

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

Actuamos lo que vemos. Vemos lo que actuamos.

Cortometraje Interactivo

Esther Alfonsina Sterling Encarnación

Cuerpo B del PG

13/9/2012

Lic. Comunicación Audiovisual

Facultad de Diseño y Comunicación

Universidad de Palermo

Agradecimientos

“La amabilidad es el lenguaje que los sordos pueden oír y los ciegos pueden ver”

Mark Twain

A mis padres, por todo.

Alba y Nico; especialistas en anti estrés.

Fernando Rolando, por las conversaciones inspiradoras.

Gabriel Los Santos, por la paciencia y dedicación.

Eduardo Russo, por introducirme a los nuevos medios.

Grahame Weinbren, por estimular la creación de este proyecto.

Al equipo de Realización.

Todos los que estuvieron ahí.

Actuamos lo que vemos. Vemos lo que actuamos.

Cortometraje interactivo

Índice

Introducción.....	1
1. Interactividad.....	9
1.1. Concepto y contexto.....	9
1.1.2 Interactividad en la literatura.....	10
1.1.3 Medios y sentidos involucrados.....	12
1.2 La interactividad en las artes.....	17
1.3 Ruptura de la cuarta pared.....	22
2. Interactividad audiovisual.....	28
2.1. Caso de estudio película interactiva “Panchito Rex”	28
2.2. Dispositivos interactivos.....	31
2.3. Estructura de cortometraje interactivo.....	35
2.3. Convergencia de medios.....	36
3. Percepción y espectador.....	39
3.1. Psicología colectiva.....	42
3.2. Efecto sorpresa.....	43
3.3. Performance del espectador.....	44
4. Espacio interactivo.....	47
4.1. Tiempo en el espacio interactivo.....	48
4.2. Video instalación.....	49
4.2.1. Capacidad inmersiva.....	50
4.2.2. Cine 4D.....	51
4.3. Realidad aumentada y realidad virtual.....	53
4.4. Lo lúdico del cine.....	55

5. Propuesta: Cortometraje interactivo	59
5.1 guion audiovisual interactivo.....	61
5.1.2 Estructura del guion.....	63
5.2 Consideraciones previas a la realización.....	64
5.3 Análisis FODA del proyecto.....	65
5.3.1 Estrategia de marketing.....	67
5.4 Realización Audiovisual.....	70
5.3 Dispositivos implementados.....	71
5.5 Proyección audiovisual interactiva y participativa.....	76
5.6.1 Observaciones a partir de proyección en sala de teatro.....	76
5.6.2 Observaciones a partir de proyección en espacio hogareño.....	78
Conclusión	82
Referencias Bibliográficas.....	86
Bibliografía.....	90

Introducción

Este proyecto académico se ubica en la categoría de Creación y Expresión, teniendo como punto central la búsqueda de una propuesta creativa basada en la interactividad aplicada a medios audiovisuales. Esta propuesta apunta hacia nuevas formas de reestructuración cinematográfica a partir de factores como la percepción sensorial y su capacidad de estructura no linealidad. Al mismo tiempo, se intenta entender las posibles necesidades del público, y la problemática del cine actual en relación a su consumo; buscando una solución cuyo resultado se encuentre en una proyección donde el espectador pueda intervenir directamente con el producto audiovisual.

Dicho proyecto, une características referentes al diseño y producción de imágenes, donde el proceso de creación se encuentra directamente ligado a la búsqueda de una construcción experimental donde las imágenes, el sonido y el espectador son continuos partícipes del desarrollo de la misma. La propuesta toma como disparador la situación actual de la industria cinematográfica que a nivel general enfoca más energía en el marketing del producto audiovisual y varias veces haciendo a un lado la calidad del mismo en muchos casos.

A principios del siglo XX, ante la existencia de menos posibilidades tecnológicas y en algunos casos económicas para la realización de un filme, las películas poseían un nivel de contenido distinto, así como un carácter de originalidad y una búsqueda experimental con uso expresivo, situación que comenzó a cambiar a finales de los noventas, donde el cine comienza a escasear de ideas y las grandes producciones generan remakes o adaptaciones de películas anteriores. El auge del Internet posibilita el consumo audiovisual desde distintos dispositivos y lugares, sin necesidad de ir al cine, razón por la cual el proyecto se interesa en despertar la curiosidad del espectador captando su participación total o parcial en una forma de cine interactivo.

En el proyecto a desarrollar se busca comprender el concepto de percepción del espectador y conocer cómo éste percibe las películas para plantear un formato

alternativo dentro del lenguaje audiovisual que permita involucrar el uso de otros sentidos. Dicha problemática ha sido el detonante de la búsqueda de un nuevo lenguaje cinematográfico, que involucre una respuesta más activa por parte del público, quien formará parte del protagonismo durante la investigación, al igual que la interactividad; el principal concepto que encara el trabajo.

Luego de indagar distintas fuentes a lo largo de la investigación para el desarrollo de este proyecto, llegamos a pensar que en relación al cine, la interactividad posee poco desarrollo tanto a nivel práctico como teórico, situación que abordaremos en los primeros capítulos con el marco teórico. En general, existen propuestas interactivas más relacionadas a la creación y expresión, que textos de índole teórico y/o explicativo sobre la temática. El cine con funciones interactivas ha sido investigado de forma sutil y generalmente aparece como subtema o derivado de otro. Siempre se ha quedado como un cine destinado a ser visto o presentado en galerías o exposiciones de video arte, o salas pequeñas. Uno de los pioneros en el arte interactivo es Grahame Weinbren; quien con sus primeras obras buscó una ruptura de la idea de marco cinematográfico, proponiendo video instalaciones que involucraban marcos vacíos frente a proyecciones audiovisuales con imágenes de una chica joven que por medio de elipsis temporal se transformaba en anciana; esta combinación de formatos permitía que el espectador pudiera cambiar el punto de vista o encuadre de la imagen según el lugar donde se encontraran ubicados.

Por otro lado, se puede pensar como caso interactivo cuando en 1938 Orson Welles relata La guerra de los mundos de H.H.Wells en la radio y provoca que miles de personas tengan una reacción negativa ante lo sucedido, dada la falta de información que tenían, al no haber escuchado la introducción donde se planteaba una adaptación del libro. Fenómenos similares, ocurrieron con el estreno de Blair Witch Project, cuando una vez vista la película, los protagonistas tuvieron que aparecer públicamente debido al nuevo lenguaje utilizado, cuya aplicación resultó tan exitosa que el público

general sintió que todo era real. En este último caso, la interactividad aparece luego de la visualización de la película, cuando los espectadores cuestionan la película y de alguna forma investigan sobre el tema, debido a la incertidumbre generada por la historia.

Como antecedente de este lenguaje audiovisual, Jhon Walter, realizador estadounidense, crea el Olorama, una serie de proyecciones que implicaban el uso del sentido del olfato. Cuando el público entraba a la sala, se le entregaba una tarjeta con números, que al momento de ser indicado tendría que raspar para poder tener acceso al olor que se hacía referencia en la pantalla.

Recientemente, una pequeña productora independiente llamada 13th Street, desarrolló un proyecto audiovisual interactivo llamado Last Call (Ultima llamada), en donde el personaje principal de la película, hace una llamada aleatoria a un espectador presente. Esta llamada y el resultado del mismo, va a tener consecuencias en las acciones llevadas a cabo en la historia a continuación de dicha acción. Mas allá de esto y la existencia de autores que han dedicado diversos capítulos a esta temática interactiva como resultado de alguna necesidad o duda planteada dentro de algún tema relacionado, la información sobre la interactividad aplicada es muy fragmentada y generalmente orientada a un funcionamiento digital.

Existe además el caso de textos multidisciplinares que hablan de temas relacionados con el proyecto elegido; como son la percepción, el lenguaje, los códigos y el espectador, elementos que de alguna forma serán interpretados y aplicados en la interactividad audiovisual. En general, se observa que la mayoría de los textos ligan la interactividad a una situación más tecnológica; donde la página web es la herramienta básica y el espectador toma posición como usuario.

Es interesante ver cómo de a poco y hasta de forma tímida se va despertando cada vez más la curiosidad por lo interactivo en el mundo audiovisual, y más ahora con la convergencia de los medios existentes. El cine interactivo no es algo nuevo pero si un

campo inexplorado, rico en elementos para descomponer y abierto a propuestas innovadoras y experimentales.

La propuesta principal de este proyecto apunta a la realización de un producto audiovisual con funciones interactivas, haciendo uso de los elementos encontrados a lo largo del proceso investigativo. Tomando como caso de estudio lo referido por González (2006) sobre el desarrollo de una película interactiva; este plantea diversas complicaciones e interrogantes que surgen al momento de llevar a cabo un proyecto de esta índole, sobre todo en cuestiones referentes al nivel de libertad que pierde el realizador, o cuales podrían ser sus posibilidades con respecto al espectador. González cuenta su experiencia al momento de llevar a cabo el proyecto, adquiriendo un producto multimedia ligando la interactividad con la tecnología; teniendo como resultado un proyecto destinado a ser exclusivamente reproducido en DVD.

Este proyecto de grado apunta a la realización de un cortometraje interactivo, para el cual será necesario entender los elementos estructurales y clásicos y poder ofrecer al espectador la posibilidad de tomar decisiones en el mismo.

Por otro lado Levis (2008) observa que los juegos implican cierta actuación por parte del espectador, y que la aparición de nuevos medios en cierto modo quita protagonismo a los medios tradicionales. El videojuego a través de los años se ha vuelto cada vez más interactivo, a tal punto de poseer una estructura cinematográfica en juegos de tipo aventura o primera persona, situación que dispara una búsqueda de lo lúdico dentro del cine, que permita envolver al espectador como parte de su desarrollo, despertando así un tipo de interactividad donde convergen dos medios distintos.

De ninguna forma se intenta establecer la relación e influencia de los videojuegos dentro de la cinematografía, al momento de llevar a cabo adaptaciones de éstos a la gran pantalla, más bien existe una búsqueda relacionada con la estructura narrativa que comparten actualmente los videojuegos y las películas, teniendo en cuenta que en

el videojuego, el jugador se vuelve el protagonista y lleva a cabo una serie de acciones preestablecidas por el programador, las cuales permitirán al jugador conseguir llegar a la resolución.

Dentro del proyecto, el desarrollo o propuesta de un discurso audiovisual como éste, culminaría en un resultado con elementos tradicionales aplicados en un sistema interactivo; si el enfoque se concentra en la combinación adecuada de diversos elementos, ya sean de la misma disciplina o no, es decir, lograr unificar códigos de diversos medios, que compartan o no un lenguaje similar y distintas aplicaciones.

Del videojuego, se rescata el rompimiento de la cuarta pared, situación que tomaría hecho protagónico dentro de un proyecto audiovisual interactivo, donde los niveles de interactividad varíen según el espectador que en dicho momento se volverá en actor efímero y tomara decisiones narrativas referentes al medio audiovisual trabajado.

La era digital ha dado la oportunidad al desarrollo de medios interactivos en diversas ramas de los medios audiovisuales, actualmente siendo la publicidad la más favorecida, tal vez por el tipo de duración y mensaje que le rodean. Aquí es donde toma importancia la teoría de transmedia de Jenkins (2008), quien habla sobre una convergencia mediática importante, que permite llevar el mismo mensaje por distintos medios, característica que será tomada en cuenta durante el desarrollo de este proyecto.

Teniendo esto en cuenta, es posible que para comenzar un planteamiento interactivo en la cinematográfica, tal vez sea necesario comenzar con proyectos de poca duración, dada la falta de costumbre del espectador, quien viene de una proyección bidimensional; a pesar de que en los últimos años se ha comenzado a desarrollar la implementación del 3D en las salas cinematográficas, con películas pensadas para este fin. La interactividad cumple una función y tiene una aplicación particular en cada medio; pero en los audiovisuales suele poseer un resultado que despierta más curiosidad, por el tipo de mensaje que transmite.

El aporte de este trabajo cae sobre la búsqueda y experimentación de una forma alternativa para el desarrollo y la producción de un contenido audiovisual interactivo ajeno a la forma tradicional de visualización; donde el espectador de forma pasiva recibe el mensaje y se limita a reaccionar de forma emocional ante el mismo. Este proyecto de grado aporta ideas para generación de contenidos audiovisuales donde el espacio y el espectador pasan a ser tan importantes como la historia y el formato. Actualmente el video interactivo está fuertemente sostenido por la tecnología, limitándose a historias que avanzan según los clicks del espectador. A diferencia de esto, se apunta a un trabajo más ligado a la capacidad de inmersión y participación.

Los seis capítulos que componen el proyecto, intentan indagar en elementos tomados como puntos clave y/o necesarios para la investigación que influirá en el proceso de una propuesta creativa interactiva.

Durante el desarrollo de los capítulos, el proyecto pretende ir encontrando teorías que enriquezcan la hipótesis de un cine interactivo donde el espectador se vea involucrado físicamente y de forma más directa por la película, permitiendo su participación en la misma de forma breve o continua.

El capítulo uno se concentra en la interactividad y su situación actual relacionada a medios de comunicación, haciendo énfasis en como se involucra con sistemas audiovisuales. Se plantean conocimientos considerados importantes dentro de este proyecto para entender tanto su funcionamiento como sus aportes. A modo de introducción se establece la relación que ha tenido con otros medios hasta llegar al cine. Los subcapítulos se enfocan en puntos importantes relacionados al tema.

El capítulo dos comienza a desarrollar las relaciones establecidas en el capítulo anterior sobre cine e interactividad, al mismo tiempo que pretende entender el recorrido que ha tenido la interacción dentro del medio audiovisual, cuáles han sido sus aplicaciones y resultados, así como los responsables de la misma. Una vez

logrado esto, se plantea la convergencia mediática como fuerte influencia en su desarrollo actual.

El capítulo tres centra su interés en el espectador y qué pasa cuando los códigos ya no son los mismos y requiere uso de otros sentidos para la percepción del producto que ya no es solo audiovisual, si no multisensorial. Esta vez se plantea al espectador como si fuera un autor, una vez que tiene opciones. Este capítulo plantea metodologías del videojuego aplicadas al cine, como es el espectador protagonista y su responsabilidad a lo largo del juego. Teniendo en cuenta los dispositivos usados como objeto de estudio

El capítulo cuatro hace foco en lo que sucede dentro de un espacio interactivo, partiendo de diferentes recursos como la instalación y el espacio virtual. Se toma como base el concepto de espacio virtual y como este tiene la posibilidad de existir fuera de una computadora a partir de la creación de situaciones de performance en tiempo real con los actores; quien a través de las acciones e intervenciones con el espectador generan un espacio alterno a partir de una propuesta audiovisual.

Y por último el capítulo cinco se centra en una propuesta interactiva basada en todo lo analizado a lo largo de la investigación como una respuesta a las hipótesis generadas en el proyecto. La propuesta consiste en un cortometraje donde se unen conceptos relacionados al azar a partir de una planificación previa y pautas de líneas guías para que el espectador tenga la posibilidad de involucrarse con la historia e influir en los acontecimientos de la misma. A partir de este planteamiento, se puede ver afectado el transcurso de la historia y eventualmente repercutir en la conclusión del cortometraje.

La estructura del proyecto está organizada en base a las características consideradas para alcanzar cierto nivel de interactividad, tomando desde herramientas más tradicionales y tal vez primitivas en comparación a otras más modernas. La idea es generar la construcción de una pieza compuesta por aquellos elementos que aluden a la performance y participación de un espectador que tal vez al principio se muestre

tímido ante nuevas responsabilidades o sistemas de visualización. Dicha situación se abordará sobre el trabajo de los actores, mostrando cómo la intervención de éstos en el momento de proyección de la película, puede encarnar unidad y simpatía con el espectador y guiarlo a una reacción.

1. Interactividad

1.1 Concepto y contexto

La interactividad forma parte del comportamiento diario del ser humano como herramienta principal de convivencia y aprendizaje. Siempre ha existido una necesidad de explotación de la misma como instrumento principal de comunicación. Existen distintas formas de interacción relacionadas a su aplicación y los elementos que la componen, ya sean personas u objetos.

Uno de los casos es el planteado por Tapu (2001) refiriéndose a un tipo de relación directa donde la persona toma decisiones que tienen como consecuencia acciones no inmediatas, y otro tipo de interacción que ocurre solo con personas. Como ejemplo del primer caso está la decisión de algo que culmina en la práctica o el intercambio de información con un aparato electrónico; y el segundo caso tiene como ejemplo claro un diálogo.

Aquí deriva un aspecto de interacción primordial del comportamiento del ser humano, siendo esto una característica básica que ha logrado ser desarrollada y aplicada en distintos medios que actualmente por lo general están más vinculados a los medios y la tecnología.

Más allá de los medios de interacción básicos o tradicionales, tales como el habla, la lectura de un libro o la observación e interpretación de una pieza de arte, la interactividad hoy aparece como respuesta a otro tipo de necesidades en la vida diaria, con acciones que van desde el uso del teléfono hasta un videojuego.

En el caso mencionado anteriormente, como es el de lectura, la interacción ocurre entre el libro y la persona. A medida que el lector avanza éste le permite generar imágenes que parten de un planteo abstracto como lo es el texto. Además, queda en el lector la decisión de hasta dónde leer, cuándo y en qué dirección llevar a cabo la

lectura; teniendo la posibilidad de volver atrás y releer, así como saltar páginas e ir más adelante.

Este medio posee un tipo de lenguaje que habilita la libertad de pensamiento e interpretación al hacer uso de la palabra escrita, que con su poder abstracto da paso a que su significado o referente esté ligado directamente al concepto que se le atribuye y la experiencia individual de cada uno.

1.1.2 Interactividad en la literatura

Un caso literario con un nivel de interactividad innovador, es el que sucede en *Rayuela* de Julio Cortázar (1963); coincidiendo con lo planteado por Loveluck: "...posee una estructura abierta y dinámica, en la que cada elemento es un posible punto de partida." (P. 89). Con esto, el autor se refiere al recorrido eficaz que propone *Rayuela*, invitando al lector a llevar un recorrido no lineal y presentando la posibilidad de armar la historia a partir del salto de páginas que va indicando según corresponde. El libro en cuestión posee un juego de azar, muy similar al estilo de *Elige tu propia aventura*, solo que el autor también ofrece una guía puntual para seguir, además de la libre. A partir de esto, se puede considerar que el azar comienza a tener participación de forma más consiente dentro de formas narrativas, en comparación a otras vistas anteriormente dentro de este capítulo.

El sistema aplicado en *Rayuela*; para ejemplificar el tipo de dinamismo que tiene, aparece con la televisión (o cualquier otro dispositivo de visualización que posea el control remoto), donde el espectador tiene la posibilidad de armar su propio montaje sobre lo que está observando. Al visualizar algo, puede elegir que saltarse o no; así como que otros formatos involucrar; ya sean videoclips, comerciales, programas, etc.

El ejemplo mencionado anteriormente, tiene como fin entender cómo en cierta forma la interactividad que ofrecen algunos dispositivos o formatos, pueden ser aplicados en otros y tener distintos resultados según dichas consideraciones.

Considerando la importancia de Rayuela para este proyecto y tomándolo como disparador interactivo, es posible observar lo planteado por, Kapschutschenko (1981), quien en relación al tema manifiesta que la obra es como un laberinto que propone diversos caminos a recorrer para llegar a un fin común, permitiendo esto que tenga características relacionadas al juego. Es posible coincidir con la autora a partir de la lectura de la obra. Rayuela en definitiva plantea una ruptura frente a la forma de lectura clásica, sugiriendo un orden distinto a lo acostumbrado. Al comenzar, el lector es remitido a la página 73, rompiendo inmediatamente con el orden de lectura convencional, que implica abordar el texto desde la primera hasta la última página en un orden lineal.

Entre las opciones de lectura, está la posibilidad de leer el libro de principio a fin en el orden de página lineal, y una segunda opción, a partir del orden planteado por el autor en la introducción, donde arma un listado de números para guiar la historia. Y en la última opción, otorga al lector libertad para leer y armar la historia a través de los 56 capítulos como éste quiera. Esta situación de estructura no lineal con una historia que sigue funcionando en todos sus aspectos y formas de lectura posible, permite que la interacción entre libro y lector sea mucho más rica.

En relación a lo que concierne con este proyecto, que plantea una búsqueda interactiva dentro de un contexto audiovisual; Rayuela resulta ser un disparador que permite tomar como base la importancia otorgada a la participación del lector o espectador dentro de la obra, haciendo posible que este tome una actitud mas activa y de forma consciente intervenga en la misma.

Para concluir con la relación de Rayuela y su aporte interactivo, se puede tener en cuenta lo señalado por Montaldo (1996) cuando expone que “El espectador tradicional pasa a tener un rol activo, forma parte de la obra que ya ha perdido sus límites estrechos” (p.600). La autora se enfoca en la versatilidad del narrador en la obra; que en este caso este papel pasa a ser por el lector, exponiendo como en cierta forma se

vuelve un personaje dentro de la historia, o un narrador omnisciente. Dicha situación implica la existencia de cierta complicidad entre el autor y el lector. Esta vez, la complicidad ocurre cuando el autor de alguna forma otorga al lector la posibilidad de armar distintas historias en función a una existente, pasando a ser una especie de rompecabezas donde todas sus piezas encajan según la evolución de la historia.

Los elementos que componen la novela en cuestión, pertenecen a características propias de la interactividad; como lo es el intercambio de roles, acciones y respuestas entre emisor y receptor, así como la presencia de una autoría efímera en ciertas situaciones, cuando el espectador puede decidir el orden y armar su propio montaje de lectura.

Hablar de autoría efímera se refiere a la toma de decisiones que tiene el lector, usuario o espectador, dentro del contexto en que se encuentra; posibilidad dada por la obra y la forma en que la plantea el autor, permitiendo distintas opciones que pueden dar como resultado una nueva versión de la misma

1.1.3 Medios y sentidos involucrados

Según lo observado por Levis (2008), “La obra de arte interactiva es por definición polisémica, una fuente de acciones potenciales en un universo de posibles abierto [sic] a la intervención del observado...” (p.33). A partir de esto, es posible plantear la versatilidad de la interactividad según el formato en que se presente, el cual será responsable de como funcione la misma y la disponibilidad ofrecida para una mayor involucración. Es aquí donde surge la idea de la interactividad ligada al uso de los sentidos. Tomando este enfoque, entonces las acciones realizadas dependen y varían según el medio utilizado, así como de cuales sentidos se involucren con los mismos. Por ejemplo, en una conversación presencial, donde dos personas se comunican frente a frente, los sentidos en uso son vista, oído e incluso tacto a través de la expresión corporal. Dentro de lo que concierne este proyecto, la interactividad trata de

abarcar un rango más abierto, tomando como punto de partida un producto audiovisual que toma como herramienta principal la actuación dentro de la escena. A partir de esto, la intención principal es generar un vínculo entre el espacio, el espectador y los personajes; permitiendo así un intercambio de respuestas y emociones derivadas de las acciones durante la proyección del cortometraje.

Es posible afirmar esto siguiendo el planteo de Rafaeli (1998) quien explica que “La interactividad es un concepto de apariencia intuitiva, pero es un término que aún no está bien definido”. (p. 110). Se puede considerar que lo expuesto por el autor parte de la interactividad vista generalmente involucrada a medios digitales y tal vez con poca investigación a partir de otros recursos o herramientas. Se puede relacionar lo referido a lo intuitivo dentro de un programa interactivo en una computadora. El usuario tiene opciones posiblemente infinitas para elegir, las cuales han sido previamente establecidas por un programador que a partir del azar una serie de combinaciones permite un mayor rango de variedad. El usuario, toma decisiones y lleva a cabo acciones que tendrán variables basadas en las herramientas presentadas y disponibles para combinar; pero siempre partirá de la selección previa de alguien; generando esto una especie de ilusión de libertad que al mismo tiempo pasa a crear esta realidad virtual mencionada anteriormente.

Sobre la ejemplificación propuesta con la computadora, Rafaeli confirma que la interactividad puede ocurrir en distintas vías, al exponer que no necesita ser exclusivamente personalizada sino que dado a los avances tecnológicos puede pasar por otros medios. Como en el caso de una conversación telefónica donde no existe contacto visual entre emisor y receptor, pero aun así la comunicación existe y no por eso se vuelve impersonal, es más el desarrollo de este medio significó un sistema de comunicación entre personas que no necesariamente compartían el mismo tiempo y espacio. Esta situación se acerca más a la teoría del autor en cuestión, donde surge una forma interactiva a larga distancia.

Otro caso similar, donde la interactividad sigue presente por medio del diálogo, es el uso de la videollamada, que de alguna forma genera una sensación de realidad virtual, en la que emisor y receptor hacen uso de los sentidos como si compartieran el mismo espacio sin ser un diálogo presencial.

La situación mencionada anteriormente, es una prueba clara de la influencia de la tecnología en la interactividad y como ésta aparece en situaciones cotidianas relacionadas a ciertos medios. La realidad virtual es un hecho que se ha manifestado en conjunto a la interactividad desde distintos medios; tantos tradicionales como modernos.

Dentro de los medios audiovisuales donde se hace más visible este hecho, es en la televisión; que posee la característica de poder cambiar canales dando la opción al espectador de construir una visualización no lineal producida por un dispositivo, en este caso el control remoto. El espectador puede recorrer diferentes señales de televisión, y decidir en qué momento cambiar el canal o directamente ver varios programas intercalados.

Esta posibilidad tiene como ventaja que el espectador decide cuándo y que información recibe, además de si la recibe o no. Por lo general, esta situación denominada zapping ocurre como escapatoria de los espacios publicitarios, o simplemente ante la búsqueda de una programación que sea interesante al espectador.

La televisión también ofrece interactividad, se puede observar con la participación del público por medio de llamadas o el envío de mensajes de texto a un programa. El espectador desde donde se encuentre puede tener una participación activa en los eventos planteados en dicho programa.

La publicidad es otro de los medios que más favorecen a la interactividad. Con el lanzamiento de un nuevo producto, la empresa tiene que hacer uso de diversos recursos para lograr que este llegue a los usuarios, y una forma es buscar una

reacción por parte del espectador. Como ejemplo, están las publicidades que con la presentación del producto invitan al espectador a probarlo, al mismo tiempo que hacen uso de un sistema de transmedia para lograrlo. Las decisiones que tomen sobre si probar el producto o no, y si lo compran y mantienen un consumo fijo; sirven como una respuesta a la empresa.

Dentro de su evolución, la interactividad se hace presente en los videojuegos que han ido desarrollando propuestas cada vez con más funciones de esta índole. Las posibilidades interactivas varían desde múltiples a un solo personaje. La falta de linealidad es una de las características más versátiles dentro del video juego, donde según el género y tipo del mismo, la interacción puede aumentar o permanecer bajo los estándares.

Como caso reciente del crecimiento interactivo en los videojuegos, es el caso de Heavy Rain, desarrollado por Quantic Dreams (2010). Este video juego proyecta una historia con una estructura narrativa donde diversas situaciones se desarrollan de forma paralela y a la vez contiene múltiples personajes con historias separadas que convergen en un mismo fin. El jugador no solo cambia de personaje a través del desarrollo de la historia, sino que según el personaje con el que llegue al final de la historia del videojuego; puede tener distintos finales relacionados a las características o roles de los mismos. La interactividad de este videojuego es rica debido a los diferentes medios que ofrece para que el jugador se involucre.

Primero están los personajes, a pesar de no poder elegir que personaje ser, el espectador siempre tendrá que ponerse en la situación que corresponde para llevar a cabo la misión. Una vez dentro del personaje, este puede elegir que camino toma y como lo hace. Luego aparece el dispositivo, en este caso la consola de juego; que según las situaciones observadas produce una serie de estímulos al jugador. Por ejemplo, cuando el personaje esta en peligro, el control comienza a vibrar de a poco. Cuando se escuchan los latidos del corazón, el control vibra a este ritmo. Por otro

lado, algunas misiones involucran movimientos con el control. Si el personaje tiene que abrir una puerta, el control debe ser girado en esta dirección para que esta pueda abrir.

Este video juego es un ejemplo de como la unificación de distintos medios puede enriquecer el nivel de interactividad haciendo al espectador participe de la situación.

Con el paso del tiempo y el auge de nuevas tecnologías, surge la existencia de un usuario que ha crecido en un mundo tecnológico, por lo cual este proyecto considera que es necesaria la generación de contenidos interactivos que permitan más acciones y despierten la curiosidad por parte de este, tomando como ejemplo el videojuego planteado anteriormente.

En cuanto a la era digital se refiere, la interactividad ha influido en el desarrollo y uso del Internet. Este nuevo medio, tomando lo reflejado por Canella (2008); permite la convergencia de elementos de otros medios de comunicación. Como lo es la hipertextualidad; que se refiere a un texto compuesto por distintos fragmentos de texto. Esto lo vemos referido en los denominados hipervínculos, que permiten la unión dentro y entre las páginas webs. Esta herramienta puede ser observada como un reflejo de lo ocurrido en Rayuela, cuando el autor indicaba al espectador la posibilidad de continuar leyendo otra página saltando cronológico. Los hipervínculos permiten que la navegación en una página web sea dinámica debido a la conexión que representan entre otras páginas que pueden tener formatos de imagen, audiovisuales o textos.

Canella también habla de una ruptura espacio/temporal, una multimedialidad y la interactividad; lo que más interesa a este proyecto. Estos últimos elementos se encuentran relacionados a la era digital en la forma en que actúan entre sí. La ruptura espacio/temporal a la que se refiere el autor es tomada por este proyecto como un elemento para la realización de un cortometraje interactivo. La interactividad puede surgir a partir de la presentación de un espacio que no necesariamente pertenezca al tiempo en que acontece la historia; así como caso contrario el planteamiento de una

situación ajena al espacio. Si bien los hipervínculos son intangibles, las funciones que llevan a cabo son el nexo que permite involucrar distintos medios a partir de un solo click.

La posibilidad de lograr hacer esto con un medio audiovisual a través de otros recursos pertenecientes a ramas audiovisuales como el cine, video o teatro; podría tener como resultado el traslado del contexto usual del hipervínculo a una forma visual y más participativa. Esto está relacionado a lo definido por LaMorte (1998), cuando explica que la multimedialidad se refiere al uso de medios tangibles o intangibles para la transmisión de información. Dichas características dan paso a la existencia de una interactividad desde el usuario a partir de la existencia de múltiples medios que buscan tener un diálogo con el mismo; teniendo esto como resultado lo que sería la ruptura de espacio y tiempo que se menciona anteriormente.

1.2 La interactividad en las artes

El teatro ha sido responsable del crecimiento interactivo dentro de las artes en muchos aspectos. Con su combinación de elementos que involucran tanto al cuerpo como la escenografía y música; significa un nivel de representación interactiva con fin artístico tan antiguo como la existencia de las primeras tribus.

El teatro aparece en la historia de todas las civilizaciones en distintos modos, desde rituales de magia hasta ceremonias y cultos a dioses. Con el tiempo ha evolucionado y tomado diversas formas de representación. Esto sucede con el surgimiento de las vanguardias, esa ola de ruptura que en muchos casos buscaba desviarse de lo clásico, de lo aceptado como arte; y en cambio proponer nuevas formas de representación. Una de las vanguardias que significó mayor cambio dentro del arte escénico fue el dadaísmo, en especial por la participación de Duchamp. El artista tomó un objeto cotidiano y lo dispuso en una galería de arte, volviéndose una obra no solo

por su exposición en un espacio de arte, sino por la decisión del artista de intervenirlo y tomarlo como tal.

Años después Allan Kaprow presenta la obra 18 Happenings en 6 partes, (1959) en un espacio fuera de lo habitual: una casa. La obra consistía en una interacción por parte del espectador, donde no solo tenía que recorrer el espacio, si no que al escuchar un timbre, también llevar a cabo una serie de acciones. Kaprow ciertamente fue inspirado en las propuestas de azar de John Cage, quien con su música aleatoria creía que el artista podía despegarse de sus gustos musicales y dejar la composición al azar, dejando la realización a la cantidad ilimitada de posibilidades que esta puede ofrecer.

Indudablemente, el azar es un elemento importante en la interactividad. Este proyecto de grado apunta a la generación de un contenido audiovisual que permita la interacción con el espectador; acción que al involucrar la respuesta de un personaje ajeno a la historia, se presta para la generación de múltiples respuestas según cada espectador.

Croyden (1977) define al happening como una yuxtaposición de elementos e incidentes realizados en cualquier espacio, donde el espectador puede al mismo tiempo ser participante. Dentro de este proyecto, lo tomado del happening sería justo esta yuxtaposición de elementos, a partir de una trama planteada en formato audiovisual. Los incidentes serán generados teniendo en cuenta una búsqueda de continuidad entre el espacio utilizado y el video proyectado, de forma que tanto el espacio, los personajes y espectadores puedan converger de forma física en el mismo lugar.

La participación del espectador dentro del proyecto, a pesar de usar herramientas del happening tendrá como diferencia el seguimiento de una trama narrativa previamente mostrada dentro del cortometraje. La existencia de elementos que acompañen la presentación del cortometraje justo con la intervención actoral no solo de los

personajes, si no de los espectadores dentro del espacio, estarán determinadas por la historia, así como el conflicto en cuestión y otros elementos relacionados. La intención principal de esto es, generar un espacio donde el espectador pueda participar dentro de la trama, y más allá de establecer acciones deliberadas al azar, plantear opciones y posibilidades de interactividad a través de elementos escenográficos, de utilería y actorales que signifiquen un pie de acción durante la proyección. Por otro lado, retomando lo mencionado por la autora al explicar que el happening puede suceder dentro de cualquier espacio, esta característica podría ser aplicada para la proyección del cortometraje en un espacio ajeno al acostumbrado para la visualización de este tipo de material. La intervención de una casa podría significar cierto nivel de interactividad, debido a que el decorado puede ser relacionado con la puesta en escena del cortometraje. O como caso similar, preparar y ambientar la sala con una puesta escenográfica que funcione a modo de extensión de lo visualizado en la escena.

Esto lleva a tener en cuenta el planteamiento de Kirby (1995), quien afirma que la importancia del happening radica en la vinculación existente entre el artista y espectador, quienes en cierto punto convergen; necesiándose mutuamente para la creación de la obra. A partir de esto, es posible establecer la influencia del happening sobre la interactividad en el momento en que existe una ruptura con el espectador, que deja de ser pasivo y se vuelve un creador espontáneo a partir de las acciones que se le son permitidas llevar a cabo. El vínculo mencionado por el autor, es posible entenderlo a partir del acercamiento del espectador con la obra, y su presentación como algo al que todos pueden tener acceso, no solo como testigos de ella si no con participaciones activas. Cuando el autor expone una convergencia entre el espectador y la obra dada a partir de situaciones preestablecidas por el artista, aparece una relación con la intención de este proyecto. Para que la obra exista por completo, el happening tiene como característica la necesidad de una etapa de organización

previa, donde el artista trabaja sobre los recursos y herramientas que considera conveniente. Luego la etapa de realización que se lleva a cabo una parte por el artista y la otra acontece en vivo, cuando los espectadores intervienen con estos recursos dando así paso a la generación de la obra. El proyecto de grado en cuestión, apunta a ese trabajo en equipo característico del cine, donde varias personas ocupan un rol distinto que permitirá la realización de en este caso, el cortometraje. Y mas adelante, proponer un trabajo en equipo a modo de continuación de la realización audiovisual; teniendo como punto de convergencia la proyección del cortometraje en un espacio donde los espectadores puedan participar de algún modo y acercarse algo más interactivo. Este tipo de participación significa una ruptura dentro de aspectos narrativos relacionados a la obra, donde principalmente el guion se verá mas afectado que otros elementos y probablemente sea la parte que haya que cuidar mas, hablando en relación a un proyecto audiovisual como es el caso del tema tratado.

En consecuencia a esto y el reconocimiento de como se pueden ver afectados algunas herramientas, surgen nuevas propuestas que también siguen manteniendo la importancia sobre la participación frente a la planificación previa. Seguido del happening, aparece el fluxus; con la intención de una producción menos compleja e inclinándose hacia acciones aún más simples.

A diferencia del happening, Fiz (2009) establece lo siguiente:

El fluxus se concentra sobre todo en la vivencia de un «acontecimiento» que discurre de un modo improvisado. Y si el «happening» presenta una mayor complejidad y duración, el «fluxus» ha recurrido a acciones muy simples; como por ejemplo sentarse en una mesa y beber una cerveza. Mientras el primero es más espectacular y envuelve al espectador, el segundo es más simple y mantiene al espectador distante del acontecimiento. (Fiz, 2009, p. 205)

Luego de analizar lo expuesto previamente, es posible observar que el fluxus no busca una interacción directa con el espectador; más bien deja a libertad del espectador la decisión de participar. El happening requiere de un espacio y tiempo establecido previamente, donde el espectador se compromete a involucrarse con el mismo una vez manifestada la obra. Lo cierto es que, ambas ramas parte de recursos y elementos teatrales, y de esa forma permitir la participación de terceros.

A pesar de que ambos movimientos artísticos tienen características interactivas con una realización pensada en torno al espectador como actor, el fluxus ocurre de un modo más improvisado que el happening, características que serán tomadas para comprender formas de interactividad básica y entender el funcionamiento del espectador como actor.

Luego de entender estas manifestaciones artísticas, es posible encontrar una relación entre la creencia de McLuhan (1996) sobre el medio como una extensión del cuerpo, y el teatro; donde se plantea el cuerpo como medio expresivo a través de la actuación. El resultado de la convergencia de estos elementos coincide con las características del happening y fluxus como consecuencia de sus necesidades expresivas. Cada uno como herramienta ofrece al espectador medios para integrarse a la obra. Este proyecto busca mantener la esencia de del happening dentro de la parte interactiva y tomar lo manifestado por el fluxus como lo que representa el espectador al encontrarse en una situación participativa. Más allá de que se integre con acciones del performance o no, el simple hecho de encontrarse presente, lo involucra por lo menos físicamente. Esto el espectador no lo hace conscientemente pero la sensación generada en el momento, sean de inquietud o comodidad inmediatamente pasan a formar parte de la obra.

Así como el director de una obra o un producto cinematográfico tomo decisiones y creo conflictos para los respectivos personajes, también en cierto modo posee cierta responsabilidad sobre lo que sucede con el público intervenido. Las pautas

presentadas previamente y las líneas de acción establecidas para ese momento, funcionan como el guion para que los espectadores puedan formar parte de la obra.

Con esta postura, las ideas de Croyder (1977), quien plantea que tal vez el rol de director tendría que ser rediseñado, refiriéndose a situaciones que ocurren en el teatro; nos lleva al teatro invisible, en donde el espacio escénico se transforma por la escena que ocurre en cualquier lugar, sin necesariamente estar preparado para la misma. El teatro invisible, presenta elementos del happening cuando lleva la escena al espectador y lo invade sin que este se dé cuenta. La diferencia está en que si posee una estructura narrativa.

1.3 Ruptura de la cuarta pared

El teatro invisible surge como una técnica del teatro del oprimido, que a modo de crítica y análisis teatral usa técnicas interactivas. La idea de este tipo de teatro se basa en un intercambio entre actor y espectador donde la audiencia tiene participación y diálogo con la obra, propuesta por Augusto Boal en 1960.

Con su idea de un teatro con un estilo callejero, la intención de Boal (1985) es hacer que el teatro vuelva a ser del pueblo, al igual que en sus orígenes. El autor reclama que el teatro era para todos hasta que en algún momento la burguesía la toma y vuelve a los actores personajes excepcionales y exclusivos, separando a quienes podrían ir al escenario o no. Más tarde, volviendo al teatro no solo un espectáculo, sino un método de transmisión ideológica, donde los actores representaban los aristócratas y el coro representaba las masas.

Este uso simbólico otorgado al teatro, fue evolucionando hasta encontrarse con la ruptura dada por el teatro llevado a las calles, involucrando a la gente sin saberlo. Boal (1982) afirmaba que "...lo que es invisible es el hecho de que se trata de teatro. Pero no debe ser invisible..." (p. 112). Aplicando este concepto dentro de un cine

interactivo, la posibilidad de generar un contenido donde el espectador se vuelva un personaje de la historia; alcanzaría un resultado exitoso si el espectador no se cuestiona el dispositivo, formato o nada relacionado al mismo, si no que más bien se une a la historia y fluye con ella. Las posibilidades sobre que reacción podría llegar a tener el espectador, pueden ser infinitas; con variables planteadas desde su participación a cuerpo completo, es decir participar con el actor, opinar, manifestarse; o desde una posición más distante donde la falta de conocimiento sobre la situación lo puede llevar a nervios que podrían concluir en risas y limitarse a observar.

La interactividad en este tipo de teatro, ocurre sin que el espectador se dé cuenta, éste puede encontrarse con una situación que puede tanto llamar su atención como pasar desapercibida, pero aun así sigue formando parte de ella. Dentro del proyecto, se apunta al reconocimiento del espectador como participante activo de la obra, pero no es hasta el momento en que la pieza se vuelve interactiva que éste se dá cuenta del mismo. La intención es tomar al espectador por sorpresa. Si este entra a la sala sabiendo que visualizará una película interactiva, su percepción sensorial sobre la película será distinta. Tendrá mayor sensibilidad y el foco de concentración permanecerá atento a en qué momento se verá llamado a participar en la obra.

Retomando el teatro invisible y su relación con los actores, Boal también plantea que “Los espectadores no saben que son espectadores, y al no saberlo son también actores...” (p.111). Con esto se refiere al surgimiento de un actor involuntario. Si fuese el caso de una película; éste pasaría a ser un extra. Un personaje que tal vez no es relevante para el desarrollo de las acciones, pero es necesaria su existencia para que la acción sea coherente o tenga cierta lógica.

Claramente, la búsqueda de artes escénicas apunta cada vez a tener una mayor interactividad con el público. El teatro del oprimido busca esto por medio de ejercicios y experimentos dedicados tanto a actores como a no actores. A modo de síntesis, Boal

plantea los ejercicios para sentir, escuchar, observar, estimular varios sentidos, y entender mejor la obra.

Con estos ejercicios, el teatro del oprimido busca una interacción por parte de la sociedad, donde confluyen actores, espectadores, el artista y la obra en sí; dando paso a una ruptura de la cuarta pared.

Sánchez (1992) propone una teoría sobre la ruptura cuarta pared:

...la cuarta pared funcionaba al mismo tiempo como distancia y como nexo: permitía una conexión entre el espectador y lo representado mediada por una relación común con lo real. Desde el momento en que lo escénico perdía la relación con lo real, quedaban también rotos los vínculos entre la obra escénica y el espectador: nada había en común entre ellos. Lo que el público veía ahora no era ya la realidad a través del teatro, sino la realidad misma del teatro... (p. 142)

La relación establecida por el autor al hablar de una nueva realidad percibida por parte del autor; aparece de forma clara en este proyecto. Durante la visualización del cortometraje, en algún punto el espectador se vera invadido por la realidad en este caso de la película, que pasa a tomar un formato teatral cuando organiza la puesta en escena en vivo y transforma la sala en un escenario perteneciente a la historia. En este punto, la ruptura de la pared es inmediatamente percibida considerando la intención del proyecto en generar un vínculo no solo entre el espectador y el actor, si no con el espacio; hacer sentir la verosimilitud de ese mundo del que se despega el actor y aparece en el del espectador.

La cuarta pared es esa estructura imaginaria que separa al espectador de lo que acontece en el espacio de tres paredes, donde transcurre la escena. Cuando el actor se dirige a la audiencia, ya sea en forma de dialogo, monologo o cualquier tipo de

acción, surge la ruptura de esa pared imaginaria. Mientras aparecía el teatro con posibilidades interactivas, paralelamente surgía un nuevo modo interactivo no tan sujeto a la improvisación dada por la creación de una escena o la propuesta de una acción, si no por elementos dispuestos en el espacio: la instalación artística.

Una instalación tiene la capacidad de ser interactiva e involucrar la participación del espectador por medio de la transformación de un espacio. A pesar de tener la característica de un trabajo totalmente tridimensional y permitir al espectador no solo rodearlo, si no acercarse e interactuar directamente; no todas las instalaciones son interactivas. Pero su posibilidad de establecerse en un espacio y ser responsable de intervenir el mismo, se presta a un sin número de combinaciones de herramientas para su creación.

La instalación es rica por la facilidad con que se pueden involucrar otros géneros del arte, ya sea pintura, escultura, música, teatro o fotografía. Hace tiempo, la instalación viene asociada con el videoarte; quien surge poco después del Fluxus con referencias tanto de este como del arte conceptual.

Por otro lado, el videoarte posee características ajenas al guion y la narración; apunta a una búsqueda más bien estética y conceptual, donde la importancia radica en la posibilidad expresiva que este puede ofrecer. Una vez comenzada la expansión de la interactividad en el arte, rápidamente comienza a ser adquirida por otros medios como la radio y la televisión, con el desarrollo de programas que demandan una respuesta del espectador; ya no con una función artística si no comercial.

La unificación de distintos géneros y ramas artísticas, resultan ser enriquecedoras ante una búsqueda interactiva. Esto significa la existencia de distintas posibilidades interactivas dadas por el uso de más de un sentido para la participación e interpretación de una obra.

La interactividad, a pesar de ser algo natural dentro del comportamiento humano cotidiano, ha servido como herramienta para el desarrollo de nuevas formas expresivas, relacionadas a rubros que van desde el arte hasta la ingeniería.

Dentro de lo que concierne a este proyecto de grado, la importancia de entender la evolución de la interactividad sirve para el establecimiento de bases que se utilizarán como guía para la generación de un contenido audiovisual interactivo. Tomando referencia de la aplicación interactiva por parte de distintos artistas que en su momento fueron rupturas, así como el análisis sobre sus aportes y problemáticas por parte de críticos y teóricos relacionados al tema.

Dentro del aporte más importante por parte de la interactividad, hay que reconocer como el happening logro cambiar la perspectiva de la puesta escénica; ya no es un espacio o mundo aparte que mantiene una distancia con el espectador, quien se limita a escuchar y observar, sino que es partícipe de la obra tomando una actitud activa con la obra.

Con esta nueva actitud, la responsabilidad actoral se comparte con personajes ajenos al mundo artístico; en el sentido de que alguien de la audiencia, totalmente externo a la obra; por momento se puede convertir en un creador o actor de lo que acontece, que además puede variar su responsabilidad dependiendo el tipo de obra que sea, así como su contenido y el lugar donde sucede.

Por lo visto hasta esta instancia, podemos intuir que el cine es una de las ramas del arte que quizás ha tenido una escasa vinculación con la interactividad, en relación a otras, siendo esto el principal disparador de este proyecto de grado. La idea de hacer un recorrido histórico sobre los intentos por acercarse e involucrar al espectador a través de la evolución y mutación de distintas ramas artísticas; es poder extraer herramientas para generar una re significación de la misma por medio de adaptaciones y fusiones con otras técnicas.

Este proyecto considera importante el conocimiento de situaciones interactivas previas, para tener una guía a lo largo del desarrollo del mismo y poder mantener el foco en el espectador y las posibilidades que tendría ante una forma distinta de visualización cinematográfica.

2. Interactividad audiovisual

Para incursionar de forma directa al cine, se apunta a entender cómo se involucra la interactividad en un ámbito audiovisual a través de la deconstrucción del uso tradicional de distintas herramientas para la concepción de un producto audiovisual.

El medio que más sobresalta en la interactividad, es el Internet. Generalmente se encuentran diversas aplicaciones interactivas, en su mayoría con fines educativos y de entretenimiento relacionado a los juegos. La intención de este proyecto es desconectarse un poco de la estrecha relación presentada entre el Internet y la interactividad en los últimos años, para así concentrarse en la generación de un producto que permita el acceso a un sistema interactivo no solo de forma individual.

Explorar las posibilidades interactivas dentro del lenguaje audiovisual, implica la integración de un relato que por ende poseerá una estructura narrativa. La importancia de poder determinar en que tipo de estructura la propuesta puede encontrar herramientas que ayuden a su desarrollo, radica en la intención de conservar ciertas características cinematográficas para poder alcanzar la idea de un cine interactivo.

2.1 Caso de estudio: Observaciones sobre análisis presentado de la película interactiva “Panchito Rex”

La propuesta interactiva de González proponía un largometraje en formato de DVD, dentro del cual se planteaba la estructura de un museo que permite al espectador recorrer el espacio virtual del mismo y descubrir la historia de Panchito Rex, un importante cantante mexicano asesinado.

El espacio virtual generado se componía por nueve salas, cada una representando un espacio distinto con su respectiva acción, uno de ellos era tomada como el principal y el que permitiría la unificación entre los demás espacios, permitiendo esto tener puntos de enfoque por turnos y no al mismo tiempo.

El autor mencionaba lo comentado por Hofman fotógrafo y director del Centro de Capacitación Cinematográfica, quien opinaba lo siguiente: "...la posibilidad de que el espectador decidiera su recorrido por la película, sin ningún mapa ni indicación, era ya un hallazgo narrativo" (p.156)

Tomando lo planteado anteriormente y a pesar de pertenecer a un formato digital, este proyecto plantea una estructura arquitectónica dentro de un espacio virtual, que permite al espectador sumergirse en la historia y crear su propio recorrido.

Es precisamente esto lo que intenta alcanzar este proyecto interactivo; pero a diferencia de Panchito Rex, se apunta al uso de un espacio como una sala de cine para generar un recorrido narrativo en el espectador. El enfoque está en la performance, más que en el espacio. El espacio pasa a ser un recurso que el proyecto toma como decorado y lo vuelve parte del cortometraje.

Esta proyección audiovisual apunta a la realización de un cortometraje audiovisual que pueda ser participativo y proyectado en salas. Como bien plantea Hoffman en la entrevista realizada por González; la posibilidad de poder llevar un recorrido bajo decisión del espectador, puede significar una nueva forma narrativa. Para esto, se puede considerar que tanto la estructura como la historia deben poseer elementos y características que permitan al espectador sentirse identificado y compenetrarse con la historia, de no ser así; el momento en que se encuentre con la posibilidad de interactuar; podría hacer caso omiso y no reaccionar.

Dicha situación, este proyecto de grado intenta tomar las medidas posibles para evitarlas. Teniendo en cuenta que la propuesta implica un producto audiovisual que posee una trama, a través de la cual se intenta llegar al espectador, es necesario tener

en cuenta la actitud común del espectador; y más en una sala de cine o espacio público. Este puede sentirse observado y como producto de esto limitar sus acciones y mantener su posición pasiva. O teniendo una mirada pesimista, puede incluso alejarse y abandonar la sala. Para evitar eso, existe una búsqueda de intereses que permitan la situación interactiva parecer más un juego que una obligación a participar.

Manteniendo la relación del personaje y del espectador como característica importante dentro del relato, se toma en cuenta el análisis de McKee (2002) cuando expone la importancia entre el personaje y la percepción del espectador por medio del siguiente planteo:

La implicación emocional del público se mantiene con el adhesivo de la empatía. Si el guionista no consigue crear un nexo entre el espectador y el protagonista, no sentiremos nada... Cuando nos identificamos con un protagonista y sus deseos en la vida, en realidad estamos relacionándolos con nuestros propios deseos en nuestra propia existencia. (McKee, 2002, p. 117)

Para que la historia funcione narrativamente hablando, hay que cuidar que su estructura determine puntos esenciales para la misma. Esto es afirmado por McKee (1999) cuando plantea una estructura clásica construida a partir de una serie de elementos que permiten a la historia avanzar. El autor expone la necesidad de un protagonista, con su respectivo conflicto enfrentado a una lucha con el antagonista que teniendo un desenlace cerrado que signifique un cambio total para el personaje principal. McKee manifiesta que dicha estructura aparece constantemente en las formas narrativas, debido a nuestra forma natural de percibir la realidad.

El cortometraje en cuestión mantiene los puntos considerados esenciales para McKee, principalmente porque la idea principal es tomar por sorpresa al espectador; quien probablemente asista para la visualización de un cortometraje de formato video, y no

se espere la participación de terceros relacionados a la obra en vivo dentro de la sala. La relación personaje y espectador aparece cuando el público observador tiene que realizar ciertas tareas o interactuar con los personajes; convirtiéndolos en extras efímeros dentro del performance.

Para entender mejor el funcionamiento de la estructura, es posible partir del pensamiento de Del Teso (2011) cuando plantea la existencia de distintas estructuras; una estructura clásica simplificada y truncada. La estructura simplificada es aquella aplicada en spots publicitarios, donde existe la estructura de forma general, sin enfocarse en detalles. Aparece un planteo, desarrollo y final, sin uso de elementos o herramientas característicos de una estructura clásica, pero manteniendo su particularidad de secuencial y breve. Por otro lado, una estructura truncada posee un uso de herramientas con más detalles. Según el autor, el empleo de esta significa un planteamiento de conflicto sin una resolución definitiva, dejando el cierre a la imaginación del público. Ambas estructuras están asociadas a narraciones de escaso tiempo, donde el mensaje tiene que transmitirse de la forma más breve posible y comprenderse. A partir de esta propuesta existe un despliegue de estructuras alternativas, donde el tiempo en relación a los personajes es alterado y no precisamente sigue una línea narrativa secuencial donde todo pasa de forma cronológica.

2.2 Dispositivos interactivos

Para comenzar con este desprendimiento tomaremos como caso de estudio la transmisión radial de La guerra de los mundos leída por Orson Welles, teniendo como foco principal la reacción generada en la audiencia, dando paso a un nuevo tipo de interactividad a partir de la interpretación de un texto.

Cuando Orson Welles interpreta la obra de la guerra de los mundos por la radio, la mañana de un domingo de 1938 en New York, la intensidad de su narración y la

elección temática; fueron la combinación perfecta para generar caos y pánico ante la audiencia. Según Campbell (2010), hasta esa fecha ninguna transmisión radial había generado tanto terror. El autor explica que su nivel de dramatismo y realismo, fueron suficientes para lograr que la audiencia de verdad creyera estar siendo invadida por marcianos. Durante su recuento sobre lo sucedido, describe casos sobre como personas quemaron sus casas, acudieron a actos violentos y peligrosos contra otro y contra ellos mismos, así como caer en estado de shock.

El autor afirma que esta reacción fue lograda por el dispositivo utilizado para la transmisión de la lectura. Para ese entonces, el poder de la radio era a gran escala, sobre todo por ser considerado un medio oficial e inmediato para la transmisión de noticias. La importancia de comprender como el dispositivo influye en la percepción del espectador, esta relacionada con la búsqueda del proyecto hacia la generación de una interactividad que permita al espectador una inmersión total, ya sea física o psicología. La performance del actor; en este caso Orson Welles, generó una reacción inmediata en el espectador evitando que este se cuestione la veracidad de la situación. Esto nos puede llevar a pensar que, de haber tenido una introducción previa o explicado antes de la lectura que todo seria una interpretación y no parte de la transmisión en vivo de una noticia, tal vez la interactividad no se hubiese presentado a esa escala o con esa intensidad. A pesar de no haber sido la intención de los organizadores de dicho programa, surgió una interactividad eficaz, dada por un buen uso de elementos como la sorpresa, la interpretación actoral, el uso de un dispositivo que comunica a gran escala y la elección de cuando hacer la transmisión.

Campbell cuenta como la transmisión, de forma estratégica comenzó interrumpiendo un programa de música instrumental, considerando que los boletines de noticia suelen interrumpir las programaciones del momento. Dicha decisión, a nivel general provoco caos, a excepción de aquellos que de alguna forma sintieron confusión y lo percibieron como un simulacro.

Tomando como referencia el incidente creado por la transmisión, se tomaran aspectos considerados capaces de enriquecer el proyecto de grado. El elemento sorpresa, forma parte importante en la creación de una obra interactiva. Una vez que el espectador es consiente que va a presenciar una obra interactiva, su percepción sobre la obra cambia totalmente, activando los sentidos y volviendo vulnerable ante el más mínimo detalle. Si por el contrario, el espectador es tomado por sorpresa se le presenta una situación aparentemente ajena al momento de una proyección audiovisual a través de acciones participativas; este es más propenso a intervenir en ella y olvidarse de su posición de espectador.

Partiendo de lo expuesto por Popper (1989) "...el cine ofrece un mundo en el que puede entrar el espectador." (p. 104) La idea de este proyecto es dar vuelta a esa situación y concebir ese mundo en conjunto al público; en este caso el mundo del cortometraje entraría en el del espectador. Esto puede ser logrado a través del uso de recursos de otras ramas o dispositivos que permitan la intervención de la obra en el tiempo y espacio de la audiencia. Hablar de dispositivo, es hacer referencia a algún tipo de mecanismo tecnológico que pueda ser combinado con recursos que pueden resultar mas artesanales frente a estos.

Una situación similar, es lo que la Giannachi (2004) describe que sucede en una hipersuperficie. La autora presenta el término como el encuentro entre la realidad y lo virtual. Es interesante descubrir este punto de vista, que también manifiesta cómo algo puede ser "...real y representado..." (p. 35). Esto es lo que sucede dentro del entorno creativo buscado en este proyecto. Que la representación de una acción proyectada en una película, forme parte de la realidad de los espectadores que en ese momento la visualizan. La representación no solo sucede dentro del soporte audiovisual, si no que continúa en el espacio en tiempo real.

En su libro titulado Teatros virtuales, Giannachi también explica que una hipersuperficie no es inmersiva, pero que sí logra una simulación de esta. En relación

al proyecto planteado, tomaremos la simulación como otro recurso a utilizar. Teniendo en cuenta la costumbre del espectador de mantener su posición como un observador externo, sin necesidad o posibilidad de intervenir en la obra, en una proyección interactiva la intervención de un espacio con performance desconcertaran al espectador y es muy probable que evite reaccionar activamente a la misma. Aquí es donde entra el simulacro, haciendo uso de un actor encubierto dentro de la audiencia que permita generar conflicto entre estos y la acción; convirtiéndose este en un dispositivo mas artesanal que permitirá la unificación entre lo virtual, que seria la proyección audiovisual, y lo real, el espacio del espectador.

Por otro lado, el artista Grahame Weinbren sostiene propuestas no solo teóricas sino que también las pone en práctica. Considerado el pionero de el video arte interactivo, su obra consiste en el uso de dispositivos compuestos por sensores y videos que según el recorrido o las acciones del espectador, dan paso a diferentes resultados.

Weinbren (1998), respalda la teoría propuesta por Jhon Cage en los '60, sobre el azar; en este caso relacionado a la disponibilidad que tiene la información sobre la misma. El azar, es el recurso por naturaleza que posee la interactividad. Según las alternativas previamente propuestas en un circuito interactivo; en el caso de un programa o juego por computadora, las posibilidades pueden ser varias o hasta infinitas.

En el cortometraje a trabajar en esta ocasión, la estructura de guion apela a tener elementos que generan progresión en la historia; tales como conflicto, puntos de giro, introducción, desarrollo y otras herramientas. Pero es en la parte del desenlace donde surge una situación interactiva teniendo esto como consecuencia un resolución que no puede ser definitiva, si no guiada por un hilo conductor.

En relación a esto, Weinbren (2012) explica que esto sucede gracias a la existencia del video y su posibilidad de edición no lineal. De acuerdo a su planteamiento, si es posible trabajar con las imágenes de forma aleatoria, entonces "...los cineastas no

tienen que determinar cual será la secuencia de imágenes que se mostrará...esto puede resolverse en la proyección.” (Comunicación personal, 8 de marzo, 2012)

Así mismo, el autor también afirma que una vez el espectador elige cual secuencia seguir, esto permite que exista una estructura alternativa no lineal, y una estructura interactiva. Esto en cierto modo declara al espectador como un autor por momento; cuando se ve con la posibilidad de crear él su propio montaje con la selección de lo que mira, por cuanto tiempo y que encuadre.

Tomando como referencia lo propuesto por el anterior autor para nuestro cortometraje, la idea de involucrar un actor que irrumpa en el espacio, automáticamente otorga al espectador una serie de responsabilidades y posibilidades. El numero de espectadores presentes en la sala el día de la proyección, significarán potenciales situaciones en la escena. Todos tienen la posibilidad de interactuar con el actor, acercarse a él, dialogar, o simplemente observar y mantener su posición habitual. Es aquí donde se comprueba lo afirmado por Weinbren, mencionado como la existencia de una estructura no lineal, favorece la generación de una estructura interactiva. El guion a plantear posee una estructura no lineal debido a que en una de sus escenas será de algún modo una hipótesis de lo que podría pasar si el espectador acciona.

2.3 Estructura de cortometraje interactivo

Luego de conocer diversos dispositivos y recursos que permiten alcanzar la intención de este proyecto, se apunta a establecer una relación entre la estructura clásica de guion y como esta a partir de una deconstrucción por parte de estos dispositivos, puede lograr una situación interactiva con estructura cinematográfica.

Para esto, acudiremos a lo propuesto por Del Teso. El autor plantea distintas formas narrativas clasificadas por sus características y forma de desarrollo. Una estructura alternativa se refiere a la no linealidad presentada en la historia. Esta involucra distintos personajes como protagonistas e historias paralelas, contadas en un ritmo y

tiempo distinto a una estructura clásica; donde la narración no ocurre de forma secuencial y aparece mas de un protagonista a lo largo de la misma, cada uno con su historia individual.

Una pieza interactiva implica el planteamiento de una estructura incompleta, que terminara de forjarse con la participación del espectador, guiado por pautas previamente indicadas en el guion. Mas allá de las posibilidades tal vez infinitas presentadas por la participación de terceros, el hilo conductor del conflicto tiene que estar presente para poder asegurar un cierre a la historia.

Retomando lo planteado por el autor sobre la estructura del guion, el autor plantea estructuras alternativas de tres categorías distintas: paralelas, lineales y no lineales. El orden que se ajusta a la propuesta interactiva de este proyecto, coincide con una estructura secuencial lineal. En su libro, el autor refleja que una estructura de secuencia lineal es aquella formada por más de dos historias, y cada una posee su propia dimensión temporal y en algún momento de la historia se cruzan.

2.3 Convergencia de medios

El cortometraje interactivo en cuestión está pensado bajo una estructura mixta, vinculada a herramientas como proyección audiovisual, instalación y el happening, donde la aproximación entre la diversidad de medios es muy evidente, haciendo que esta combinación lleve a pensar en una etapa de producción que se encuentra limitada por el tipo de empleo de dichas herramientas, como es el caso de la distribución. Bajo una convergencia mediática planteada desde el guion, que involucra como locación la sala donde se proyectará la película, y al mismo tiempo planea que el actor de la misma, aparece en vivo en el momento en la escena en que se encuentra en el mismo lugar.

Existen videos cuya interactividad pasa a través de un dispositivo tecnológico, como es la computadora, reproductor de DVD o alguna consola de videojuego; ya sea

dispuesta en un espacio físico destinado exclusivamente para esto o por medio del internet; permitiendo a los espectadores la visualización de la película interactiva y evitando así problemas de distribución. Pero por otro lado en su situación dependiente del dispositivo se limita a siempre ser visualizado en una computadora, generalmente son videos de corta o media duración que involucran al espectador dándoles la posibilidad de elegir como continúa la historia por medio de clicks y el uso de hipervínculos.

A pesar de presentarse una estructura cinematográfica en algunos casos; no poseen el mismo formato por las limitaciones anteriormente mencionadas y suelen estar destinados a un solo espectador, quien a medida que avanza la película se convierte en un usuario encontrándose con la posibilidad de optar por distintos caminos dentro de la historia. A diferencia de esto, el cine al que se está acostumbrado a ver permite compartir el mismo tiempo y espacio entre los espectadores; aspecto que este proyecto de grado desea conservar.

Teniendo en cuenta la intención de generar un proyecto audiovisual interactivo se tomará el funcionamiento del hipervínculo para ser aplicado al mismo. Para sostener esta idea, comenzaremos por entender el hipervínculo a partir de lo definido por Jiménez (2007) al sostener que “El hiperenlace es la capacidad de que un objeto (una palabra, texto, imagen...) de un documento conduzca y tenga como destino otro objeto del mismo documento”. (p. 163)

Con este planteamiento, y entendiendo la capacidad de unión entre distintos medios y la posibilidad de estos converger en el mismo tema; proponemos aplicar esta teoría en los actores. Dentro de un proyecto de índole interactivo como es el planteado en este caso, donde los actores irrumpen en el espacio de visualización de la película; dicho evento da paso a que los mismos sean posibles hipervínculos que dejan de ser intangibles. Al momento de plantear una situación interactiva donde el actor puede intervenir con la obra, este pasa a ser un posible hipervínculo, ya que puede dar para s

una acción que genere una reacción influyente en el curso de la historia. El hipervínculo es una característica importante en un video interactivo diseñado para la web, porque permite una redirección. Es aquí donde la aplicación de este concepto dentro de una proyección audiovisual interactiva puede tener una re significación de la misma por el contexto en que se aplica; al ver a los actores y personas como hipervínculos constructores de la historia. Planteando una situación donde un actor irrumpe en la sala y le hace una pregunta a un espectador. Cualquier respuesta que obtenga, inmediatamente dispara una acción. Si el espectador no responde, de igual forma el actor puede continuar ya sea con otra acción o insistiendo hasta tener participación del espectador. La idea de mantener el concepto de hipervínculo relacionado al espectador, consiste en obtener características comunes encontradas en material audiovisual interactivo destinado a internet o su reproducción por medio de dvds. La intención del proyecto es tomar estas herramientas y aplicarlas en conjunto a otras ramas y rubros. Con una rica combinación de elementos con una amplia variedad de procedencias, es posible que la interactividad resulte mas atractiva y dinámica.

3. Percepción y espectador

En el capítulo anterior, comenzó a surgir la importancia del espectador a mayor detalle. La propuesta de este proyecto implica un cambio importante en la percepción, debido al uso de nuevos sentidos. El espectador no solo podrá ver y escuchar el cortometraje, si no que podrá interactuar con él. Este hecho varía por distintos factores que va desde la historia hasta el momento de la proyección. El objetivo es fusionar elementos del performance que involucren tanto al actor como al espectador, y acciones que estos puedan desarrollar en el espacio durante el momento de la proyección.

El espectador suele estar en una posición pasiva al momento de ver una película, y debido a que generalmente se demanda su atención y nada más. Distintos elementos son responsables de estas acciones.

Montero (2005) propone que la asistencia al cine implica un ritual por las situaciones que se dan antes de llegar al mismo, haciendo que tenga una dimensión social que va desde la elección de la sala hasta quedarse a charlar después de ver la película. Así mismo, habla de un comportamiento en la sala relacionado con el consumo de otros productos durante la proyección, la postura al verla, las emociones compartidas generadas por la película, entre otros factores.

Ciertamente, lo expresado por el autor indica como la visualización de una película en un espacio compartido inmediatamente involucra un comportamiento dado por reglas sociales, que posiblemente estén también relacionadas a la estructura o género de la película. Así como una comedia incentiva la risa o suspenso, un estado de tensión o curiosidad, son estados que el espectador puede expresar a través de gestos desde su butaca sin necesidad de movilizarse de la misma.

Al momento de encontrarse con una acción o hecho que le permita participar y levantarse de su lugar, es probable que mantenga su posición pasiva ante el desconocimiento de que hacer en dicha situación.

En contraposición a esto, Chabrol (2004) expresa que el cine es un arte contemporáneo y que existe algo más allá del comportamiento, refiriéndose con esto a la libertad del espectador. Para ilustrar mejor su propuesta, citamos lo que la autora refleja: “En la mayoría de las películas, se halla prisionero de las circunstancias, de la sociedad, etc. No le vemos en ejercicio de su libertad.” (p. 152). La postura que sostiene refleja su insatisfacción en cuanto a la forma de comportamiento en la sala de cine, haciendo referencia a las limitaciones que nos impiden una participación más activa.

El propósito de plantear dichas posturas se debe a la necesidad de entender el porqué de la actitud pasiva del espectador, incluso cuando puede intervenir en la obra. Una vez conociendo los elementos que influyen en que esto suceda, podemos considerar que se debe a una cuestión de costumbre. Una sala de cine, dispone un comportamiento dado por la película, por el espacio y por la acción que se llevará a cabo en la misma. Proponer un espacio donde el espectador pueda tomar una actitud pasiva, implica una búsqueda sobre cómo llamar su atención y hacerlo sentir parte de la historia que se desarrolla, no solo de forma emocional sino también física.

Bettetini (1995) explica la interactividad como característica de los nuevos medios, razón por la cual se ha desarrollado una estrecha relación con los usuarios. Según él, “La interacción se caracteriza – además – por situarse en el espacio tiempo en cuyo ámbito se establece un campo de acción entre los sujetos”. (p. 37)

Teniendo en cuenta que las nuevas tecnologías han sido promotoras de la interactividad, la búsqueda de éste proyecto apunta una aplicación distinta de la misma siguiendo las bases propuestas por el autor, quien brevemente desarrolla las características de la interactividad, señalando su capacidad de generar una posición activa en el usuario.

La aparición de un cine interactivo no tiene que estar dado solo por lo que el autor llama un simulacro interactivo, en donde un dispositivo posee por una previa

programación teniendo como función dar opciones al espectador para que este tome decisiones basadas en ellas. Una forma simple de entender lo que plantea el autor es tomar un cajero automático como ejemplo. Durante su uso el usuario le planteará una necesidad que el cajero ira resolviendo por medio de la interacción con el usuario, haciéndole preguntas que tendrán como consecuencia acciones por parte de ambos, y que finalmente dará paso a la resolución de la necesidad planteada.

Este sistema interactivo actualmente está más relacionado al video juego, que a la cinematografía, pero es precisamente este tipo de elementos que se desean tomar en cuenta para pensar en un nuevo formato audiovisual.

Como había mencionado antes, el autor plantea diversos niveles de interactividad que pueden ser aplicados a la cinematografía. Bettetini explica que la interactividad puede darse por el tiempo, por la calidad o por la interacción creativa; siendo este último nivel el que más se vincula con el proyecto de grado debido a que se genera cuando el espectador se involucra en la toma de decisiones y existe un intercambio con el ordenador.

Dicha teoría podría aplicarse intentando generar un producto audiovisual donde el espectador tenga la posibilidad de intervenir con la historia, involucrarse con los personajes e incluso obtener algún tipo de responsabilidad sobre la misma

Los recursos interactivos planteados anteriormente, se prestan para distintos niveles de exploración interactiva, siendo esto uno de los puntos principales del proyecto de grado; encontrar formas alternativas de representación audiovisual a través de la interactividad.

A partir de esto, se puede tener en consideración al espectador como un posible actor, ya sea con una mínima acción o algo de mayor responsabilidad; como acciones puntuales o diálogos.

3.1 Psicología colectiva

El comportamiento del espectador definirá la eficacia o no de este proyecto. Luego de conocer la existencia de una conducta habitual relacionada a la visualización de una película, es necesario comprender cómo piensa el espectador para saber cuáles puntos necesitan más énfasis durante el desarrollo de este proyecto.

Para esto consideraremos el concepto de Christlieb (2006) sobre psicología colectiva, quien considera que la sociedad posee un pensamiento unido producto de la conformación de la sociedad y sus formas. De acuerdo con esto, se puede llegar a pensar que el comportamiento en una sala de cine podría pertenecer a un acuerdo unánime basado en las formas relacionadas a una conducta en público preestablecida. Con esto nos referimos a compartir un espacio con desconocidos que a la vez van al mismo lugar por una actividad en común, y a pesar de esto ninguno interactúa entre sí, sino más bien se concentran solo en la visualización de la película y posterior a esto retirarse de la sala sin haber tenido participación alguna con los demás espectadores.

La ruptura buscada en este proyecto apunta a la generación de un contenido donde el espectador pueda involucrarse de forma más directa y personal con la obra. Es necesario aclarar que la búsqueda no se enfoca solo en la responsabilidad del espectador al momento de pasar a formar parte del proyecto, sino en cómo este reacciona a la misma.

Para que el espectador pueda sentirse libre y natural dentro de este entorno, elementos pertenecientes a la realización del cortometraje interactivo, influirán en una rápida adaptación a este entorno. Es decir, no es lo mismo sostener una propuesta con una imagen plástica, planos y encuadres perfectamente calculados; a tener una situación que se asemeje más a la documentación de la vida real. Una propuesta abordada desde este punto, genera cierta sutileza al momento de irrumpir en un espectador acostumbrado a la sala oscura y tranquila, con la mirada siempre dirigida al frente.

En relación a esto, Buñuel (1982) manifiesta que el cine genera cierta hipnosis en el espectador. El autor expresa lo siguiente: “No hay mas que mirar a la gente cuando sale a la calle después de ver una película: callados, cabizbajos, ausentes”. (p.71) A esta declaración, el autor también afirma que la oscuridad, la luz, y elementos técnicos característicos del cine son los responsables de generar este estado en el espectador. Considerando esto, es muy importante la elección de como se interrumpirá al espectador para hacerlo parte de una escena de la película en vivo. Hay que mantener la verosimilitud de la historia, no solo dentro del espacio cinematográfico, si no también dentro del espacio del espectador. La forma y el momento en que la interactividad aparezca, también serán variables que influirán en que sea eficiente o no.

Es por eso que teniendo las consideraciones expuestas anteriormente, se intenta una convergencia de elementos cinematográficos y teatrales como el happening; llevándonos a considerar la idea de la realización de un falso documental que culmine con la integración del publico en el mismo, siendo esta una forma de acercarse al mismo sin romper de forma brusca el estado de hipnosis que propone Buñuel.

Mantener este estado es importante porque es posible asegurar que la atención del público no se desvíe a cuestionar la realidad o veracidad de la situación, si no que más bien tarde en descubrir lo que realmente esta sucediendo.

3.2 Efecto sorpresa

Anteriormente se mencionaba la sorpresa como un dispositivo que permite generar interactividad con el espectador. Esta vez el abordaje del tema implicara un análisis sobre porque esta es funcional y que aportes puede brindar al proyecto. Fundamentado esto en base al criterio de marketing de Piestrak (1990), quien propone seis factores importantes para lograr el éxito y enmarcando la sorpresa en el puesto numero cinco; definitivamente genera poner atención sobre dicho punto.

El caso anterior de Welles y *La guerra de los mundos*, ha llevado a la conclusión de que el éxito interactivo de la transmisión se debió a la falta de conocimiento de la audiencia sobre la lectura del libro. Considerando que nuestro proyecto apunta a una ruptura de la lectura de una película en una sala ininterrumpida; se quiebra la psicología colectiva mencionada anteriormente.

Para que esto suceda de forma exitosa, es importante que el espectador no tenga conocimiento sobre esto. Al ver una película, la audiencia mantiene las normas formales que generalmente incluyen silencio total y completa atención al protagonista del lugar; en este caso la película. Si un actor entra a la sala, automáticamente genera conflicto en la audiencia; invade la privacidad, el silencio, distrae, llama la atención de la audiencia que no se imagina que dicha acción sea parte de la historia también. A partir de esto, se pueden desatar diversas situaciones que irán variando según la audiencia se vaya dando cuenta que la película ahora no solo está siendo proyectada si no que ahora forman parte de esta, ya sean como extras si mantienen una posición pasiva o presenten una breve actuación según su reacción.

Es suficiente que un solo espectador descubra que la escena no solo ocurre en la película, si no en el espacio en que se encuentra. Su reacción va a generar otras acciones por parte de los demás espectadores, desatando así una reacción en cadena que puede dar fin o incentivar la interactividad. Entendiendo la timidez del público, es muy probable que al descubrirse formando parte de la obra en el momento sin previo aviso, se sienta confundido y regrese a su actitud de espectador.

3.3 Performance del espectador

Una vez involucrado el espectador dentro de la narración cinematográfica, la estructura de la misma cambia y pasa a ser una estructura no lineal. Comienzan a intervenir nuevos personajes, que pueden tener una breve o larga aparición. La no linealidad está dada por la intervención de personajes antes ajenos a la historia que

ahora no solo forman parte de la audiencia si no que son parte de la acción de la historia, haciendo que el espectador lleve a cabo una performance de forma inconsciente, teniendo una duración que dependerá de él mismo y el actor.

En su libro *Performance: Una breve introducción*, Carlson (1998) cita lo planteado por Roman, quien explica que el término performance se aplica en distintos contextos y su función varía según a que se refieran con este. Es por eso que plantea la siguiente definición: “Una performance se sostiene por si misma como un evento; es parte de un proceso de producción.” (p.5)

Tomando el planteamiento sobre performance por parte del autor, es posible afirmar que la acción llevada a cabo por el espectador dentro de la escena del cortometraje interactivo en cuestión, es un evento relacionado a la situación propuesta por el actor. Un evento que forma parte de la historia, inmediatamente este sea el resultado de una acción o respuesta hacia algunos de los dispositivos interactivos del proyecto.

Para asegurar una mayor participación de la audiencia, en este caso se considera la existencia de un actor oculto dentro del público, que sea capaz de generar un detonador entre ellos. Una vez la interacción comience, los mismos se vuelven responsables de la duración de esta, siempre guiados por el hilo conductor previamente dado por el actor original de la historia. Esto se refiere a que la entrada del actor al espacio de proyección es mas bien una invitación al espectador a formar parte de la misma.

Una vez involucrado, su posición de espectador pasivo a actor efímero, estará determinada por el nivel de responsabilidad que este tome en la obra. El espectador puede tomar un lugar activo e improvisar con respecto a lo que acontece, ya sea de forma consiente o no. A partir de esto, los cambios generados dentro de la historia deberán poseer un hilo conductor para evitar el decaimiento del interés del público. A pesar de este tener la posibilidad de decidir, actuar y proponer nuevos giros, el

espectador no tiene experiencia generando estructuras narrativas y existe el riesgo de que la historia pierda el hilo y se transforme en algo monótono.

Para evitar esto, el proyecto deberá tener una estructura e historia que sean autosuficientes, y que pueda estar preparada para un público que acepte interactuar o un público que prefiera mantenerse ajeno a la situación.

4. Espacio interactivo

Por lo examinado tras explorar distintas artes escénicas, el espacio ha sido constantemente un impulsor de innovación en cuanto a estructura. El valor del espacio aparece dado por diversos factores relacionados al tamaño, la forma y la disposición del mismo. Nieva (2000) explica como al principio los decorados sucedían de forma simultanea, la presentación de la obra estaba dividida por sectores. Cuando los actores terminaban su presentación, la escena continuaba desde otra ventana dentro de la escenografía, quienes podían permanecer en sus lugares o aparecer en otros espacios de la misma estructura.

Después de analizar lo expresado por el autor, proponer este sistema dentro del cortometraje en cuestión podría resultar atractivo con el fin de rescatar la movilidad que tiene el actor dentro del espacio de la película y el espacio del espectador. En nuestro caso, el actor en escena y visto en la proyección, eventualmente aparece en el área del público en tiempo real. El espacio es un factor importante dentro del proyecto, ya que pasa a no solo existir de forma virtual, sino que la sala se vuelve una locación más de la película, volviéndose una combinación de proyección audiovisual con performance.

En las salas de cine, la disposición de las sillas está en orden descendente hacia el frente, donde se encuentra la pantalla. En relación a esa disposición, el autor Steel (2010) expone que “El cine nos mantiene en frente de su espacio, por mas que el despliegue sonoro y audiovisual nos envuelva en el acontecer de la pantalla.”

Coincidiendo con el autor a partir de su planteamiento, se puede afirmar que parte del funcionamiento del cine se debe a la preparación del espacio para envolverlo y mantener su atención ajena de distracciones, como sucede con la televisión. Aun así, su enfoque sobre como el espacio no termina de ser totalmente envolvente porque mantiene un limite entre la película y el espectador; es un aspecto que este proyecto intenta resolver. A pesar de que en conjunto a elementos tanto sonoros como visuales,

la proyección se mantiene en frente al espectador estableciendo claramente cual es la cuarta pared y dividiendo el espacio entre dos tiempos. Este planteamiento se refiere al tiempo de la película, que se limita a la proyección sin involucrarlo con lo que acontece en ella. Luego el tiempo real del espectador, que a pesar de estar inmerso por el interés en la película no se ve afectado en ningún aspecto físico.

4.1 Tiempo en el espacio interactivo

El proyecto en cuestión en su formato de película corta, necesita un espacio para ser proyectada y este estar preparado para una visualización que permita apreciarla en todos los sentidos posibles. Generalmente, las películas permiten que el espectador se involucre mentalmente en ella a través del desarrollo del guion; reflejado en la realización, sus personajes y otras decisiones pertinentes a la técnica y la estética; que permiten comparten entre ambos un mismo tiempo.

Como intención principal, se proyecta la idea de forjar un espacio donde el espectador y la película puedan compartir el mismo tiempo y espacio para así incrementar la posibilidad envolvente que el cine puede ofrecer. Esto se plantea continuando con el uso de elementos visuales y sonoros en conjunto de elementos actorales. Dichos elementos convergen en el momento en que se decide involucrar al personaje de la película en el espacio y tiempo de la misma.

La idea es generar cierta incertidumbre detonada por la presencia del actor en la sala. Si el personaje entra a este nuevo espacio y tiempo; el espectador probablemente sienta curiosidad y no sepa si mirar al actor o la pantalla. Esta situación disparó la idea de no solo invadir al espectador con el actor, sino hacerlo parte de la proyección audiovisual, generando una sensación de infinito por medio de cámaras que estén grabando el espacio en ese momento y proyectándolas en vivo en la pantalla. Por otro lado, el guion del proyecto posee un viaje en el tiempo que implica un vaivén de los personajes a través del tiempo. Esta situación es aprovechada para la extensión de la

realidad del personaje al mundo del espectador. Como meta principal se intenta tomar la situación temporal del personaje y lograr que funcione de manera creíble una vez la historia se traslade fuera de la película. Jugar con la imaginación del espectador por medio del juego temporal planteado dentro de la trama, resulto la estrategia elegida para el desarrollo del performance perteneciente a la parte interactiva. Para esto es necesaria una coreografía de acciones, no solo por parte de los actores si no de la reproducción del video. Una vez los actores entren a la escena llevada a cabo en la sala, un corte en el video puede ayudar a una mayor concentración dentro de lo que sucede en el momento.

4.2 Video instalación

El performance aparece junto al video con el surgimiento del videoarte y la instalación audiovisual. El planteamiento de un espacio interactivo, generalmente se asocia a este tipo de obras, las cuales no necesariamente trabajan con una estructura narrativa; más bien se enfoca en un trabajo conceptual y la posibilidad de generar sensaciones por medio del sonido y la imagen, la instalación audiovisual es un punto fuerte dentro de este proyecto. El videoarte surge en los 60's dando oportunidad a muchos artistas de realizar performance durante las mismas, siendo este aspecto lo que interesa al proyecto. El video arte tiene como característica principal el trabajo y desarrollo de imágenes destinadas a su presentación en un espacio con la combinación de otros elementos y herramientas artísticas. En relación a esto, Kaye (2007) destaca que a pesar de tener la posibilidad de converger entre ellos; el videoarte, la video instalación y multimedia persisten en el tiempo y continúan funcionando de forma individual.

Es justamente esto lo que pretende este proyecto, poder desarrollar una estructura lo suficientemente fuerte como para mantenerse firme y funcional a pesar del uso de elementos perteneciente a otras herramientas de representación. Se apunta a una convergencia de medios con la intención de mantener el enfoque en el cine como

herramienta principal y ajustar algunos elementos teatrales para generar un espacio interactivo entre espectador y película.

La propuesta posee elementos pertenecientes a la video instalación, uno de ellos es el uso expresivo y relación con el espacio. Una instalación esta diseñada en torno a un espacio, como es el caso de este proyecto, cuya idea interactiva fue pensada a partir del espacio donde será proyectado. Esta decisión fue tomada sobre todo por cuestiones estratégicas, contemplando la idea de que la sala donde este se proyectaría no es una sala de cine tradicional, si no un espacio destinado a la presentación de diversos medios audiovisuales.

Por otro lado, el proyecto se conforma por la intervención de un espacio por parte de la obra. Del mismo modo propone al espectador un escenario distinto donde puede integrarse con los demás elementos de la película y formar parte de la misma.

4.2.1 Capacidad inmersiva

Ya conociendo distintos dispositivos interactivos y la influencia de estos en una instalación audiovisual, el siguiente paso en este proyecto es profundizar en la capacidad inmersiva que puede tener con la interactividad, por medio de la combinación de elementos modernos y tradicionales. Como bien es planteado en el capítulo uno, el teatro posee técnicas que involucran al espectador de forma consciente o no.

A diferencia de los videos interactivos, que si trabajan sobre la conciencia de lo que llamaremos usuario. La unión de ambas estructuras podrían dar paso a lo que llamaremos cine instalación; aprovechando así el espacio y las técnicas; apuntando a mantener el formato de visualización cinematográfica. Llamamos cine instalación a una combinación de espacio con una proyección de estructura narrativa alternativa; debido a la no linealidad de la historia dada por la participación del espectador.

Basándonos en lo propuesto por Hernández (2005), quien plantea que las instalaciones inmersivas establecen una relación entre el espacio y tiempo real con el virtual. Esto se comprueba cuando sacamos a nuestro personaje de la historia y lo ubicamos dentro del espacio y tiempo del espectador. Continuando con la teoría de la autora, dichas situaciones dan paso a una experimentación sensorial que dependerá mucho del azar.

La autora también habla de los roles del hombre, según su evolución tecnológica. Tomando el rol como disparador; podemos afirmar que el rol de actor no es el único que estaría disponible en una situación interactiva como la de la propuesta, si no la de un autor también efímero. Cada persona y su respectiva acción dan paso a una secuencia dentro de la escena, siendo al mismo tiempo de su propia autoría.

Todo esto cae en la ilusión de autor. Es decir, alguien previamente tomo ciertas decisiones para el desarrollo de la película, desde la historia, el espacio, los personajes y cómo sucedería la interacción. Todo podría funcionar de forma exitosa si una vez invadido el espacio, esto logra mantener una relación entre lo visto en la proyección y lo presenciado.

4.2.2 Cine 4D

Desde un punto más sensorial, aparece el cine 4D. Este tipo de cine trabaja con la totalidad de los sentidos, permitiendo oler, ver y sentir aspectos relacionados a la película que visualizan. En el cine de cuatro dimensiones, es posible ver niebla si es que lo hay en la película. Así como sentir agua caer si llueve o vibraciones si hay una persecución o terremoto. Uno de los casos es el de *Modern 5D*, una sala de cine hindú que trabaja con la tecnología 4D. La sala está especialmente preparada para este tipo de proyecciones. No solo cuentan con proyecciones 3D sino que la existencia de diversos mecanismos en sincronización con la película, permiten una experiencia multisensorial y más activa.

Existen muy pocas salas 4D que trabajan con este tipo de proyecciones debido a su alto costo y bajo público. Similar a esto, Disney también posee experiencias afines sin llegar a ser interactivas. Durante la proyección de la película *A bug's life*, rocían olores al espectador.

Lo interesante de este tipo de cine es la búsqueda de un mayor rango de percepción por parte del espectador, haciendo uso de efectos en vivo durante la proyección. Aun así, este tipo de inmersividad no plantea interactividad total. Los efectos que acontecen en la sala como chorros de agua o niebla, dan mayor sensación de realismo y una ilusión de estar viviendo la película de forma mas cerca, pero no demanda una acción o respuesta por parte de la audiencia. Esto sucede debido a que estos efectos son una extensión de lo que acontece en pantalla, y no una continuación.

El cine 4D esta programado para que en determinado tiempo de la película, se active el mecanismo referente a lo que sucede en la película, pero esto está previamente organizado a través de la computadora que permite la sincronización de las acciones.

La propuesta que se viene exponiendo sobre cine interactivo, apunta a una actividad más dinámica, dada a partir de la continuidad establecida entre el guion y la sala de proyección. Es decir, la película se completa con la sala y su audiencia. Las herramientas aplicadas en el cine de cuatro dimensiones, son implementadas en este proyecto de una forma más artesanal y trabajando directamente con el actor, quien servirá de medio para incrementar el uso de otros sentidos en la película. Su presencia, permite un dialogo con el publico, así como interacción física.

A partir de esta reflexión, es posible entender que el cine de cuatro dimensiones alcanza una mayor cantidad de sentidos gracias a un sistema mecánico. Así que teniendo esto en cuenta; este cortometraje interactivo busca que las relaciones de espacio y tiempo ofrecidas por la amplitud de reconocimiento de los sentidos en la sala de cine, se manejen de forma mas personalizada y teniendo como punto central

conservar una relación cercana con el formato cinematográfico. Es por eso que el énfasis recae sobre el espectador y el actor, permitiendo así trabajar con un sistema más artesanal.

4.3 Realidad aumentada y realidad virtual

Los términos de realidad aumentada y virtual, sirven como disparador para la generación de un material audiovisual pensado para la participación del público. La intención de analizarlos dentro del proyecto, cae en tomar sus aspectos más significativos para el mismo. El concepto de utilizar un espacio donde hay espectadores, para proyectar el registro de otro espacio con sus propias acciones e historia y así involucrar a estos nuevos personajes, formarían parte de los aspectos del cortometraje interactivo propuesto.

Para este proyecto, se tomara el concepto de realidad aumentada para revisar cuales elementos pueden enriquecer la propuesta. . Levis (2006) la define como:

“Una base de datos interactivos capaz de crear una simulación que implique a todos los sentidos, generada por un ordenador, explorable, visualizable y manipulable en “tiempo real” bajo la forma de imágenes y sonidos digitales dando la sensación de presencia en el entorno informático...Cuanto más sean los sentidos implicados en el engaño mayor será la intensidad de la experiencia simulada. (Levis 2006)

A partir de lo planteado por el autor, es posible encontrar aspectos de la realidad aumentada dentro del proyecto. A pesar de ser un término asociado a propiedades tecnológicas, las características que posee reflejan cierto nivel de interactividad que puede ser aplicado en el proyecto. El autor se refiere a una base de datos que puede ser manipulada en tiempo real. En este caso esa base de datos pasaría a ser el

cortometraje interactivo que se propone, que a su vez involucra la actividad del espectador en el momento. Es decir, mientras la obra se reproduce, el espectador y las decisiones que este tome pueden influir en el personaje de la película. Esto no sucede en un entorno informático, pero si a través del uso de imágenes y sonidos que no solo ocurren en la película, sino también son presenciados en el momento.

El autor habla de un nivel de intensidad de realidad aumentada que puede aumentar según la cantidad de sentidos involucrados en ellas. Retomando el planteamiento sobre el cine 4D, lo que sucede en ese caso es el aumento de realidad a partir de la inmersión de los espectadores a través de mecanismos sincronizados.

Este cortometraje intenta abordar la interactividad desde el menor uso de dispositivos tecnológicos posibles. En este caso nos referimos al uso narrativo del espacio, generado por la realidad virtual que se presenta a través del actor. Las imágenes virtuales a usar, serán solamente pertenecientes a la película y las imágenes reales las dadas en el momento de la performance con el público.

Al hablar de realidad virtual, generalmente suele vincularse con medios digitales, pero luego de entender la versatilidad de este concepto, es posible aplicarlos con otros fines. En esta ocasión la realidad virtual es generada a partir del momento en que el espectador se ve involucrado en una proyección audiovisual que lo vuelve un actor efímero, cuyas responsabilidades pueden variar desde una participación directa a una situación indirecta, tal como ocurre en el Happening. Teniendo en cuenta lo planteado en el sub capítulo anterior, sobre la posibilidad de tener como resultado un cine instalación, se busca entender la importancia del espacio y las posibilidades que sugiere para el desarrollo de un proyecto audiovisual interactivo.

En relación al espacio y a la interactividad, dentro de un contexto de realidad virtual Levis (2006) define como característica de la interactividad que “El usuario debe poder moverse y actuar en el entorno virtual de un modo intuitivo y en tiempo real” (p. 5). Este concepto se acerca aun mas a lo que busca generar este proyecto. La idea de

tiempo es la conexión entre el espectador y el mundo de la película. Aprovechar ese tiempo, significa desarrollar acciones que de forma concreta inciten o inviten al espectador a abandonar esa posición pasiva y tomar parte activa durante la película. El tiempo real ya no es solamente el tiempo del público, ahora es también el tiempo de la película. Tanto tiempo y entorno de ambos lados convergen en el momento en que se lleva la ficción a la realidad, obligándola a volverse parte de la ficción.

Una vez que esto sucede lo que se propone es mantener la ficción del guion en este nuevo espacio, planteando un personaje confundido que no entiende como llegó a ese nuevo espacio y usando al público como parte del elenco; en este caso extras.

La idea es jugar con la ficción y la no ficción, tratando de unificarlas en un mismo lugar de forma sorpresiva para los espectadores. Después de analizar distintos planteamientos relacionados a esta situación, es posible afirmar que la realidad virtual existe cuando el espectador acepta y reconoce que forma parte de un entorno distinto al que en verdad pertenece y se deja llevar. De esto depende mucho el proyecto en cuestión, si el espectador forma parte del juego de este cortometraje interactivo o no.

4.4 Lo lúdico del cine

El cine y el juego aparecen relacionados por elementos en común como la historia, la travesía que llevan sus personajes y según el formato del juego como este involucra al jugador o al espectador; en el caso de un videojuego. Luego de la aparición de los videojuegos, su conexión con el mundo del cine fue casi inmediata y ya no eran solo factores en común si no que mutuamente servían como disparadores para generar contenidos. Inicialmente las películas se veían directamente inspiradas o llevando videojuegos al cine, y mas adelante surgen casos donde algunas películas pasan posteriormente a tener un videojuego.

Por otro lado, según van surgiendo nuevas tecnologías, se puede notar un auge de videojuegos con formatos cinematográficos, desde el punto de vista de la historia. Lo

mencionado anteriormente hace referencia a la estructura de los videojuegos actuales, donde historias que poseen protagonistas, antagonistas, conflictos, planteo, desarrollo y resolución, guían al jugador a través de la aventura. Actualmente, las nuevas plataformas permiten que el usuario por medio de imágenes, textos y sonidos, se pueda involucrar de forma más activa con el juego, generando así un contenido audiovisual interactivo sustentado con la realidad virtual.

En este caso la interactividad pasa por medio de dispositivos tecnológicos que permiten su existencia, siendo esta una de las formas más relacionadas a la generación de este tipo de contenidos. Hablar de lo lúdico del cine significa comprender aquellos elementos aplicados en los videojuegos, que de forma exitosa logran convertir al jugador en el protagonista de la historia. El proyecto en cuestión intenta una búsqueda de este tipo de participación; donde a partir de una situación que permita un desarrollo narrativo, se pueda generar una realidad virtual extendida, que va desde el mundo de la película hasta el espacio del espectador.

A partir de esta idea, se trabajará la propuesta tomando como disparador la frase mencionada por Jull (2004) en una entrevista sobre la relación del video juego con la performance del espectador; donde dice que “La parte más fundamental de un juego, es un cambio de estado” (p. 132). A partir de esto, se puede pensar que alterar diferentes estados del espectador, puede significar un tipo de interactividad más evidente. Basado en lo mencionado sobre el comportamiento del espectador en las salas de cine anteriormente; se puede concluir que el entorno en que se encuentra, la iluminación y la disposición del espacio llevan al espectador a mantenerse dentro de esa performance de tranquilidad y atención hacia la pantalla. Todo lleva a concentrarse hacia el frente, y más bien se omiten las interrupciones.

La interrupción de este estado de trance, inmediatamente generará una acción que podría ser pasiva o activa. La intención y probablemente lo más eficaz para este proyecto, sería lograr concebir una participación activa por lo menos por parte de

algunos de los espectadores. La interrupción esta pensada con el propósito de mantener la continuidad entre el espacio de la película y el nuevo espacio interactivo. Dicho espacio existe únicamente durante la visualización de la película por parte de los espectadores. Teniendo esto en cuenta, lo ideal sería poder llevar a cabo acciones que demanden una participación o acción inmediata. Es aquí donde aparece la relación más estrecha entre el cine y en este caso el juego de rol; donde cada jugador toma un papel o personaje a representar, siendo este uno de los aspectos que el proyecto intenta tomar para llevar al espectador a encontrarse en una situación de la que puede formar parte.

Considerando esto, se pueden plantear distintos escenarios una vez la acción se comienza a desarrollar. En un escenario optimista, el espectador entenderá inmediatamente que la película esta ahora aconteciendo en su espacio, y buscara como integrarse al performance. En un escenario pesimista, es probable que mantenga su posición de espectador y no se acerque, quedándose ajeno de la situación.

Para evitar este ultimo escenario, es necesario pensar en una acción que implique la acción del espectador de forma breve y simple. El nivel de compromiso que se le presente en la situación dada, probablemente influya en su decisión de formar parte de ello. Cuanto menos complejo sea su rol, existe mayor posibilidad de atraer su atención.

Este proyecto interactivo, sostiene su interactividad a partir de la performance no solo de los actores, si no del espectador. En este caso, los actores llevaran los roles principales y serán los responsables de que la historia avance, mientras que algunos de los espectadores según las decisiones que tomen en el momento en que se les presente la oportunidad de participar podrán poseer un rol con una breve presentación.

Retomando lo planteado por el autor sobre la importancia de la performance en el juego, y ya establecida su relación con el proyecto en cuestión, es posible plantear que la performance del actor puede ser un medio para llegar a la interactividad de forma mas sutil y evitar romper la línea de continuidad entre la pantalla y el espacio donde sucede la escena, que ya no solo ocurriría en la película si no en la sala.

5. Propuesta: Cortometraje interactivo.

Luego de investigar y analizar diferentes aspectos relacionados al tema del proyecto, el siguiente paso es el planteamiento de un cortometraje interactivo que involucre técnicas teatrales, participativas y dispositivos que permitan su funcionamiento, tomando así elementos pertenecientes a la interpretación del guion por la parte actuarial. Pretendiendo mantener el objetivo principal del proyecto, se apunta a evitar el uso excesivo de dispositivos electrónicos para llevar a cabo el mismo y de esa forma mantener el foco en generar un cortometraje donde la interactividad sea dada a través de participación del espectador incentivada por el actor durante la visualización de la película que en esta ocasión es de corta duración.

Este cortometraje interactivo adapta características de la instalación teniendo en cuenta el espacio y tiempo real en que se proyecta la película, volviendo parte activa dentro del desarrollo de la historia para así ofrecerle al espectador la oportunidad de interactuar con elementos relacionados a la película, como los personajes, la historia y el espacio en sí. En este caso, lo que se propone de alguna forma es la invasión del espacio del espectador por el actor, a partir de una performance como extensión de la película que están viendo en el momento dando paso a la ruptura de la cuarta pared. La interactividad se genera a partir del momento en que el actor genera una escena dentro del espacio del espectador. Para lograr esto, se tomara en cuenta el espacio donde será proyectado el cortometraje, de esa forma se lograra mantener una continuidad no solo visual, si no narrativa en el momento de la interrupción.

Resumiendo lo planteado anteriormente, este proyecto de grado propone la proyección de una película donde el espacio diegético de la película se extiende al tiempo real del espectador a través de una acción previamente plasmada en la historia que termina llevándose a cabo en frente de este mismo, haciendo que la interactividad se genere a partir de la performance del actor y los personajes. Considerando como se genera la interactividad a partir de esto, la historia apunta a un juego con el tiempo

y el espacio que permita establecer la relación del tiempo y el espacio por parte del espectador.

La interactividad planteada propone finales alternativos guiados por el nivel participativo del espectador. Si el espectador logra sumergirse en los personajes que eventualmente representarán e interactúan con el actor presentando una buena recepción, el final tendrá una orientación mas positiva. En caso contrario, si el espectador mantiene una posición tímida y no forma parte de la propuesta o reacciona con niveles de baja respuesta; el final tendrá una orientación negativa. Lo seguro es que la interactividad se desarrollará en la escena realizada en tiempo real a la visualización por parte del público. Dicha escena, al igual que los finales alternativos, podrá llevarse a cabo en distintas formas, según la reacción del público en el momento, proponiendo así variables como:

El tiempo: referente a la duración de la escena. La determinación de la duración de esta escena dependerá de las decisiones que tome el espectador en el momento. Si la propuesta obtiene una recepción activa, da paso a la generación de más acciones dentro de la secuencia. A mayor acción por parte del espectador, mayor probabilidad de interacción.

El espacio: que ya no será una sala destinada a la proyección de un producto audiovisual sino que al mismo tiempo se ha convertido en un decorado del cortometraje, donde ahora se lleva a cabo la acción. El espacio del espectador se convierte en un nuevo escenario. La conversión de la sala en un espacio de acción, puede llevar tiempo en ser asimilado por el espectador, y este puede funcionar de forma mas eficaz o no; según la verosimilitud de la obra. Es aquí donde yace la importancia de exponer la diégesis del personaje en el guion para cuando esta sea llevada al mundo del espectador, este la pueda aceptar de forma inmediata. Para proceder con el planteo del proyecto, se presenta la siguiente sinopsis:

Sinopsis

Un cortometraje de ciencia-ficción/suspense sobre Ana, quien al llegar a su casa encuentra una persona muerta. Al acercarse, descubre que es ella misma y regresa al pasado con la intención de saber que sucedió. Algo sale mal y regresa segundos antes de encontrarse a sí misma muerta, generando esto un loop infinito donde se encuentra atrapada

5.1 guion audiovisual interactivo

El viaje en el tiempo dentro del proyecto, intenta plantear un juego con el espacio del espectador. El personaje que va y vuelve dentro de la historia, se encuentra consigo mismo, y descubre la existencia de su otro yo de forma simultánea, generan una especie de quiebre espacio temporal que funciona como hilo conductor hacia la intervención actoral en el espacio, durante la visualización de la película.

Si bien el proyecto posee un guion con una estructura no lineal como se ha explicado en capítulos anteriores, en algún punto las acciones del personaje se determinarán en el momento de la proyección durante la participación en vivo con el espectador, cuando el personaje sale de la diégesis temporal y espacial del cortometraje y aparece en la diégesis del espectador. Es posible pautar las acciones que éste debe realizar para llevar a cabo la historia; pero queda solo especular qué posibles respuestas podrían tener los espectadores. Para alcanzar un mayor nivel de interactividad, el guion apunta a una serie de acciones posibles para que el actor lleve a cabo, siempre teniendo en cuenta que sean acciones que impliquen una respuesta activa, ya sea hablarle, tocar o demandar acciones al espectador. Estas acciones deben tener la posibilidad de funcionar por sí mismas, en caso de no tener respuesta. Por ejemplo, acciones que puedan terminar en un monólogo si el actor hace preguntas y no obtiene respuestas, así como otros recursos y/o elementos que le permitan desenvolverse en una situación desfavorable. Para sostener las acciones en vivo durante la proyección,

el guion propone otros elementos que demandan cierta responsabilidad actoral, sobretodo en relación al espectador; debido a que ambos están totalmente expuestos, y el actor se encuentra con la tarea de hacer que el espectador participe; situación que puede darse o no según el tipo de público.

Más allá de la complejidad de la historia, la intención es abarcar un corto rango de tiempo que permita el desarrollo de las acciones tanto dentro del espacio de la película, como el espacio del espectador. El interés se enfoca en el uso del tiempo como el elemento que establecerá la unión entre la historia del guion y la parte interactiva del cortometraje. La progresión de la historia irá estableciendo la normalidad del personaje, que pertenece a un mundo donde el pasado y el futuro se encuentran. Esta realidad se lleva al presente del espectador, cuando ambas realidades se conectan en un mismo espacio. Esta medida intenta acercarse al público por medio de acciones que signifiquen un importante contraste dentro de la realidad del espectador y al mismo tiempo buscar la interactividad a partir de la incertidumbre creada por la narrativa.

La elección del género ciencia ficción surgió del planteo de la existencia de realidad virtual dentro del cortometraje. El espectador forma parte de una realidad alterna traída por el mundo de la película a su espacio. Al mismo tiempo, fue pensada con la intención de alcanzar el mayor nivel de sorpresa e interés posible. Es por eso que elementos de otros géneros como suspenso y terror fueron tomados dentro del nivel de descripción de detalles y desarrollo de situaciones. La historia posee cierto nivel de complejidad que de algún modo guía al espectador no solo a sumergirse en el conflicto del personaje si no que lo va introducción o preparando para el momento de intervención actoral en el espacio. Es necesario que esta inmersión sea suficiente para luego poder ser sorprendido en medio de la incertidumbre que puede provocar la entrada del actor en escena. El momento en que esto sucede la estructura de guion se vea afectado con acciones que no pueden ser escritas con certeza.

5.1.2 Estructura del guion

Varios elementos del guion se verán afectados luego de la realización del cortometraje; entre ellos el personaje, el espacio, la temporalidad y la estructura de la historia. El objetivo de resaltar estos aspectos surge con la intención de analizarlos a modo de desglose para entender como funcionan dentro del formato interactivo propuesto dentro del proyecto y conocer como sostienen la estructura del guion, a partir no solo de lo escrito si no de lo disparado por el texto. En cuanto a la estructura del guion, es posible ubicarla dentro de una mutación de estructuras, debido a la existencia de una no linealidad sobretodo por e manejo el tiempo planteado. Así mismo existe lo que Del Teso (2011) llama *estructura truncada* por su corta duración y manejo la información. El autor plantea que este tipo de estructuras corresponde a tramas donde el conflicto se plantea y mas allá de ver como se resuelve, la resolución de la historia concluye con el planteo de una nueva situación, dejando un final abierto. La historia planteada sostiene como elemento principal el manejo de un tiempo alterado dentro de un mismo espacio y posee tres finales alternativos a partir de lo que suceda durante la proyección en el momento interactivo. Dichos finales, son posibles resoluciones de la trama, dos de los cuales poseen finales abiertos.

El manejo de la estructura del guion de alguna forma puede prevenir el desarrollo de la parte interactiva de la historia. La forma en que se da la información sobre el personaje, y que simultáneamente cuenta lo que esta por suceder; intenta encaminar al espectador a una posición más curiosa para asegurar cierta tensión durante la situación interactiva del cortometraje. La historia de la propuesta posee cierta complejidad por su manejo de los tiempos; es necesario que la realidad de este mundo quede lo suficientemente clara como para no enfrentar un problema cuando entre a la realidad del espectador.

Dentro de la estructura, el guion se plantea hasta el segundo punto de giro. A partir del momento en que el actor entra a la sala, las acciones se desarrollaran según lo

que pase en ese momento en vivo. El clímax es armado por las actuaciones y los espectadores; que previamente vieron un personaje asesino, y que este asesino luego fue tomado por la fuerza y ahora tiene una actitud más victimizada. Este conflicto se traslada al espacio, y las actrices ponen en juego el juicio de los espectadores al tratar de generar conflicto entre ellos mismos, quienes tendrán que diferenciar que personaje es responsable de esto y a quien hacerle caso o no. Es por esto que la resolución tendrá diferentes variables prediseñadas como respuesta a lo que suceda en la sala durante la proyección. Estos finales estarán relacionados con las acciones previamente pautadas para el actor y teniendo en cuenta cuáles son las alternativas brindadas a los espectadores.

5.2 Consideraciones previas a la realización

Las decisiones tomadas para la realización del cortometraje interactivo, se vieron directamente reflejadas en la coordinación de pre producción, sobre todo la búsqueda del elenco y la distribución. Para la realización del casting, se tomo la decisión de buscar hermanas gemelas que interpretaran el personaje de Ana. El motivo principal de esta elección, se genero a partir de considerar como parte de la interactividad la actuación del personaje fuera la pantalla, teniendo un desarrollo de la trama en vivo. Por otro lado, evitar trabajo de post-producción que requieren un mayor tiempo y presupuesto de trabajo. La búsqueda inicial surge como convocatoria abierta a hermanos y hermanas gemelas, teniendo como prioridad el parecido entre ambas personas para lograr conseguir ese efecto de existencia del otro yo de forma simultanea. Efectivamente, ésta decisión repercute en el género del personaje dentro del guion. Si bien existe la posibilidad de obtener una lectura distinta si son dos mujeres idénticas o dos hombres idénticos; el foco del proyecto es la interactividad; y a modo de experimento tomar la parte actoral para llegar al espectador.

La selección final es determinada en un segundo casting, concluyendo con un par de hermanas gemelas dentro del elenco.

A partir de esto, se desarrollan una serie de ensayos trabajados de forma progresiva. El primer ensayo trabaja una búsqueda de los personajes con las actrices. Teniendo en cuenta que son hermanas gemelas y tienen que interpretar un mismo personaje bajo distintas circunstancias, la elección de quien representaría a quien, quedó bajo ellas. A partir de esto, una segunda etapa es dedicada al desarrollo de ambos personajes. Para esto, se trabaja con cada actriz por separado, explicando roles y características del personaje que el otro personaje no sabe, y así no solo crear conflicto, si no crear un nuevo vínculo de parentesco dentro de las hermanas; que durante el cortometraje serán una misma.

Un tercer ensayo tuvo el foco en las acciones interactivas con movimientos de espejo por ambos personajes, permitían una visualización de las actrices como una misma persona durante la presentación en vivo. El ensayo con acciones simultaneas por parte de ambas sin verse, y sincronización de textos; fue un punto importante durante la preparación para la presentación. La idea principal era mantener cierta verosimilitud de la situación una vez los personajes salieran a la sala mientras de forma simultanea cambian de espacio por medio de una brusca salida dentro del cortometraje.

5.3 Análisis FODA del proyecto

La generación de un proyecto con características experimentales, tiende a estar asociado a distintos factores que pueden resultar poco interesantes para el espectador. Entender cuales son los puntos fuertes y cuales son los puntos débiles de este proyecto, puede ayudar a una mejoría del mismo si se hace en la etapa de pre desarrollo. Para esto, la aplicación de un análisis FODA a partir de lo propuesto por Borello (1994); quien expone el análisis como una herramienta para entender las posibilidades del producto y tener conciencia sobre posibles problemáticas del mismo.

En relación al cortometraje interactivo en cuestión se consideran los siguientes aspectos:

Fortalezas: El proyecto posee elementos que pueden resultar innovadores con una buena aplicación y distribución de los mismos según lo que se quiere contar. El proyecto permite que en algún punto, el espectador se pueda involucrar por medio de su breve participación en una escena del cortometraje, que aparecerá como una continuación de lo que sucede en la pantalla, llevado a una proyección en vivo. El espectador viene acostumbrado a un cine donde se marca la cuarta pared de forma muy clara, con una visualización a la pantalla y lo que acontece en ella; este proyecto incursiona en el mundo del teatro, tomando elementos que le pertenecen y mezclándolos con un formato audiovisual con la intención de generar interactividad a través de la performance de los actores y eventualmente del público.

Oportunidades: Existe un público más relacionado a nichos, que probablemente se sientan interesados en ver el cortometraje. Esto significa un público asegurado, que puede ser fortalecido a través de una estrategia que dé a conocer el proyecto a mayor nivel. Personas ligadas a la docencia, investigación académica, experimentación artística y otras ramas similares, tal vez se vean interesados en el cortometraje. El hecho de ser una obra de presentación única, también podría generar mayor intriga e interés.

Debilidades: De algún modo, las oportunidades presentadas para el proyecto podrían ser una debilidad del mismo. Ser un proyecto experimental, inmediatamente enmarca un público específico, limitando así a quienes podría llegar sin ayuda de un trabajo mayor de comunicación o publicidad. Es por eso que se debe reforzar el sistema de comunicación y/o distribución del mismo, para que la mayor cantidad de personas posibles se enteren y despierten interés sobre el cortometraje.

Amenazas: Como proyecto interactivo, se propone la participación del público en un momento dado del cortometraje. Para que se genere interactividad, es necesario que

el espectador participe y responda ante las acciones solicitadas o intuidas por el actor. Si esto no sucede, la historia continuará existiendo de todas formas, pero no dentro de los aspectos interactivos planteados. Para que el espectador se involucre con el proyecto, es necesario trabajar sobre los dispositivos interactivos mas adecuados para este proyecto e intentar una correcta implementación que se adecúe a las necesidades del cortometraje.

Para fortalecer los aspectos positivos y debilitar los negativos, la idea es proponer una estrategia de marketing que permita una buena difusión y creación del proyecto. Conocer las ventajas y desventajas del proyecto en una etapa de pre-desarrollo ayuda a la organización de ideas futuras. La estrategia aplicada toma como énfasis la posibilidad de establecer una comunicación previa con el espectador, y de esa forma tener mayor posibilidad de asistencia por parte de la audiencia el día de la proyección.

5.3.1 Estrategia de marketing

El cortometraje propuesto sostiene una estructura que implementa elementos audiovisuales pertenecientes al cine y otros mas relacionados al teatro. Además de ser un proyecto de bajo presupuesto, se encuentra enmarcado en una línea de experimentación que de alguna forma limita la cantidad de público que pueda tener. Como respuesta a esto, parte de la estrategia comunicacional será la realización de un tráiler que pueda ser divulgado en todos los medios posibles, sobre todo en internet. Proyectos de este tipo y con el nivel de presupuesto que maneja, sufren de una escasa audiencia en varios casos por la falta de comunicación del mismo. Los medios que transmiten información sobre estos temas, son por lo general pertenecientes a un mismo círculo, haciendo que la información quede dentro del mismo.

Por otro lado, la realización de un tráiler puede aumentar el factor sorpresa del cortometraje. En el tráiler se incluirán solamente escenas del cortometraje, sin ningún registro de la proyección y así el público al momento de asistir a la visualización de un

cortometraje en formato video, podrá encontrarse con la sorpresa de acciones performativas durante la presentación. Es por esto que el factor sorpresa es usado como dispositivo dentro del proyecto.

La idea con la elaboración de una propuesta de marketing es conseguir una mayor cantidad de espectadores, considerando que una nueva proyección del cortometraje significa trabajo en equipo para crear la puesta en escena, que puede evolucionar o variar según del espacio donde sea proyectado. Por eso es posible considerar potenciales formas para la presentación del proyecto. No solo cada audiencia, si no cada sala recibirá el cortometraje de un modo distinto. Esto puede ser utilizado de forma estratégica al momento de seleccionar al público para el cual pensar el plan de marketing, y de esa forma tener una idea de quien es el espectador que participa del proyecto, y cuáles podrían ser sus intereses.

Este cortometraje propone interactividad a partir de la performance de los participantes. Un público potencial podrían ser actores de diversas ramas como cine, publicidad o teatro; así como directores y otros relacionados a este tipo de actividades. Durante la proyección, tener gran mayoría de la audiencia dedicada al oficio actoral, aumenta las posibilidades interactivas del proyecto y al mismo tiempo es otra experimentación; donde los actores tienen la posibilidad de intervenir un cortometraje y generar sus propias situaciones a partir de un pie de opciones. Estos, a diferencia del espectador común, presentan más probabilidades de intervenir en la obra; respondiendo las acciones del actor. En este caso, a modo de estrategia en cada proyección según el tipo de espectadores que se estimen por asistir, las acciones del actor pueden variar en nivel de intensidad. Considerando la situación dentro de un entorno compartido por espectadores que llevan como profesión la actuación, una vez entiendan que tienen la posibilidad de participar de la obra, es mas probable una tendencia de respuesta activa y pensando en un escenario optimista, podrían llegar a una improvisación mas libre tomando como pie las acciones del actor. En cambio, el

espectador más pasivo necesitará mas ayuda para responder. Esto se ha logrado resolver asignando acciones predeterminadas a los espectadores, una vez entren a la sala; siendo esto uno de los dispositivos que serán explicados más adelante.

Otra herramienta considerada para la comunicación de la obra, es la realización de video viral a través de YouTube, con la intención de promocionar el cortometraje. Los videos virales suelen esparcirse rápidamente y casi de modo automático. Teniendo en cuenta las limitaciones relacionadas a la distribución que posee el cortometraje, es importante lograr atraer a un público que no conozca o tenga relación con el proyecto. Dado el tipo de interactividad que propone el cortometraje, su distribución es posible luego de la proyección y un posterior registro audiovisual del mismo. Es por esto que una buena comunicación previa a la proyección es necesaria.

Con una asistencia mínima de la sala, es posible generar interactividad, incluso sin hacer sentir al espectador presionado por el actor, pero mas allá de esto la idea es alcanzar un nivel normal de asistencia por lo menos en las primeras proyecciones. Una vez que se proyecte la obra, la comunicación de la misma surgirá a partir de los comentarios de espectadores que hayan participado a otros futuros espectadores. El factor sorpresa del cortometraje, en este caso la parte interactiva puede influir en parte de esta comunicación. Los espectadores que consideren este elemento como un atractivo o punto de interés, pueden compartir la información con otros y hablar de la experiencia sucedida en la sala. Es por esto, que lo ideal seria tener varias propuestas de acciones para el actor y los espectadores, que puedan funcionar igual con los finales alternativos propuestos.

La sorpresa puede aparecer también en los finales. Probablemente los espectadores que asistan a la presentación, estarán a la expectativa de cierta información compartida por otro espectador que asistió previamente.

5.4 Realización audiovisual

El cortometraje interactivo planteado posee varias etapas similares a las etapas de desarrollo cinematográfico, teniendo como elemento agregado un ensayo que parte de herramientas teatrales, debido a la fusión de herramientas que posee. El guion propuesto implica una escena que se lleva a cabo en el lugar donde se proyecta la película, es por esto que la locación es un punto importante dentro del proyecto y se intentan resolver de forma simultánea. Luego, en la instancia de realización se encuentran tres sub etapas:

Realización audiovisual del cortometraje: El proyecto posee doce escenas, de las cuales una se desarrolla en vivo a modo de performance y otras tres varían según lo sucedido en el performance, que es la parte interactiva. En la etapa de realización se desarrollan las escenas a filmar, luego de un previo ensayo de todas las acciones, incluyendo las del performance en vivo, con la idea de mantener continuidad con todas las acciones y roles de los personajes.

Después de esto, existe una puesta en escena en la sala de visualización del corto; que estará directamente ligada a la locación. Por dónde entran o salen las actrices en cada presentación, varía dependiendo el lugar y su disposición espacial. Lo que siempre se mantiene sin cambio es la participación por parte del actor dentro de la escena. Una vez terminado el cortometraje, el ensayo es necesario para entender los dispositivos interactivos que serán utilizados, y sobre todo generar continuidad entre lo que pasa en el video y la sala.

La sincronización actoral deberá ser no solo entre los personajes por la característica de representación de uno mismo, si no por las entradas y salidas a escenas que serán dadas por el cortometraje. Si el actor entra antes o después de tiempo, eso puede afectar de forma directa la percepción de la película. Al igual que la puesta de cámara; una mala ubicación puede levantar sospechas o inquietudes. La cámara debe estar

ubicada en un lugar estratégico, de modo que las acciones del actor queden siempre registradas y monitoreadas en la pantalla.

La tercera etapa se refiere al registro de la proyección. Debido a su formato interactivo, el cortometraje posee una escena que varía en cada proyección porque acontece en el momento. El registro del mismo sirve para una posterior distribución u otros fines como análisis del mismo, documentación, o participación en festivales. El registro del cortometraje interactivo no aparece como obligación en cada presentación, pero quizás sea aconsejable documentar la primera proyección en un lugar; y así luego comparar los factores que variaron entre una proyección y otra hasta encontrar el resultado más exitoso.

5.5 Dispositivos implementados

Para generar interactividad en el espacio del espectador, además del actor se implementarán otros recursos que sirvan de llamado a la participación por parte de la audiencia. Teniendo en cuenta que probablemente no todos tomen una actitud participativa, de algún modo podrían quedar vinculados con la escena que sucede en el momento; ya sea por quien esté sentado al lado o por acciones de terceros que impliquen alguna nueva acción tan simple como cambiarse de silla o quedarse parado. Al entrar a la sala, a cada espectador ingresante se le asignarán roles y/o acciones a llevar a cabo, sin indicarles qué son en el momento.

Estas acciones serán entregadas de distintas formas. Algunas escritas dentro de un sobre pequeño cerrado que para algunos indicarán números, y no deberán abrirlo hasta que se les indique. Otros tendrán pequeñas tarjetas con palabras u oraciones imperativas. Algunas tarjetas poseerán roles mas específicos como aliado o enemigo. Esto ultimo, partiendo de lo propuesto por Vogler (1998) en su libro "El viaje del escritor"; donde analiza el recorrido llevado por el personaje a lo largo de la historia.

Teniendo en cuenta lo planteado por el autor, dentro de una propuesta interactiva, el espectador puede tomar parte del viaje del personaje e influir en el mismo. En el cortometraje de éste proyecto, la interactividad sucede en una escena que se desarrolla en el momento en que el público presencia la obra. Con ayuda de otros dispositivos y sin que estos lo sepan, su participación dentro del cortometraje interactivo provocará nuevas acciones al actor que luego se verán reflejados en el cierre de la trama.

Si el público participa, el final estará sostenido bajo la ayuda o respuesta recibida por parte de los mismos. Al proponer roles como aliados y enemigos, existe la intención de generar conflicto en la sala. En ese momento, la meta del personaje esta en riesgo. Primero, este se encontraba en la necesidad de regresar al pasado para salvar a su esposa y ahora lucha contra su propio yo en un tiempo y espacio alterado, además tratando de evitar que este otro se dé cuenta. En esta situación, pide ayuda al público y aquellos con los roles de aliado, o acciones relacionadas a esta situación podrán participar y de alguna forma ayudar al personaje a luchar por su causa. Si esto no sucede, el personaje puede terminar de forma negativa la escena, llevándolo a un final bajo las mismas condiciones.

Otros elementos usados como dispositivos generadores de interactividad, pertenecen a la utilería del cortometraje. Diferentes elementos que aparecen en el video, serán colocados en distintos puntos de la sala y de forma estratégica, para que en el momento en que puedan ser usados, no se acumule la acción en un solo punto, sino que el foco de interés pueda variar en todo el espacio.

Un teléfono, es otra alternativa para generar interactividad. El personaje en el guion puede hacer una llamada, y este timbrar en la sala. Esta alternativa aplicada de esta forma puede tener más riesgo de interrumpir la diégesis de la situación creada. Otra alternativa a su uso es que se reciba una llamada mientras el actor esta presente en la sala. Esta llamada puede detonar varias acciones dependiendo de si atienden el

teléfono o no, también depende de quien lo atiende, quien llama y a quien llama. Si no llama al actor e intenta comunicarse con algún espectador, la reacción del mismo también puede influir en como se desarrollan los hechos en ese momento.

Como recurso, también está el actor oculto dentro del público. En el momento en que el actor entra a la sala y continúa desarrollando la escena, tener un actor escondido en medio del espectador y con acciones predeterminadas; puede generar aún mayor interactividad. Un factor interesante podría ser que tampoco el actor que interpreta el personaje de guion sepa esto, y si sabe, que no sepa la identidad de ese actor oculto. La idea es experimentar con la improvisación dentro de un formato que trabaje cierto nivel de planificación, como lo es el cine; ya sean documentales o documentales apócrifos. La planificación está presente en el cortometraje en la existencia de un registro audiovisual que posteriormente será interrumpido.

Ya teniendo el performances en conjunto a otros elementos que implican un valor agregado a la interactividad, incluyendo aspectos por parte del espectador y los personajes; se ha pensado en la utilización de un dispositivo que refleje sensación de inmersión de modo más visual. Para esto se plantea una puesta de cámara durante la proyección. Una cámara estará ubicada al fondo de la sala, con una angulación alta y apuntando hacia la pantalla. En el momento en que el actor irrumpe en la sala, con ayuda de un switcher se cambia de la proyección del cortometraje a la cámara en vivo. La ubicación de la cámara provocará la repetición de una imagen infinita; conociendo este efecto como *efecto Droste*. Este efecto es denominado a las imágenes recursivas; donde una imagen tiene una imagen de otra.

Cuando la cámara apunte hacia la pantalla de la sala, que a su vez está monitoreando lo que registra la cámara, se va a generar esa imagen infinita donde el espectador se podrá ver a sí mismo viéndose en pantalla y así sucesivamente hasta que la imagen se pierda en lo que parece un túnel infinito de pantallas generando esa sensación de espejo frente a espejo. Jugar con este efecto durante la proyección está sencillamente

relacionado con lo propuesto en el guion, donde se plantea la historia de una mujer que al llegar a su casa, se encuentra consigo misma haciendo lo mismo una y otra vez. La ruptura del ciclo del personaje aparece cuando algo cambia y el círculo se rompe. En este caso, el enfrentamiento cara a cara es lo que rompe el círculo y las lleva a esta nueva dimensión como representación de una alteración en el tiempo y el espacio. En la sala, lo que da pie al inicio del ciclo en el tiempo del espectador es la aparición del personaje en un espacio y tiempo aparentemente ajeno a la historia, y trayendo con él la situación cíclica a la que se encontraba enfrentada anteriormente en el video.

Como último recurso, está la generación de finales alternativos según la interacción del espectador. El espectador no se enterará de que el final cambió, a menos que vuelva a ver el cortometraje. Esto también es una herramienta para mantener el factor sorpresa y evitar que sea tan efímero.

Con las opciones propuestas, a modo de conector surge la propuesta de un elemento que permita fluidez por parte de las herramientas encargadas de generar interactividad durante la presentación. Como elemento agregado, un rompecabezas dispuesto en la sala para ser armado por los espectadores, será responsable de la definición del final a elegir. Un rompecabezas que puede ser armado de 3 formas distintas, tendrá como resultado de su armado final el indicador sobre que final visualizar. El rompecabezas posee dos imágenes. La imagen de la izquierda siempre es la misma, el personaje de Ana. A la derecha, el rompecabezas puede ser armado con otra Ana, un personaje Andrógeno y un espacio negro. Dichas imágenes tuvieron su selección por la relación que llevan con sus respectivos finales.

El rompecabezas funciona como auxilio tanto para las actrices como para los espectadores; de naturaleza tímida y poco participativa. Por otro lado, el rompecabezas estará de inicio a fin. La meta de esa escena es completarlo, y durante

el desarrollo de esta acción surgirán conflictos, barreras y otros elementos relativos a la composición del guion para mantener una trama interesante.

La unificación de todos estos elementos puede significar caos para el espectador, debido que probablemente no entienda que esta pasando y le cueste asimilar la situación. Es por esto que parte de las acciones asignadas a las actrices, es inmediatamente entran en la sala de forma progresiva comenzar a armarse equipos. Por ejemplo, una Ana tiene que convencer algunos espectadores de que ella es inocente. Otra Ana tiene una actitud más agresiva y se enfoca en que armen el rompecabezas o cuestiona la honestidad de otros. A partir de la marcación de roles, los espectadores podrán ser guiados o mínimamente presentados con un pie de acción que pueden seguir voluntariamente.

El proyecto propone una experiencia audiovisual con situaciones interactivas que forma progresiva pueden terminar siendo inmersivas si los elementos elegidos alcanzan su propósito. Si el espacio funciona como decorado y a la vez la implementación de utilería sirve como disparadora de acciones, el espectador tendrá para elegir entre aquellas que signifiquen un mayor vínculo con el actor, u otras de actividad mínima o más sencilla.

Estos elementos no tienen que ser meramente aplicados en conjunto en una misma proyección. Para la elección del mismo, es posible tener en cuenta el espacio de presentación, la cantidad de espectadores que asistirá y estimar un rango de edades y que tipo de espectadores son. Estos pueden variar cada vez que se vuelva a presentar la película, y de esa forma mantener la sorpresa para los nuevos espectadores.

A modo de experimento, se pueden probar diferentes alternativas y combinaciones para ver cuales funcionan mejor. De todos los dispositivos planteados, el que estará siempre presente será el efecto de infinito generado por la proyección en vivo, el resto de los dispositivos dependerán de distintas variables y según la necesidad interactiva de la proyección. Como es el caso del planteo hipotético de una sala donde la mayoría

del público se dedica a la actuación; significando esto una mayor probabilidad de interacción por parte de los mismos dentro del cortometraje. Aun así, el proyecto de algún modo demanda un ensayo previo debido a la cantidad de elementos y etapas que lo involucran.

5.6 Proyección audiovisual interactiva y participativa

Luego de la realización audiovisual del cortometraje, es necesaria su presentación con público para que las características interactivas surgidas a partir de la actuación, puedan ser apreciadas. La duración final del video del cortometraje incluyendo un solo final de presentación, varía entre doce y quince minutos. La interactividad también varía según los espectadores y el espacio. En esta instancia, el proyecto ha sido proyectado en dos ocasiones en espacios distintos. La primera presentación se llevo a cabo en una sala de teatro con un espacio considerable para unas 20 personas.

5.6.1 Proyección en sala de teatro

Esta primera presentación a forma de prueba y ensayo para estimar lo que podría pasar dentro de una proyección, sirvió para realizar varios ajustes sobre el proyecto. Situaciones que resultaron ser menos o más exitosas que otras fueron modificadas para un mejor desarrollo del cortometraje.

En este caso el público presente compuesto por 4 personas; 3 pertenecientes al equipo técnico de realización y 1 persona que no conocía el proyecto, solo la sinopsis de la historia. Las primeras observaciones sobre la línea de acción a desarrollar en la parte interactiva, presentaba un resultado tímido en relación a las expectativas.

El hilo conductor de la parte interactiva, ha sido pautado a partir de lo sucedido en el cortometraje y la idea principal es establecer esa continuidad actoral del video dentro de la sala, a partir de la continuación de acciones en donde la parte audiovisual se corta para dar paso a la presentación en vivo. La escasa audiencia acentuó la

importancia del espectador dentro del proyecto. Las acciones pautadas previamente involucran al actor casi en un 50%, o por lo menos plantea situaciones que le permiten involucrarse de una forma u otra por medio de distintos elementos.

Las actrices ante esta situación se vieron forzadas a un mayor trabajo actoral que redujo la duración del performance. Al entrar en la sala de teatro, la iluminación tenue significó una lectura importante para la percepción y de alguna forma influyó en la participación de los espectadores que no estaban tan visibles.

La reacción entre los del equipo en comparación a la persona que no tiene relación con el proyecto, resulta un agregado para el factor sorpresa. A pesar de observar cierta reacción entre aquellos que sabían que sucedería en la sala, la falta de conocimiento sobre una intervención espacial por parte de las actrices, generó en la espectadora que no sabía cierto impacto que de a poco se fue transformando en risas posiblemente de nervios.

Esta primera proyección a modo de prueba, concluyó sirviendo como disparadora de ideas con situaciones que surgieron en el momento. En el caso del rompecabezas, la idea inicial consistía en que sirviera de hilo conductor. El armado del mismo por los espectadores en conjunto al resto de los dispositivos implementados; tenían como función mantener un clima dentro de la sala. Al momento del armado, la cantidad de piezas eran demasiadas para la duración estipulada para el performance. Por otro lado, el nivel de complejidad también dificultó la tarea, a pesar de hacerlo intentado entre cuatro personas.

A partir de esto, paso a realizarse otra presentación a modo de ensayo en el mismo día, esta vez con el rompecabezas parcialmente armado y entregando piezas a los espectadores. También se probó una iluminación distinta, cuya la diferencia en comparación a la presentación anterior fue notable. Esta vez, los espectadores estaban más visibles, y a pesar de reducir el tiempo de armado y llegar a casi completar la imagen; la respuesta hacia las actrices fue menor y se concentraron en el

armado del rompecabezas. Pero luego de analizar la situación, es posible interpretar que ausencia de respuesta del público respondía a una situación de incomodidad; no por falta de interés o distracción, sino más bien eran ignoradas entre risas. A partir de esto, fue posible observar una sensación de mayor exposición por parte del espectador, quien al no estar oculto bajo la ausencia de luz se encontró enfrentando la actriz frente a frente. El personaje que representa un carácter fuerte, tal vez pudo influir en el nivel de timidez de los espectadores. Cuando se acercaba y hablaba a un espectador que formaba parte del equipo de rodaje, este presentaba una transición de risas a un intento de seriedad, pero era visiblemente costoso.

Desde el lado actoral, entrar al personaje presento complicaciones, acompañadas de pausas y preguntas por parte de las actrices; sobre acciones que parecían tener menos fuerza. Por otro lado, fue notorio un mayor nivel de risas por parte de ellas, que es posible pensar también por nervios.

En general las observaciones consideradas hicieron énfasis en las reacciones de los espectadores, a partir de las cuales nuevas decisiones e ideas surgieron para la próxima presentación.

5.6.2 Proyección en espacio Hogareño

A modo de experimentación, se proyecta el cortometraje en una casa pensando en la puesta en escena que proporciona para la parte interactiva. En esta ocasión, el público presente conformado por 16 personas sin conocimiento del proyecto; llevando esto a tener un resultado más favorable con respecto a la interactividad. El rango de edad de los espectadores era entre 16 y 50 años.

El espacio fue seleccionado considerando la idea de tener una relación o continuidad entre lo sucedido en el cortometraje y el performance de las actrices. Al llegar al espacio de proyección dispuesto en el living de la casa, fueron entregadas piezas del

rompecabezas, y otros elementos de utilería pertenecientes a la historia como una linterna y una maquina del tiempo; diseñada para la ocasión.

Esta vez, nuevas intervenciones son agregadas. Cuando ocurre el primer punto de giro en el video sin detener la reproducción, uno de los personajes entra al espacio de proyección cruzándose frente a la imagen, observando a los espectadores y haciendo un corto recorrido hasta salir. Cuando finaliza la primera parte del cortometraje, las actrices entran y llevan a cabo el performance. Gracias al registro de esta escena realizada en vivo, es posible observar diferencias en comparación a la presentación en la sala de teatro. Reacciones que van desde risas, miedo y confusión; surgieron a partir de la invitación a los espectadores por parte de las actrices a tomar una posición activa.

Una espectadora cede a esta petición, y pasa en frente para armar el rompecabezas, mientras las actrices continúan interactuando con los demás espectadores. Otra espectadora de forma tímida se acerca y deja una pieza sobre la mesa donde se esta armando.

Es posible observar diferencias entre espectadores adultos y jóvenes. Los más adultos ríen con gestos de confusión, mientras que otros más jóvenes varían entre atentos a lo que sucede, miedo y negación. Las actrices procuran dirigirse de forma directa a la mayor cantidad posible de espectadores, hablan con ellos, susurran cosas, se esconden tras los espectadores, provocando esto distintas sensaciones.

Una vez terminada la presentación, el video procede a continuar con un final alternativo seleccionado a partir del personaje que sale primero de la sala, ya que el rompecabezas no es armado por completo.

Posteriormente a la presentación, los espectadores comparten sus opiniones y comentarios, coincidiendo la mayoría en expresar que lo sucedido en el video, podría estar pasando en algún lugar de la casa; llegando a esta conclusión una vez iniciado de vuelta el cortometraje y presentando el final como tercera parte del proyecto.

Otros espectadores afirman sentirse con miedo y acorralados por las actrices. Esto significa un resultado favorable. A pesar que algunos espectadores se quedaron en sus lugares y no tuvieron una participación activa, no fue posible evitar que un personaje se acercara a ellos y les hablara. Acción que pasa a generar sensaciones por medio de la convergencia de recursos como es el caso de las piezas del rompecabezas. Varios espectadores aseguraron querer hacer algo y por timidez o miedo a que tuvieran que actuar no lo hicieron.

A partir de esto, es posible considerar la necesidad de aumentar los tiempos y acciones realizadas en vivo. Este caso, el público en general presenta un comportamiento tímido pero al mismo tiempo curioso, lo que puede ser interpretado que bajo otras circunstancias y con otras opciones si puedan involucrarse a otro nivel.

Esto también hace cuestionar la decisión de avisar a los espectadores el tipo de película que van a ver, exponiendo previamente que es un cortometraje interactivo.

La sorpresa con la entrada de las actrices a escena es claramente visible, y probablemente un riesgo de presentar menor interacción o respuesta por parte de los espectadores. Si estos saben con anterioridad que es necesaria la participación dentro del cortometraje, probablemente exista una preparación previa y en el momento en que se detona la interactividad, probablemente pueden ceder con menor precaución.

Por otro lado, de forma indiscutible la iluminación también influye en como el espectador percibe la escena interactiva. Es posible afirmar esto luego de escuchar distintas opiniones sobre como se sentían observados y mas con la luz encendida, situación a consideran en una próxima proyección.

Otro factor sorpresa detectado fue el uso de gemelas para la interpretación de Ana, el personaje principal. En la trama, un personaje mata a otro, que resulta ser el mismo; dando como resultado sorpresa por parte de los espectadores quienes consideraban un efecto logrado a partir de un trucaje de cámara.

Dentro de lo que concierne la parte actoral las actrices coinciden con los espectadores al expresar que la iluminación genera un clima distinto, pero a la vez las obliga a mantenerse dentro del personaje, situación que las ayudo cuando un espectador reían, ellas intentaban mantener la postura del personaje y la presión sentida les permitía quedarse con el rol. Así mismo explican como se podía sentir que la casa era el set donde ocurre la escena del crimen del video, y esto también les ayuda a mantener el personaje durante la parte interactiva.

Como primeras proyecciones con espectadores, el proyecto aparece en un estado joven con posibilidades a crecer a partir de las observaciones entre cada presentación. Anteriormente es mencionada la versatilidad que ofrece el cortometraje debido a la parte interactiva, y como este puede evolucionar de una presentación a otra, según los dispositivos implementados, el tipo de espectadores, su rango de edad, intereses, características, el espacio donde se proyecta e incluso las actrices. A pesar de la influencia de estos factores dentro del proyecto, la temática principal siempre es la misma: un cortometraje que ofrece posibilidad de inmersión por parte del espectador, a través de situaciones interactivas generadas por distintas herramientas.

Conclusión

El proceso investigativo del proyecto ha despertado ideas y propuestas para la realización del mismo. La búsqueda inicial enfocada en espectador y la posibilidad de ser parte de una obra audiovisual interactiva por medio de la participación de los presentes en la sala, estuvo presente a lo largo del desarrollo. Según se avanza con la presentación del proyecto surgen nuevos aportes; como es el caso de una forma de entretenimiento que tiene posibilidades tanto económicas como artísticas. Con respecto a lo mencionado, el proyecto puede incluir un amplio rango de target y acaparar distintos públicos con ayuda del marketing y una presentación continua del mismo. A pesar de realizar una primera presentación a modo de prueba, varios de los espectadores de la segunda proyección asistieron por invitación de terceros a quienes les habían comentado de la experiencia ocurrida en el ensayo. La curiosidad despertada atrajo otros espectadores que no habían sido considerados como posibles espectadores por el estado de juventud en que se encuentra el proyecto.

Los dispositivos utilizados en la segunda proyección aumentaron el nivel de sorpresa por parte de los espectadores, cuando descubren una participación necesaria dentro del el performance presentado. A partir de esto, surgen los comentarios con un posible público quienes recibieron opiniones de los presentes en la segunda muestra del cortometraje. Esto resulta favorable ante el proyecto, que en algún momento mantuvo como prioridad un público de ámbito académico y relacionado o interesado en nuevos medios, artes, teatro. Es por esto que la presentación también sirvió como disparador y entendimiento de las posibilidades que ofrece como un formato donde el video, teatro y herramientas del happening convergen para dar paso a una situación interactiva a través del performance pautado en un guion para los actores, y hasta cierto punto libre para los espectadores.

La experimentación se realiza sobre el espectador y la percepción de este en un entorno audiovisual interactivo y participativo. La intención principal al buscar generar

un contenido que involucre participación, es poder combinar distintas técnicas y aplicarlas en un entorno que permita una experiencia multisensorial, donde se vean involucrados todos los sentidos en alguna oportunidad.

Este proyecto de grado se define como la investigación de un nuevo uso de recursos y dispositivos que combinados puedan generar un contenido audiovisual con características cinematográficas de corta duración por medio de herramientas de diversas ramas para obtener interactividad.

A partir de la investigación fue posible descubrir distintos aspectos que influyen en un proyecto interactivo y que la atención no solo cae en el espectador, sino en cómo se genera esta interactividad. El recurso considerado de mayor importancia dentro de este proyecto es la actuación. A través de distintos recursos actorales, se propusieron situaciones para envolver al espectador y proponer una ruptura de la cuarta pared, haciendo que la historia no suceda solo en el tiempo y espacio de la película si no también en el presente del público. Al mismo tiempo, el hecho de integrar al actor con el espectador genera una improvisación continua a modo de cadáver exquisito, donde los participantes pueden seguir el pie de actuación de alguien o si lo desean, generar nuevas situaciones dentro de la escena. Las acciones posibles dentro de un cortometraje interactivo serán equivalentes a la cantidad de personas presentes en la sala. Esto es posible de comprobar al comparar la primera proyección de prueba con la segunda; las cuales presentan una notoria diferencia entre los espectadores asistentes así como el rango de edad. La primera proyección tiene como resultado una corta duración y un bajo nivel de respuesta del público. En la segunda presentación surgen situaciones interesantes a nivel actoral y participativo, como es la interpretación del espacio como la escena donde se desarrolla la situación del cortometraje. A modo de un testigo, luego de la parte interactiva el espectador observa la situación con otra mirada. La intervención actoral dentro del espacio de proyección, da a pensar que lo visto en el video, tal vez esta sucediendo también en el momento.

Como fue posible determinar previamente durante el desarrollo de la investigación, el espectador está acostumbrado a percibir la película tras la cuarta pared propuesta por la pantalla que divide la realidad de la ficción, en este caso lo propuesto por el proyecto invita a no ser solo observador o testigo; sino permitir una actitud recíproca entre el actor y el espectador.

Para generar esto, la temática del ciclo es trabajada contantemente. La intención es mantener una continuidad entre la historia en la pantalla y la historia que se desarrolla en el espacio interactivo, vinculándolo a través del juego con el tiempo. Esta decisión es tomada con la idea de trabajar finales abiertos, que representen una conclusión de una situación dejando una nueva abierta.

Desde el guion que habla de una situación infinita, hasta un personaje que entra al mundo del espectador, luego durante la proyección es registrado lo ocurrido para un posterior montaje con la escena. Reafirmando la versatilidad del proyecto con una comprobable mutación en la escena interactiva.

Las posibilidades sobre distintos finales dentro de una historia, surgen a partir de modificaciones narrativas dadas por el espectador. Durante el proceso creativo, el proyecto se ha enfrentado a varias modificaciones en relación a los aspectos interactivos. Dentro de los cambios, el más significativo fue decidir la existencia de más de un final en el cortometraje.

Inicialmente, es considerada la idea de establecer la interactividad en una única escena que se desarrollaría en la sala que se proyecte el cortometraje. Pero a medida que el proyecto avanza, surge la idea de asignar consecuencias a estas acciones del espectador, pensando en que estas acciones generan expectativas que luego deben ser cumplidas de alguna forma. Y si nada cambia en la historia con la participación del espectador, quien además de quedar involucrado y hasta cierto punto expuesto; entonces la interactividad termina en la sala, al terminar el performance y el cortometraje podría entenderse como una composición de tres piezas: Una primera

parte en video, una segunda parte con aspectos teatrales y una tercera y ultima parte en formato video. En este caso, el performance ha sido pensado para trabajar la improvisación desde una guía previamente ensayada por las actrices y compuesta a partir de lo sucedido en el video. Uno de los objetivos principales del cortometraje, es alcanzar una experiencia única; pero no en el contexto de algo glorioso o especial, sino por ser algo irrepetible. Cada proyección incluye nuevas acciones, situaciones, consecuencias e incluso nuevos espectadores, motivos por los cuales nunca podrá repetirse o ser igual.

Después de un recorrido a través de distintos perfiles interactivos, es posible afirmar que la interactividad aplicada dentro de un formato audiovisual como es el caso de un cortometraje, requiere de diversas herramientas que permitan su funcionalidad total. Y desde el lado del espectador, este requiere impulsos que lo lleven a integrarse con la historia interactiva; una vez ambos logran converger en un mismo espacio, se genera una nueva diégesis como resultado de la realidad del espectador y la realidad de la ficción.

Referencias Bibliográficas

Bettetini, G. (1995) Las nuevas tecnologías de la comunicación. Pamplona: EUNSA

Boal, A. (1975) Técnicas latinoamericanas de teatro popular: Una revolución copernicana al revés. México: Editorial Nueva Imagen.

Boal, A. (1980) Estéticas del teatro del oprimido. Londres: Routledge

Borello, A. (1994) El plan de negocios. España: Ediciones Diaz de Santos

Buñuel, L (1982). Mi último suspiro. Paris: Éditions Robert Laffont, S. A.

Canella, R. (2008) Internet como medio de comunicación. Revista razón y palabra.

Recuperado el 30 de octubre del 2011 de

http://www.areacomunicacion.com.ar/text/pe02_01.htm

Campbell, W. Joseph. (2010). getting it wrong: ten of the greatest misreported stories in American Journalism. Berkeley: University of California Press. pg. 26–44.

Carlson (1998) Performance: Una breve introducción. New York.

Croyden, M. (1977) Lunáticos, amantes y poetas. Buenos Aires.:Ediciones Las Paralelas

Del tesoro, P. (2011) Desarrollo de proyectos Audiovisuales. Buenos Aires: Nobuko

Fiz, S M. (2009) (2ª. ed.) Edición Del arte objetual al arte de concepto. Epilogo sobre la sensibilidad "post moderna" España: Ediciones Akal.

González, F. Cine interactivo, ¿Para qué? Aspectos tecnológicos. Estudios cinematográficos. Revista 21: Odisea Digital / II Experiencias y reflexiones.

Disponible en

http://books.google.com.ar/books?id=XdGt1j2d_dcC&pg=PA139&dq=cine+interactivo,+para+que&hl=es&ei=4OHCTtvlAsrb0QHw_YnsDg&sa=X&oi=book_result&ct=book-thumbnail&resnum=1&ved=0CD0Q6wEwAA#v=onepage&q=cine%20interactivo%2C%20para%20que&f=false

Hofman, F. (2003) Citado en: Cine interactivo, ¿Para qué? Aspectos tecnológicos. Estudios cinematográficos. Revista 21: Odisea Digital / II Experiencias y reflexiones

Hollander, Edwin (1982). Principios y métodos de psicología social. Amorrortu Editores.

Jiménez, A. Aproximaciones al periodismo digital. Madrid. DYKINSON, S.L

Kapschutschenko, L. (1981) El laberinto en la narrativa Hispanoamérica contemporánea. Londres: Támesis Books.

Kaye, N. (2007) Multi-Media: Video – Installation- Performance. Londres .Routledge.

Kirby, M. (1987) A formalist theatre.

- LaMorte & Lilly. (1998). Computers: History and Development. Jones
Telecommunications and Multimedia Encyclopedia. Recuperado el 30 de
octubre del 2011. Disponible en
http://www.digitalcentury.com/encyclo/update/comp_hd.html
- Levis, Diego. (2006) ¿Que es la realidad virtual?
Disponible en:
http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que_es_RV.pdf
- Loveluck, J.M. (1976) Novelistas Hispanoamericanos De Hoy. Madrid: Taurus
- Manovich, L. (2008) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en
la era digital. España: Editorial Paidós.
- Marchan Fiz, S. (2009) Del arte objetual al arte de concepto: (1960-1974) : Epílogo
sobre la sensibilidad post moderna: Ediciones Akal.
- McKee, R. (2002)El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de
guiones. España: Editorial Alba Minus.
- McLuhan, M. (1996) Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser
humano. España: Paidós
- Montaldo, G. Destinos y recepción. (1996) En Rayuela. Edición critica. (p.600)
España: Ediciones Unesco.
- Nieva, F. (2000) Tratado de escenografía. Editorial Fundamentos. España

Ortega, J. y Yurkievich, S. (1996) Rayuela/Julio Cortázar. En Alegría, F. Rayuela: O el orden del caos. España: ALLCA XX. Piestrak, D Edigrafos. Madrid.

Popper, F. (1989) Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy. España: Akal SA.

Sandford, M R (1995) Happening and other arts. Londres: Routledge

Sánchez, A.J (1992) Brecht y el Expresionismo. Reconstrucción de un dialogo revolucionario. España. Publicaciones Universidad de Castilla, - La Mancha

Rafaeli, S. (1988) "Interactivity: From new media to communication, Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science Vol. 16 p. 110-134, Sage: Beverly Hills, CA.

Tapu, Codrin S. (2001). Hypostatic Personality: Psychopathology of Doing and Being Made. Premier. ISBN 9738030595.

Wibren, G. The PC is a Penguin: Metaphors, the Digital Image, and Interactivity. Adapted from a paper delivered at the 1998 Siegen Conference "Bild Medien Künste"

Vogler, C. (1998) El viaje del escritor. Barcelona. Robinbook.

Bibliografía

Baldeston, D. (2000) Borges: Realidades y simulacros. Buenos Aires: Biblos.

Bazin, André (1958). Que qu'est-ce que le cinéma?, vol. 1. Paris. Cerf.

Boal, A. (1975) Técnicas latinoamericanas de teatro popular: Una revolución copernicana al revés. México: Editorial Nueva Imagen.

Brenes, Carmen Sofía “¿De qué tratan realmente las películas? Claves prácticas para leer y escribir guiones de cine y televisión” (Eiunsa, 2001), y “Fundamentos del guion audiovisual” (2ª ed. Eunsa, 1987).

Chapman, James (2003). Cine del mundo: Cine y sociedad desde 1895 al presente. Londres: Reaktion Books).

Dudley, Andrew (1993) Las principales teorías cinematográficas. Madrid: Rialp.

Higgins, D. (1998) Fluxus: Theory and reception.

Huertas, Fernando. El futuro digital del cine. Revista TELOS Abril-Junio 2002 II No51 Segunda Época. Disponible en:

<http://www.campusred.net/TELOS/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2&rev=51>

Kaye, N. (1994) Postmodernismo y performance. London: Palgrave

Kirby, M (1995) Happenings. New York. Dutton & Co.

Kostelanetz, R. (1980) The Theatre of mixed-Means, New York: RK Editions

Krueger, MW. (1991). Artificial Reality II. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company.

Marrero, M y Martinez, R. (2005) Comunicación y libertas. Caracas:Universidad Católica Andes Bellos

Manovich, L. (2008) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. España. Editorial Paidós.

Manovich, L. Arte en tiempos tecnologicos. Departamento de Artes Visuales (Universidad de California) Entrevista Lev Manovich, profesor de la Universidad de California-San Diego. Disponible en:
http://www.uoc.edu/artnodes/eng/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.html.

McMillan, S.J. (2002). Exploración de modelos interactivos a través de múltiples recursos tradicionales: Usuario, documentación y sistemas. Handbook of New Media (pp. 162-182). London: Sage.

Montero, J y Díaz,J. (2005) Por el Precio de una Entrada: Estudios Sobre Historia Social Del Cine. Madrid: Ediciones Rialp

Mitter, Shomit. (1992) Sistemas de ensayo: Stanislavsky, Brecht, Grotowski y Peter Brook. New York: Grupo Taylor y Francis.

Torretti, R. (1994) La geometría del universo Y otros ensayos de filosofía natural.

Venezuela: Universidad de Los Andes

Virilio, Paul (1996). El Arte del Motor. Aceleración y Realidad Virtual. Argentina:

Manantial.

Zunzunegui (1984). Mirar la Imagen. Universidad del país Vasco.