pape, S. [This Guy Edits]. (2 de noviembre de 2019). *¿Por qué una edición se siente bien? (De acuerdo con la ciencia)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/f7fHwLEtx3U>
- Pearlman, K., Pape, S. [This Guy Edits]. (9 de mayo de 2020). “*The Kuleshov Effect*” is *WRONG!* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=jqi_MtroWA4
- Ryan, M. L., Foote, K., & Azaryahu, M. (2016). *Narrating space/spatializing narrative: where narrative theory and geography meet*. The Ohio State University Press.
- Sánchez, J. (2017). *Cuerpos Ajenos: ensayos sobre ética de la representación*. Ediciones La uña RoTa.
- Sharma, Ch. (29 de febrero de 2018). “Africans Used To Hide Escape Maps From Slavery In Their Hairstyles”. ED Times. https://edtimes.in/africans-used-to-hide-escape-maps-from-slavery-in-their-hairstyles/?fbclid=IwAR1ZzewNklvYVOHBuL2fwur2xwMbt6miCs_xhLaQ-Tg-akxZcbYDqh0DKRY
- Uricchio, W. (15 de marzo de 2019). “Augmenting Reality: The Markers, Memories, and Meanings Behind Today’s AR”. En Verhoeff, Nanna, Sigrid Merx, and Michiel de Lange [editores]. *Urban Interfaces: Media, Art and Performance in Public Spaces*. *Leonardo Electronic Almanac* (22), no. 4. The MIT Press.
- Uricchio, W. [Parque Explora]. (26 de julio de 2022). *Tendencias en realidad aumentada, realidad virtual e inteligencia artificial* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yF6phIrRU1c>

Películas, series y videos musicales

- Åkerlund, J. (Director) The Prodigy (Grupo musical). (1997). *Smack My Bitch Up* [Video musical]. XL Recordings; Maverick Records (EE. UU.); Sony Music (Australia).
- Aronofsky, D. (director). (2010). *Black Swan* [Película]. Fox Searchlight Pictures; Phoenix Pictures.
- Burrows, J. (Guionista) Crane, D. y Kauffman, M. (Directores). (20 de febrero de 1997). "The One with the Morning After" (Temporada 3, Episodio 16) [Episodio de serie de televisión]. En Bright, K., Kauffman, M. y Crane, D. (Productores ejecutivo), *Friends*. Bright/Kauffman/Crane Productions; Warner Bros. Television.
- Boyle, D. (Director). (1996). *Trainspotting* [Película]. Film4 Productions; Figment Films.
- Daves, D. (Director). (1947). *Dark Passage* [Película]. Warner Bros.
- Fellini, F. (Director). (1963). *8 ½* [Película]. Cineriz; Francinex.
- Frei, C. (Director). (2001). *War Photographer* [Documental]. Christian Frei Film Productions.
- Hitchcock, A. (Director). (1954). *Rear Window* [Película]. Patron Inc.
- Jonze, S. (Director). (1999). *Being John Malkovich* [Película]. Propaganda Films; Gramercy Pictures.
- McTiernan, J. (Director). (1987). *Predator* [Película]. 20th Century Fox; Silver Pictures; Gordon Company; Davis Entertainment; FPT Group.
- Montgomery, R. (Director). (1947). *Lady in the Lake* [Película]. George Haight; Metro-Goldwyn-Mayer.
- Naishuller, I. (Director) The Weeknd (Grupo musical). (2016). *False Alarm* [Video musical]. XO; Republic.
- Nolan, C. (Director). (2000). *Memento* [Película]. Summit Entertainment; Newmarket Films; Team Todd.
- Schneider, A. (Director). (1965). *Film* [Cortometraje].
- Spielberg, S. (Director). (1975). *Jaws* [Película]. Zanuck/Brown Company; Universal Pictures.
- Spielberg, S. (Director). (1982). *E.T The Extra Terrestrial* [Película]. Universal Pictures; Amblin Entertainment.
- Wachowski, L, Wachowski, L. (Directoras). (1999). *The Matrix* [Película]. Village Roadshow Pictures; Silver Pictures.

Otros videos en YouTube

Alex Markides (4 de noviembre de 2021). *Short Hike up Hayden Butte* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/vTA7WwBIOZU>

El Profesor Tech (31 de octubre de 2022). *iPad Pro M2 Pro Res VS iPhone 14 PRO MAX CAMARA TEST apple ProRes* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/JjLusk69fsA>

Rejanolg (19 de febrero de 2017). *VIRTUAL REALITY SCARY #2 COMPILATION 2017* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/PcrNPmrUUMQ>

Z Reviews (1 de junio de 2022). *ZMF Atrium feat Aune XCI* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/S7BEn9VUgCo>

Proyectos artísticos

Borges, C. y Vélez, G. M. (s.f.). *Transeuntis Mundi* [proyecto artístico]. <http://transeuntismundi.com/>

Carabalí, J., Carabalí, A., Carabalí, E. y Durand, T. (s.f.). *Pregoneros de Medellín* [proyecto artístico]. <https://pregonerosdemedellin.com/>

Donwood, S., Yorke, T. (Artistas) Radiohead (Grupo musical). (18 de noviembre de 2021). *KID A MNESIA* [exhibición virtual]. Namethemachine; Arbitrarily Good Productions. <https://store.epicgames.com/es-ES/p/kid-a-mnesia-exhibition>