

Creatividades amateurs 360°: yo sobreviví. Resignificaciones de relatos del conflicto armado colombiano¹

SERGIO ALVARADO VIVAS²

Artículo recibido el 26 de marzo 2018, aprobado para su publicación el 15 de abril de 2018

Resumen

Creatividades amateurs 360° se gesta como un proyecto para reflexionar a través del arte digital sobre los diversos temas de la agenda pública y mediática. El presente artículo da cuenta de la primera etapa investigativa del proyecto que se tradujo en la creación colectiva de un multimedia de realidad virtual basado en fotografía 360° que abordó como temática los relatos de víctimas del conflicto armado colombiano. Se tomó como punto de partida las historias recogidas por *Rutas del Conflicto* en el marco del proyecto *Yo sobreviví*. Proceso que implicó conceptualizar, explorar y crear alrededor de lo que significa narrar(se) a través de formas no convencionales frente a temas álgidos como la dolorosa línea de tiempo del conflicto armado colombiano. Se concluye que, si bien la experiencia mediatizada no potencia del todo la creatividad, sí permite la construcción de hipertextos inmersivos sobre el conflicto armado, evidenciando formas alternativas de conectarse con el relato del otro.

Palabras clave: Comunicación multimedia; Realidad virtual; Arte digital; Creatividades amateurs; Paz; Conflicto.

1. Introducción

La palabra paz la utilizan tanto los ingenuos que confunden la ausencia de violencia directa con la paz y no comprenden que el trabajo de hacer y construir la paz está a punto de comenzar como los menos ingenuos que saben eso y no

1 El proyecto *Creatividades amateurs 360°* nace a partir de la experiencia de aula del curso denominado *Comunicación y participación en medios digitales* ofrecido a estudiantes de Comunicación social – Periodismo de Uniminuto (Sede principal). El artículo da cuenta del primer producto inmersivo generado a partir de esta experiencia investigativa. Se trata de un multimedia llamado *Creatividades amateurs 360°: yo sobreviví* disponible en: <https://roundme.com/tour/218931/view/609914/>

2 Doctor en Comunicación y Ciencias Sociales por la Universidad Rey Juan Carlos (URJC). Magister en Comunicación y problemas socioculturales por la URJC. Comunicador social por la Universidad San Tomás con distinción Cum Laude. Docente investigador de la Maestría en Comunicación, Desarrollo y Cambio Social de Uniminuto. Docente en el programa de Comunicación Social - Periodismo de Uniminuto sede principal. Correo electrónico: salvarado@uniminuto.edu.co

quieren que ese trabajo empiece. Así la palabra paz se convierte en muy eficaz instrumento de bloqueo de la paz (Galtung, 1998, p. 13).

La sociedad contemporánea se encuentra en los tiempos del rapto de la imagen, en escenarios de resignificación de formas simbólicas en la red digital en la cual cualquier ciudadano, como *prosumidor*, puede generar infinitas expresiones multimediales para comunicar relatos personales o colectivos, muchos de ellos obviados por la agenda mediática de los medios masivos de información.

Tal panorama esboza un potencial de oportunidad para la ciudadanía, quien ahora tiene mayores posibilidades de acceso, creación y circulación por cuenta de las redes digitales actuales, ya que transitan importantes volúmenes de información, se encuentran con pocos clics e intuitivas presiones con las yemas sobre pantallas interactivas móviles. Dispositivos cada día más tecnificados e integrados que invitan a que el usuario no solo tenga acceso, sino que además tenga la posibilidad de crear y compartir con otros sus representaciones de mundo. Eso sí, escenarios de pluralidad, tal como reconoce la *International Telecommunication Union* (2015), aún lejanos del ideal deseado, producto de las brechas socioeconómicas existentes en muchas geografías³ y de la creciente vigilancia de quienes regulan el medio.

De tal forma, el objetivo de este artículo apunta a describir los principales elementos de una primera experiencia denominada *Yo sobreviví*, realizada en el marco del proyecto denominado *Creatividades amateurs 360°*, el cual se dirige a explorar cómo las creatividades amateurs, apoyadas en el arte digital, pueden contribuir a que el ciudadano reflexione y construya otras narrativas frente a temas presentes en la agenda pública y mediática de su territorio. En este caso, enfocado a relatos de sobrevivientes de masacres ocurridas en aquella oscura línea del terror que generó el conflicto armado colombiano. El proyecto por su misma casuística invita a indagar cómo la reinterpretación y digitalización de imágenes inmaculadas provenientes del arte tradicional pueden diversificar las formas del ciudadano de narrar(se). Además plantea retos adicionales tales como analizar las creatividades amateurs construidas por los ciudadanos participantes en el proyecto para identificar sus grados de correspondencia con los temas que circulan en agenda pública y mediática.

Algunos aspectos teóricos que fundamentan la experiencia, el contexto de la temática escogida, y el crucial papel de los comunicadores sociales en formación que oficiando como ciudadanos participaron en la realización de un primer producto inmersivo multimedia, serán algunos de los aspectos en los que el texto hará altos en el camino para, cuando menos, enunciar ítems cruciales en las creatividades amateurs generadas en esta experiencia cibercultural.

2. Algunas consideraciones teóricas

El proyecto *Creatividades amateurs 360°* se fundamenta en tres aspectos teóricos claves: los medios digitales y la Cibercultura como escenario de creación, el arte digital como dinami-

3 “La Agenda Conectar 2020 pretende lograr que al menos el 55 % de los hogares de todo el mundo tengan acceso a Internet en 2020, en relación con el 46,4 % estimado en 2015” (ITU, 2015, p. 3).

zador de procesos de cambio social y la comunicación alternativa como aquellas resonancias diferentes a las provenientes de los medios masivos de información.

En primera instancia, el proyecto reflexiona la Cibercultura desde la mirada integradora que expone Pierre Lévy, quien la define como aquel “(...) conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (2007, p. 1). Se trata de un abordaje que asume la llegada de las tecnologías relacionadas con internet y las telecomunicaciones como una plataforma que potencia tres principios en las sociedades contemporáneas: “(...) la interconexión, la creación de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva” (Lévy, 2007, p. 99). No obstante, haciendo un hincapié especialmente fuerte en que las nuevas técnicas no han de generar opacidad en los procesos humanos, en los tejidos socioculturales que en definitiva son los que dan vida al rizoma de las redes sociales *offline* y *online*.

Por tanto, Cibercultura tiene que ver con “(...) generar, incrementar, perfeccionar, mejorar y compartir las habilidades para conducir, dirigir y pilotear relaciones sociales, en un ejercicio de autogestión colectiva, horizontal y participativa” (González, 2011, p. 13). Premisa que refuerza la idea que un fenómeno cibercultural no significa *per se* usar intensivamente y de modo acrítico las tecnologías digitales (González, 2004, p. 36). De la creación o resignificación de las formas simbólicas ya existentes residirá, en gran medida, la posibilidad de pasar de un mero accionar de transmisión a escenarios más enfocados a la edificación de verdaderas inteligencias mancomunadas y dinamizadas por las tecnologías del momento. De allí que la virtualidad ha de convertirse en un nodo de encuentro, de confluencia y en un hipertexto donde hay comunicación plena entre sus participantes (Lévy, 2007). De tal forma, la Cibercultura puede ser considerada como un tablado para la creatividad, el empoderamiento y la construcción de comunidades en línea (Bonilla, citado en Rueda, 2008).

Es así como el surgimiento de comunidades virtuales y los trabajos de inteligencias colectivas, muy al estilo de las adhocrácticas *smart mobs* descritas por Howard Rheingold (2004), han abarcado diversos campos de acción. Uno de los más interesantes, por su robusta presencia en el ciberespacio, ha sido el arte, donde la imagen digitalizada ha puesto una materia prima infinita para diversos usuarios que artistas o no experimentan a diario con las posibilidades de creación que posibilita internet.

De tal forma el arte digital⁴ se erige como una cristalización de la herencia de movimientos destacados como el surrealista de principios del siglo XX, el cual desembocaría en el emblemático dadaísmo popularizado por el rumano Tristan Tzara a través del manifiesto Dadá de 1918.

4 “Todas aquellas obras para las que las tecnologías basadas en redes de telecomunicación (no solo internet) con condición suficiente y necesaria para su existencia, siendo imprescindible acceder a alguna de esas redes para poder experimentarlas” (Martín-Prada, 2015, p. 14).

Crean a partir de objetos de uso cotidiano, elementos extraños para el mundo del arte, nuevas tecnologías como el cine y la fotografía y nuevos materiales para crear obras de arte dándoles una gran relevancia ante la clase burguesa dominante en ese momento (Potau de la Muela, 2010, p. 1).

A lo que años más tarde se sumaría la ruptura generada por el *pop art* de Andy Warhol al cerrar brechas entre lo popular y lo artístico, además de resquebrajar la idea clásica del arte como un conjunto de piezas únicas y portadoras de aquella aura singular y perdurable expuesta por Walter Benjamin (1989)⁵.

Del arte digital su faceta más recordada quizás sea la de aquella primera ola de artistas que bajo el rótulo de *net.art*⁶, a pocos años de la creación de internet, comenzaron a experimentar con elementos esencialmente instrumentales de la informática (códigos de programación), demostrando rápidamente que podían generar producciones artísticas, que podían acercar lo cotidiano, lo popular y lo masivo con muchos de los meta relatos que el arte más tradicional ha portado durante siglos. Ya no son imágenes inmaculadas y culturales sino más bien materias primas que pueden contribuir a la reflexión de problemas socioculturales contemporáneos.

Con el *net.art* se creó una nueva forma de arte político y crítico que refleja los temas más candentes y los cambios de nuestra época, y se concentra con especial intensidad en las transformaciones sociales y comunicativas que están teniendo lugar hoy (Wolf, 2009, p. 131).

Más allá del término que se prefiera para referirse al fenómeno⁷, lo que resulta interesante del *net art* es que en su apuesta privilegie con mayor frecuencia las bondades comunicativas sobre las estéticas.

Aquí cualquier ciudadano tiene en potencia la capacidad de ser parte de una producción artística en lo digital. Ya no hace falta estudios específicos en alguna rama del arte, puede importar más bien, la capacidad comunicativa, creativa y reflexiva del creador para abogar a los recursos multimedia disponibles como el eje articulador de las narrativas y representaciones allí concentradas (Alvarado, 2017, p. 148).

5 “El aura fue la manera de Benjamin para referirse a cómo la historia a la que ha estado sometida una obra de arte, en el curso de su perduración es la que determina su plena autoridad. De allí el exacerbado esfuerzo del hombre por rastrear la historia de una obra y de someterla a pruebas químicas que respalden su autenticidad” (Alvarado, 2018, p. 39).

6 “El arte digital se ha convertido en una disciplina que agrupa a todas aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo con un ordenador (...). Sin embargo, no toda representación digital es arte. La frontera es imprecisa, especialmente porque el arte digital combina en gran medida arte, ciencia y tecnología” (Wolf, 2009, p. 11).

7 La conceptualización del arte digital reviste todavía abiertos debates respecto a la búsqueda de una definición de referencia. Ante la creciente visibilidad de las prácticas artísticas en internet surgen en los noventa varios términos para intentar agruparlos: web art, net.art y net art, por mencionar solo algunos (Alvarado, 2017; Martín-Prada, 2015).

Es así como el *net art* se ha constituido en uno de los revulsivos claves que junto a las movilizaciones sociales apoyadas en medios digitales han demostrado los alcances de las comunidades virtuales (15M, #YoSoy132, Primavera árabe), donde una de las características recurrentes ha sido la búsqueda de inteligencias colectivas a partir del uso de formas no convencionales para comunicar, para narrar, para compartir con el otro ideas, reflexiones y críticas respecto a temas diversos. Emergencia social que ha impulsado la popularización de las creatividades amateurs, como una producción aficionada, artesanal si se quiere, que potenciada por internet y las nuevas técnicas evidencian el rapto de imágenes de toda índole (incluso las más inmaculadas) para todo un abanico de poéticas visuales (remezclas, *mashup*) que usuarios comparten a diario y ponen en tensión diversos aspectos socioculturales relacionados con su territorio, con su acontecer (Alvarado, 2017; Martín-Prada, 2015). Quizás se trate para muchos de producciones exacerbadas en la repetición y la imitación, pero se trata también de producciones simbólicas que evidencian el tránsito de los bienes culturales contemporáneos⁸, de aquellas culturas *mainstream* reflexionadas por Martel (2011).

Son estos escenarios de producción y resignificación de la imagen lo que da espacio para que la comunicación alternativa se erija como una vía para reaccionar frente a los cánones de los medios masivos de información. Confluir por necesidades comunes, locales, pero también generar producciones mediáticas participativas que eventualmente puedan impactar la agenda pública.

El aspecto fundamental en la comunicación alternativa es la apropiación de los medios (...). El sentido de 'apropiación' debe entenderse como un modo de desarrollar la capacidad propia, comunitaria y colectiva, de adoptar la comunicación y sus medios como un proceso coadyuvante de las luchas sociales (Gumucio, 2011, p. 36).

Justamente en esa búsqueda de apropiación de los medios (en este caso de internet), el proyecto *Creatividades Amateurs 360°* halla en el devenir de la agenda mediática y pública del territorio colombiano una serie de aspectos que vale la pena explorar, reflexionar y discutir, no solo por su relevancia social sino también por el menosprecio (ligereza informativa) que muchos medios masivos de información hacen de temas como el conflicto armado colombiano. De allí que sea pertinente dar algo de contexto.

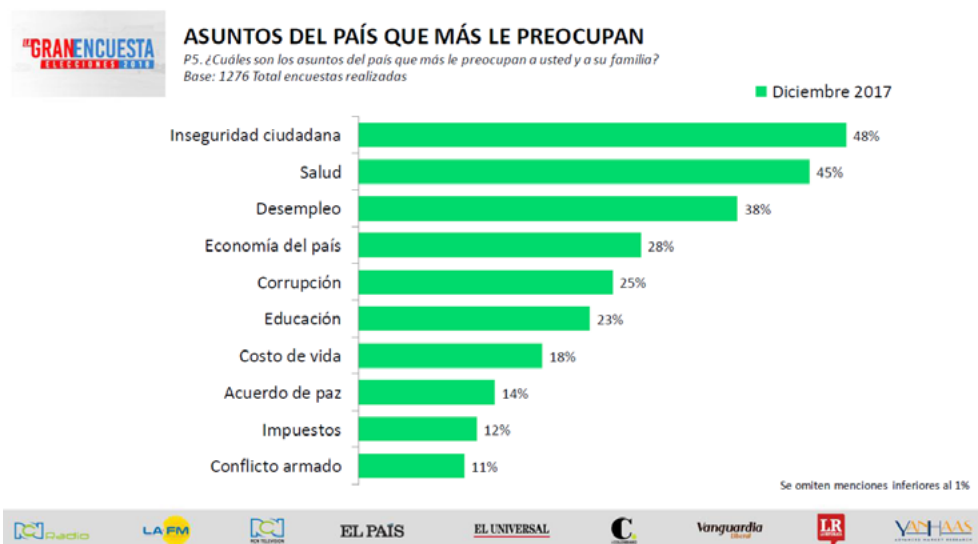
Las negociaciones entre gobierno y las FARC-EP (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia - Ejército del Pueblo) con miras a alcanzar unos acuerdos de paz culminaron en agosto de 2016. Sin embargo, esa fecha quedaría en la neblina de la opinión pública tras lo ocurrido pocas semanas después. Fue aquel 2 de octubre de 2016 el día fijado para la realización de un plebiscito que pretendía que la población colombiana tuviese

8 Resulta inevitable reconocer que la producción creativa amateur está plagada de repetición e imitación, que las muestras de singularidad en ella son siempre estadísticamente ínfimas en relación al número de los intervinientes, algo que, por otra parte, muchas de las creaciones artísticas profesionales que han hecho de la web 2.0 su contexto principal de referencia e investigación insisten una y otra vez en recalcar (Martín-Prada, 2015, p. 48).

la posibilidad de refrendar los acuerdos alcanzados en la mesa de negociación de La Habana, oportunidad de participación que tendrían los votantes respondiendo *Sí* o *No* ante la pregunta ¿Apoya el acuerdo final para la terminación del conflicto y construcción de una paz estable y duradera? No obstante, como si se tratase de una tragedia griega, aquel día de júbilo que se esperaba más como una votación festiva llena de alegría y reconciliación, se tornó con el pasar de las horas en una jornada plagada de polarización e incertidumbre. Y sí, para sorpresa de muchos, las votaciones arrojaron un dramático *voto finish*, donde el *No* con un 50,21% ganaría por un escaso margen sobre el *Sí* (49,79%), lo que sumado a una abstención de más del 60%, dejaría un panorama poco alentador de cara a la implementación de los acuerdos de paz.

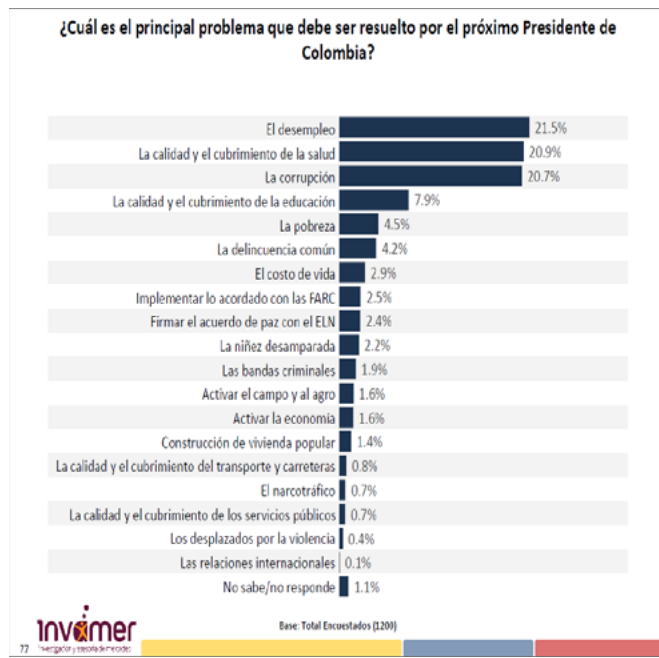
Ante una evidente polarización y desinterés de una buena porción de la población colombiana, el 2017 transcurrió bajo un manto de incógnitas, síntomas que se han evidenciado en mediciones de la opinión pública. Respecto a los asuntos que más les preocupan a los colombianos, apenas aparecen en el octavo lugar acuerdo de paz (14%) y en el décimo el conflicto armado con un escaso 11% (YanHaas, 2017) (ver Figura 1). De igual forma en otra medición realizada por la firma Invamer (2017), los colombianos consideran que implementar los acuerdos con las FARC (2,5%) y firmar los acuerdos de paz con el ELN (Ejército de Liberación Nacional) (2,4%) resultan ser temas que no deberían ser prioritarios para el próximo presidente electo (ver Figura 2).

Figura 1
La gran encuesta elecciones 2018



Fuente: YanHaas, 2017.

Figura 2
Medición financiada por Blu Radio, Revista Semana y Caracol. Elecciones 2018



Fuente: Invamer, 2017.

3. Metodología

Ante un contexto de apatía y desinterés de una importante porción de la población colombiana frente a los procesos de paz adelantados con los grupos guerrilleros, surge también la incógnita sobre qué tan al corriente están los ciudadanos (particularmente quienes habitan geografías menos azotadas por la violencia directa en grandes ciudades como Bogotá) de las historias que portan muchas de las víctimas del conflicto como una memoria indeleble de los horrores que han dejado la guerra. Pregunta que se hace más crítica si se da una rápida mirada al panorama de los medios masivos colombianos, donde destaca la concentración mediática y la polarización que solo contribuye a generar procesos desinformativos que enmascaran intereses o preferencias políticas más que un deseo auténtico de informar responsablemente a la audiencia. “Las personas no solo reciben información a través de los medios sobre determinados temas o asuntos que ocurren en el mundo y son considerados prioritarios, sino que también aprenden de ellos la importancia y el énfasis que les deben dar” (Rodríguez, 2004, p. 15).

De tal forma, el proyecto *Creatividades amateurs 360°* forja su pregunta problematizadora articulando el deseo de investigar en torno a cómo encontrar alternativas comunicativas en producciones simbólicas menos convencionales para, cuando menos, contribuir a la construc-

ción de memoria y a sentir mucho más cercano el acontecer que han dejado varias décadas de conflicto armado en el territorio.

Ante la pregunta de investigación ¿cómo las creatividades amateurs, apoyadas en el arte digital, pueden contribuir en el ciudadano a la reflexión y construcción de otras narrativas frente a temas inherentes a la agenda pública y mediática de su territorio?, emanan varios retos a los cuales apuntar, tales como explorar las creatividades amateurs, apoyadas en el arte digital, además de indagar cómo la reinterpretación y digitalización de imágenes inmaculadas provenientes del arte tradicional pueden diversificar las formas del ciudadano de narrar(se) frente a temas, en este caso, inherentes al conflicto armado colombiano. Escenarios que a posteriori permitan analizar las creatividades amateurs construidas por los ciudadanos participantes en el proyecto para así identificar sus grados de correspondencia con los temas que circulan en agenda pública y mediática.

Así pues, la metodología cualitativa del proyecto centró sus esfuerzos en el trabajo conjunto con estudiantes del programa de Comunicación Social – Periodismo de Uniminuto⁹, quienes llevaron a cabo cuatro fases:

- a. *Fase de reflexión y estudios de caso.* Momento en el cual se dio una aproximación a los conceptos y a diferentes experiencias que son susceptibles de ser reflexionadas bajo el tamiz de lo cibercultural, poniendo en tensión las movilizaciones sociales apoyadas en las redes sociales digitales, el arte digital como otra forma de narrar y la comunicación alternativa (en entornos digitales) como aquella vía alterativa a las formas tradicionales y jerárquicas de comunicar. El contexto dado a través de esta primera etapa contribuyó a que exploraran y reflexionaran diferentes casos donde la participación de múltiples actores sociales dinamiza en entornos digitales, y fuera de ellos, posibilidades diversas de participación, además de propiciar la exploración de otros relatos que circulan a través del ciberespacio.
- b. *Fase exploratoria de los relatos Yo sobreviví.* Fue aquí donde los participantes tuvieron la posibilidad de aproximarse a relatos de sobrevivientes de masacres ocurridas en el marco del conflicto armado colombiano. Gracias al notable trabajo de investigación realizado por el proyecto *Rutas del Conflicto*¹⁰, los jóvenes se acercaron a las más de 30 historias que bajo el rótulo de Yo sobreviví dan una perspectiva mucho más cercana de varias de las matanzas donde la población civil se vio inmiscuida. De tal forma, *Rutas del Conflicto* ofrece acceso libre a contenidos web que permiten leer, escuchar y en algunos casos ver a quienes narran su sentir alrededor de cómo vivieron aquellos críticos momentos.

9 En esta primera prueba piloto realizada en el segundo semestre de 2017 se contó con la participación de poco más de un centenar de estudiantes de Comunicación Social – Periodismo de Uniminuto (Sede principal, Bogotá, Colombia). Los participantes escogidos cursaban en aquel entonces la asignatura Comunicación y participación en medios digitales, la cual sirvió como el punto de partida para acercar a los comunicadores en formación a varias de las reflexiones teóricas enunciadas en la presente ponencia.

10 “El proyecto Yo Sobreviví ha buscado involucrar a los sobrevivientes en la construcción de memoria. En una nueva etapa, Rutas del Conflicto también busca conectar a los usuarios de Internet, la mayoría en las grandes ciudades, con las dinámicas de la guerra que fueron más intensas en las regiones más apartadas del país” (Rutas del Conflicto, s.f.).

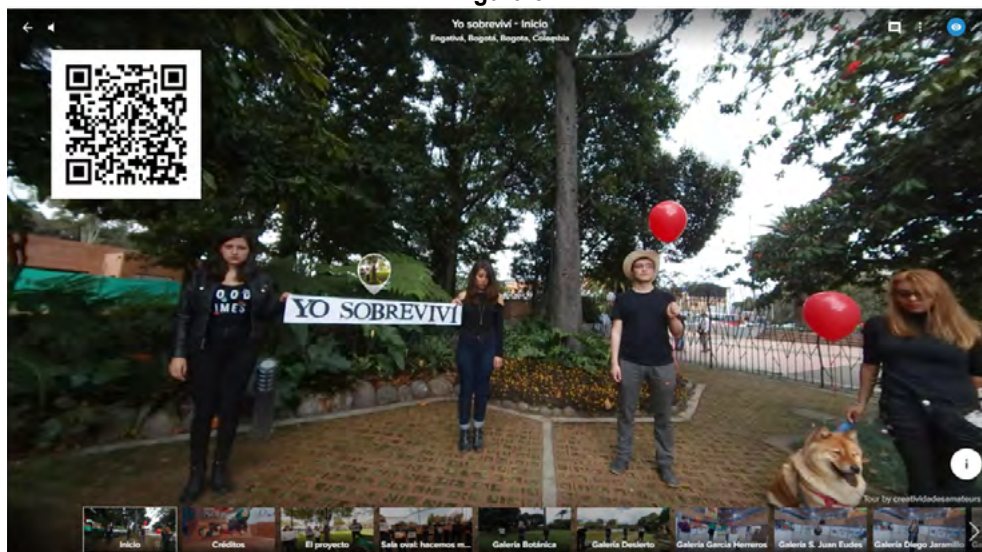
Esta cartografía del acontecer de la guerra en Colombia abarca acontecimientos entre 1986 y 2004, existencia que permitió a los participantes del proyecto *Creatividades Amateurs 360°* conocer a detalle testimonios de varias víctimas, todo esto con el fin de tener un dominio suficiente de la perspectiva de la masacre contada por aquellos sobrevivientes.

- c. *Fase de problematización y creación grupal.* En esta etapa los participantes divididos en pequeños grupos escogieron una imagen correspondiente a una pintura del artista de su preferencia, solamente bajo la condición de justificar la relación entre la masacre asignada y la pintura. Acto seguido debían imprimir la pintura elegida y según lo consideraran pertinente podían colorear, dar relieve o adicionar elementos a la obra, siempre teniendo como norte el relato que les hubiese correspondido. Todo esto, inspirado en la práctica del *collage* del movimiento *Dadá*, técnica que consistía en la mezcla de pedazos de fotografías (muchas de ellas imágenes de obras de artes) y dibujos; ellos (los dadaístas) encontraban en el uso de la fotografía separada de su contexto una forma de atacar las formas más tradicionales del arte (Freund, 2005, p. 172).

Tras esa actividad, tenían como reto adicional el construir una pieza audiovisual de no más de tres minutos de duración, con producción propia, donde contaran en primera persona la masacre. Usando los recursos narrativos y visuales que consideraran necesarios, tratando de dar cuenta de cómo sentirían en carne propia el relato, apoyándose en la relación establecida entre la pintura y el testimonio de *Yo sobreviví de Rutas del Conflicto*.

- d. *Fase de creación interfaz 360°.* Es aquí donde todas las creatividades amateurs creadas por los estudiantes fueron sumándose para articular el multimedia. En primera instancia fue necesario que los participantes eligieran las locaciones y las ambientaciones para la realización de fotografías 360°, cada una de las imágenes pensadas para ser constituidas pantallas en donde los usuarios tendrían la posibilidad de interactuar con los contenidos y cada una de las masacres reinterpretadas. Allí, los participantes discutieron y organizaron aspectos estéticos, visuales y narrativos de cada una de las tomas, siempre pensando en cómo destacar las relaciones hechas entre arte, memoria y narrativas visuales respecto a las masacres contadas a lo largo de cada una de las pantallas. “El encuadre y el enfoque, el acento que da el fotógrafo a los detalles de un objeto pueden modificar totalmente su apariencia” (Freund, 2005, p. 87). De tal manera, se construyeron varias pantallas que a partir de fotografías 360° amalgamaron un hipertexto de realidad virtual de acceso abierto en la plataforma Roundme (ver Figura 3).

Figura 3



Pantalla de inicio del multimedia de realidad virtual *Creatividades amateurs 360°: Yo sobreviví*. El código QR de la imagen lleva al producto final

Fuente: elaboración propia.

4. Resultados

Como resultado se logró la construcción de un multimedia de realidad virtual en la plataforma *Roundme*¹¹, el cual consta de 17 pantallas 360° capturadas y pensadas enteramente por el conjunto de estudiantes participantes. El producto final contiene 30 masacres que han sido relatadas y reinterpretadas por los jóvenes, eso sí, sin deformar los hechos y la consecuencia de los mismos. De allí que sea posible encontrar en cada uno de los relatos un texto explicativo, una fotografía de la pintura reinterpretada y un audiovisual contando lo ocurrido en la masacre que les haya correspondido. La propuesta de navegación construida ofrece diversas posibilidades de itinerarios para evitar caer en estructuras lineales, contribuyendo así a darle libertades al usuario de navegar con muchas más posibilidades de elección (ver Figura 4).

Si el nuevo lenguaje de las imágenes se utilizase de manera distinta, estas adquirirían, mediante su uso, un nuevo poder. Podríamos empezar a definir con más precisión nuestras experiencias en campos en los que las palabras son inadecuadas. Y no solo experiencias personales, sino también la experiencia histórica esencial de nuestra relación con el pasado; es decir, la experiencia de buscar un significado a nuestras vidas, de intentar com-

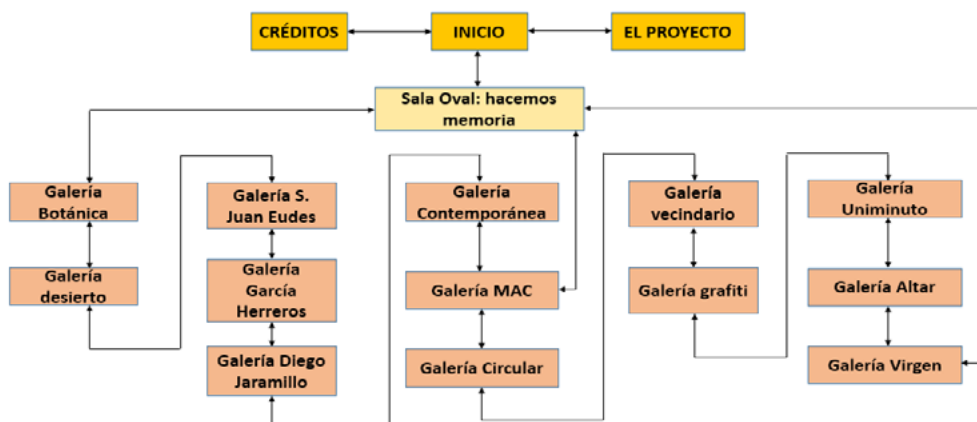
11 Enlace del multimedia final: <https://roundme.com/tour/218931/view/609914/>

prender una historia de la que podemos convertirnos en agentes activos (Berger, 2000, p. 33).

No obstante, pese a lograr resultados bastantes significativos en este primer producto multimedia del proyecto, también vale señalar diversas dificultades presentadas en las fases de reinterpretación de los relatos y de las propuestas visuales de los entornos 360°. Resultó para varios de los participantes una gran dificultad ponerse en el lugar del otro (en el de la víctima), más al tratarse de sucesos trágicos que como expresaban muchos de ellos resultaban alejados de su cotidianidad a pesar de ser masacres acontecidas en el territorio colombiano. Algunos de los motivos también obedecían a un temor de hablar sobre la muerte, de quedarse en el número, en la fecha y no en el sentir que podía sugerir el cruce de un lienzo con lo ocurrido en una masacre. De igual forma, algunas de las apuestas visuales para las fotografías 360° resultaron algo caóticas dado que costó en varios grupos el pensar otras formas de contar, de relatar y de comunicar, en este caso, al estar viciados por las rutinas visuales del encuadre y capturar solo así una porción de realidad. Al tratarse de una imagen 360° les ocasionó múltiples dificultades intentar pensar en el rol del usuario y de las zonas activas que podrían encontrarse allí.

Más allá de la inmersión inherente a tecnologías como la realidad virtual, la capacidad inmersiva del relato digital a través de la pantalla se fundamenta en dos pilares: interfaz gráfica y acción con el contenido. Si tuviéramos que sintetizar el máximo grado de inmersión relacionado con cada uno de ellos, la interfaz ofrecería la sensación de presencia en el lugar de los hechos, de “estar allí”, mientras que la acción con el contenido facultaría una experiencia de sustitución y de actuación en el relato (Domínguez-Martín, 2015, p. 417).

Figura 4
Mapa de navegación de las 17 pantallas construidas del multimedia *Yo sobreviví*.



Fuente: elaboración propia.

5. Conclusiones

A manera de cierre, las creatividades amateurs aunadas en pos de objetivos comunes pueden contribuir a producciones multimedia de realidad virtual (RV) de libre acceso, las cuales en esta primera experiencia, se edifican como hipertextos inmersivos donde queda una memoria viva de cómo ciudadanos colombianos alejados de las zonas rojas del conflicto intentan hacer un proceso alterativo de ponerse en el lugar del otro. También afloran evidencias de cómo los nativos digitales poseen un manejo significativo de las herramientas. Sin embargo, no sucede así con el proceso creativo, donde muchas veces sus propuestas son viciadas por construcciones mediatizadas respecto a cómo exponer temas como violencia, muerte o tristeza.

Si bien con dificultades, el proyecto *Creatividades amateurs 360°* es una evidencia de los diversos esfuerzos que se requieren para contribuir a la construcción de memoria sacando real provecho de los entornos digitales, la necesidad imperante es la de explorar formas menos convencionales para relatarse y entablar relación con el otro, más aún, si se trata de temas álgidos como la dolorosa línea de tiempo del conflicto armado colombiano.

La mejor forma de construir la creatividad es practicándola, lo que solo es posible si se anima a cuantos más mejor, y no solo a unas élites sobrecargadas y no siempre muy creativas, a aceptar el reto de encontrar salidas a conflictos profundamente enquistados, y a practicar la reconstrucción y la reconciliación (Galtung, 1998, p. 113).

Asimismo, se plantea como retos adicionales el identificar problemas socioculturales obviados o minimizados por la agenda mediática, tales como la violencia de género o las migraciones forzadas, esto con el fin de rastrear relatos invisibilizados o poco conocidos y realizar producciones amateurs similares, reivindicando la posibilidad de interlocución a través de técnicas materiales e intelectuales que contribuyen a sentar bases de resistencia para forjar transformaciones sociales que no dependan exclusivamente de las decisiones de conglomerados mediáticos sino, más bien, de acciones ciudadanas en red (no solo las digitales). Escenarios donde incluso sea posible reutilizar inmaculadas imágenes provenientes del arte asignándoles sentires completamente diferentes. “El arte del pasado ya no existe como en otro tiempo. Ha perdido su autoridad. Un lenguaje de imágenes ha ocupado su lugar. Lo que ahora importa es quién utiliza ese lenguaje y para qué” (Berger, 2000, p. 33).

Referencias

- Alvarado, S. (2017). Resignificaciones y resistencias en tiempos del net art. En J. Herrero y M. Trenta (Coords.): El fin de un modelo de política. En: *Cuadernos Artesanos de Comunicación*, #129. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social, pp. 139-157. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/17SLCS/2017_li-bro/005_Alvarado.pdf
- Alvarado, S. (2018). Arte digital y sus itinerarios en la web 2.0. En: *Revista Internacional de Ciencias Sociales Interdisciplinarias*, 6 (1), pp. 37-46. Disponible en: <http://coleccionderevistasdecienciasocialesinterdisciplinarias.cgpublisher.com/product/pub.320/prod.36>

- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Domínguez-Martín, E. (2015). Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. En: *El profesional de la información*, 24 (4). pp. 413-423.
- Freund, G. (2005). *La fotografía como documento social*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Galtung, J. (1998). *Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución. Afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia*. Bilbao: Gernika.
- González, J. (2004). Cibercultur@ como estrategia de comunicación compleja desde la periferia. En: *II Congreso online del Observatorio para la Cibernética*, pp. 29-46. Disponible en: http://www.cibersociedad.net/congres2004/index_es.html
- González, J. (2011). Cibercultur@ y sociocibernética: ideas para una reflexión conjunta en paralelo. En: *Revista Líbero*, 14 (28), pp. 9-32. Disponible en: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/05/Texto-em-contexto-Cibercultur@-y-sociocibern%C3%A9tica.pdf>
- Gumucio, A. (2011). Comunicación para el cambio social: clave del desarrollo participativo. En: *Revista Signo y Pensamiento*, 30, pp. 26-39. Disponible en: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/viewFile/2454/1728>
- Invamer (2017). *Elecciones 2018*. Disponible en: https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=http://media.caracoltv.co/Noticias/INVAMER_ENCUESTA.pdf
- ITU (2015). *Informe sobre Medición de la Sociedad de la Información*. Ginebra: Oficina de Desarrollo de las Telecomunicaciones. Disponible en: http://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICTOI-2015-SUM-PDF-S.pdf
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: Informe al consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos.
- Martel, F. (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas* (Traducido por P. Fontseré). Madrid: Taurus.
- Martín-Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: AKAL/Arte contemporáneo.
- Potau de la Muela, L.M. (2010). Dadá y el valor artístico de la obra de arte en el siglo XXI. En: *Plumilla educativa*, (7), pp. 1-6.
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes Inteligentes, La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Rodríguez, R. (2004). *Teoría de la Agenda-Setting: aplicación a la enseñanza universitaria*. Alicante: Observatorio Europeo de Tendencias Sociales.
- Rueda, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. En: *Revista Nómadas*, (28). pp. 8-20.
- Rutas del Conflicto (s.f.). *El proyecto*. Disponible en: <http://rutasdelconflicto.com/proyecto/>
- Wolf, L. (2009). *Arte digital Art Pocket*. Postdam: h.f.ullmann.
- YanHaas (2017): *La gran encuesta elecciones 2018*. Disponible en: https://es.scribd.com/document/367702553/Gran-Encuesta#from_embed