

Fecha de presentación del Informe: Día Mes Año

1. Datos generales del Proyecto

Código del proyecto: 3204			
Título del proyecto: Hiperlab 5.0, Memorias Virtuales de Perdón			
Facultad o Instituto Académico: Artes Integradas			
Departamento o Escuela: Escuela de Comunicación Social			
Grupo (s) de investigación: Caligari			
Entidades: Centro Nacional de Memoria Histórica, Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México, Museo de La Tertulia de Cali.			
Palabras claves: Memoria / Realidad Virtual / Telemática / Conflicto Social Armado			
Investigadores ¹	Nombre	Tiempo asignado	Tiempo dedicado
	Ramiro Arbeláez	220	220
	Cristian Felipe Lizarralde Gómez	220	220
	Camila Campos Quintana	110	110
Otros participantes			

2. Resumen ejecutivo:

ES- El proyecto de investigación – creación, “Memorias virtuales de perdón”, se planteó como la quinta fase del laboratorio de creación HiperLab, un escenario de creación que reflexiona sobre la interrelación **arte – tecnología y sociedad**, y que actualmente se ha consolidado como un espacio de intercambio multidisciplinario que se fortalece con cada una de las obras que se producen, reuniendo, docentes de diferentes áreas, estudiantes, egresados, investigadores externos y artistas.

¹ Todas las personas relacionadas en el informe y que participen en el proyecto deben haber suscrito el acta de propiedad intelectual de acuerdo con los formatos establecidos.

El objetivo de la presente vigencia, se centró en crear una (1) obra artística colaborativa desarrollada desde la perspectiva de interfaces sociales de creación, una metodología que se enfoca en la empatía y el reconocimiento del otro como ser creativo, a partir del uso y la apropiación de tecnologías y estéticas híbridas que permitieron conocer, reconocer y divulgar historias enmarcadas en el concepto de perdón y la reconstrucción del tejido social, como un ejercicio de memoria colectiva, representada a través del uso de tecnologías que pasan desde la instalación, la telemática y realidad virtual. Esta combinación dio lugar a la obra **“Resilientes”**, que se enfocó en investigar lo social, lo estético e incluso lo psicológico, del tema, generando a su vez la interdisciplinariedad de muchas áreas académicas y comunitarias que se encontraron en el proceso. La obra se expuso en el Festival Internacional de la Imagen de Manizales, la divulgación de los resultados obtenidos a modo de ponencia en el Festival Internacional Inmersiva en la Ciudad de México, y varias derivas a través de talleres teórico prácticos como fue en el evento “Voces para Transformar a Colombia” del Centro Nacional de Memoria Histórica y el Museo la Tertulia, entre otros. Con el Consejo Comunitario de las comunidades negras de Bahía Málaga, se dio continuidad al proceso iniciado en vigencias anteriores, y se realizó la obra colaborativa Fachadas, la cual integró artistas visuales de varias ciudades. De esta manera, la metodología de co-creación que rodeó la producción de la obra, generó las dinámicas de intercambio que dieron lugar a nuevos espacios de encuentro e investigación.

EN- The research - creation project, “Virtual Memories of Forgiveness”, was proposed as the fifth phase of the HiperLab creation laboratory, a creation scenario that reflects on the interrelationship between art - technology and society, and which has now established itself as a space multidisciplinary exchange that is strengthened with each of the works that are produced, bringing together teachers from different areas, students, graduates, external researchers and artists. The objective of this term, focused on creating one (1) collaborative artistic work developed from the perspective of social interfaces of creation, a methodology that focuses on empathy and the recognition of the other as being creative, from the use and the appropriation of hybrid technologies and aesthetics that allowed knowing, recognizing and spreading stories framed in the concept of forgiveness and the reconstruction of the social fabric, as an exercise in collective memory, represented through the use of technologies that pass from the installation, telematics and virtual reality. This combination gave rise to the work “Resilientes”, which focused on investigating the social, the aesthetic, and even the psychological, of the subject, generating in turn the interdisciplinarity of many academic and community areas that were found in the process. The work was exhibited at the Manizales International Image Festival, the dissemination of the results obtained as a presentation at the International Immersive Festival in Mexico City, and several drifts through theoretical and practical workshops as it was in the event "Voices to Transform Colombia" from the National Center for Historical Memory and the La Tertulia Museum, among others. With the Community Council of the black communities of Bahía Málaga, the process started in previous years was continued, and the collaborative work Fachadas was carried out, which included visual artists from various cities. In this way, the co-creation methodology that surrounded the production of the work, generated the dynamics of exchange that gave rise to new spaces for meeting and research.

3. Síntesis del proyecto:

El objetivo de la investigación “Memorias virtuales de perdón”, fue la de crear una (1) obra en realidad virtual abordando el tema del perdón, en un principio con un enfoque particular en el conflicto social armado en Colombia, y que luego se expandió a nuevos niveles del concepto de “perdonar” abarcando diversos aspectos sociales de la cotidianidad de las personas. Esto, debido al interés por usar los recursos tecnológicos como una herramienta estética que reflexione sobre la situación actual de los derechos humanos en Colombia, especialmente ante la coyuntura que implicó la firma del acuerdo de paz con uno de los varios grupos armados del país. El Laboratorio Hipermedia HiperLab, se enfoca en la investigación en torno al arte, la tecnología y la sociedad, y es por este motivo, que esta vigencia concentra su interés en explorar y producir piezas audiovisuales que a partir del tema, revisen la potencialidad de la realidad virtual sobre la empatía y la emocionalidad de los mensajes de cada una de las piezas, especialmente de la obra central que se desarrolló combinando música, performance, realidad virtual y telemática. El proyecto contempló varias líneas de trabajo, por una parte, las fases de producción, y de la obra central, que como ya se mencionó se llamó “Resilientes”, y la cual fue expuesta en el 18vo Festival Internacional de la Imagen de Manizales. Esta obra involucró un equipo interdisciplinario de académicos, artistas y productores de tres ciudades, junto con sus principales Universidades, por una parte en Cali haciendo una importante colaboración entre la Escuela de Comunicación Social y docentes de Teatro de la Universidad del Valle, en Armenia en la Universidad del Quindío en el programa de Artes Visuales, y en Manizales en la Universidad de Caldas desde el programa de Diseño Visual. Entre los tres equipos, se combinó la música, la plástica, la realidad virtual y la telemática, usando los recursos con los que se contaba en cada nodo, para garantizar una producción de alta calidad en su ejecución técnica, y una puesta en escena muy rica artísticamente por lo que fue gratamente recibida por el público.

Por otra parte, la línea de divulgación y de docencia, se fortaleció gracias al proceso de producción de narrativas en realidad virtual, lo que permitió involucrar nuevos participantes de diferentes partes del país, gracias a alianzas nacionales e internacionales, destacando experiencias e intercambios como el que se logró con el equipo base del Centro Nacional de Memoria Histórica, quienes retroalimentaron la propuesta del proyecto, y con quienes se desarrollaron varias actividades académicas como un taller de narrativas en realidad virtual en alianza con el Museo La Tertulia de Cali en el marco del evento “Voces para transformar a Colombia”, donde se participó además en un conversatorio. Así mismo, se consiguió llevar a cabo una visita a la exposición “El testigo” del periodista Jesús Abad Colorado en el Museo Claustro de San Agustín donde se se hizo un rastreo de documentos y narrativas de víctimas del conflicto social armado en Colombia, y donde se ubica también el Instituto Colombo-Alemania para la Paz - CAPAZ, con quienes se espera poder hacer intercambios a futuro. Igualmente, se realizó el taller de Narrativas en realidad virtual en la Universidad Javeriana de Cali con estudiantes del programa de comunicación en el marco de un evento nacional de esa misma institución denominado ¡ja! Mediático dentro de la Semana de la Comunicación 2019.

En la ciudad de México, se logró una participación robusta en el Festival internacional inmersiva

del Centro de Cultura Digital del BBVA, que incluyó la presentación de la conferencia “Tecnologías creativas e inteligencia colaborativa” presentando el proyecto “Memorias virtuales de perdón” a toda la comunidad internacional presente. En la conferencia se expuso además los avances y objetivos del proyecto de investigación vigente HiperLab 5.0 Memorias virtuales de perdón, así como la trayectoria que el laboratorio tiene actualmente tras 7 años de vigencia. En la conferencia, se hizo particular énfasis en la metodología de interfaces sociales de creación del profesor Christian Lizarralde, y en la propuesta sobre la creación colaborativa desde el intercambio de saberes. En la conferencia se contó con un público diverso, entre realizadores, promotores culturales, estudiantes universitarios, docentes, y visitantes de la comunidad en general, con particular interés por las artes electrónicas y el trabajo comunitario. Durante el festival, también se realizó la colaboración en el montaje y producción de la obra “Eve dance is a unplaceable place” de los colectivos Compagnie Voix y Omnipresenz, la cual es una experimentación entre la realidad virtual y la danza.

Finalmente, dentro del festival Inmersiva, se realizó una jornada de dos días, donde se dirigió el taller parte del workshop de “Danza y sujeto corporizado” en alianza con los laboratorios internacionales de Compagnie voix, omnipresenz, BeAnotherLab e HiperLab. Allí, se dirigió la pre producción, producción y montaje de una narrativa en realidad virtual, construida de manera colaborativa con los participantes al evento, usando diferentes recursos tecnológicos y haciendo una reflexión sobre la situación social que se vive diariamente en la ciudad de México. La narrativa, se convirtió en una pieza independiente que fue expuesta durante el festival, y la cual involucró recursos como en el embodiment para incrementar la inmersión de los usuarios que participaron de la muestra. Como parte del componente de docencia e investigación en el aula, se realizaron una serie de guiones hipermedia, vinculando estudiantes de pregrado y egresados de la Escuela de Comunicación Social, con quienes se generaron gran cantidad de producción audiovisual en realidad virtual, abordando los temas de perdón, violencia de género, memoria, entre otros. Esto nos ha permitido evidenciar cómo la metodología de interfaces sociales de creación, desarrollada dentro del laboratorio en vigencias anteriores, es aplicable a los talleres de creación, donde el intercambio de saberes y de la inclusión de actores sociales diversos, genera un escenario creativo de reflexión, que abre y fortalece el conocimiento que llega y se genera en la Universidad y fuera de ella.

En cuanto al trabajo de co creación, fue posible en conjunto con la comunidad de La Plata en Bahía Málaga Buenaventura, realizar la obra colaborativa FACHADAS, entre el 19 y el 22 de Diciembre del 2019, para apoyar al Consejo Comunitario, en el proyecto el cual se inició con el proyecto de investigación del Laboratorio Hipermedia HiperLab desde el 2015. Para esta ocasión se hizo un proceso de convocatoria, conceptualización y pintura con los habitantes del territorio, y que es parte del proceso iniciado en la vigencia del 2015, siendo esto, una continuidad de los proyectos que se fortalecen gracias al convenio marco firmado entre todos los actores red.

4. Impactos actual o potencial: Impactos académicos, impactos de investigación y desarrollos futuros

Para el año 2019, y a partir de una serie de experiencias se plantea el proyecto Memorias virtuales de perdón, que combina la metodología de Interfaces Sociales de Creación basada en la empatía, junto con dispositivos tecnológicos como las cartografías 360 y la encarnación. Este proyecto inició con un enfoque particular por conocer las vivencias de víctimas del conflicto social armado en Colombia, y se ha expandido a una visión amplia del concepto de perdón, abarcando distintas aristas y espectros de la cotidianidad de las personas en lo rural y urbano de nuestro país.



Imagen 1. Obra resilientes. HiperLab Univalle / Universidad de Caldas / Universidad del Quindío Festival de la Imagen de Manizales, 2019

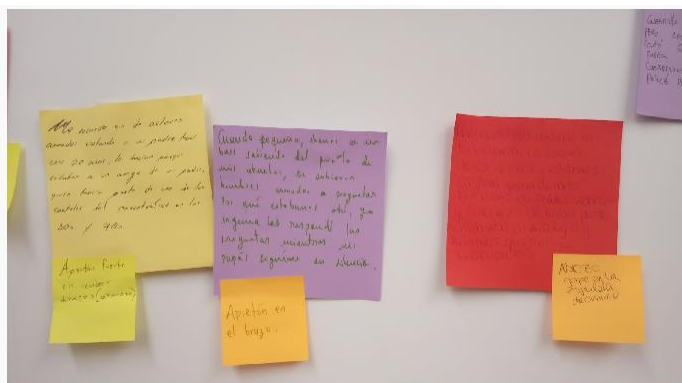
El reel de la obra puede visualizarse en el canal de YouTube del HiperLab, donde además se ha creado una lista de reproducción denominada “Canal 360”. En este entorno digital, se están subiendo de manera progresiva, los resultados de la creación de los estudiantes de la clase de estética digital del profesor Christian Lizarralde, quienes hacen parte del proyecto de investigación desde los contenidos referentes a la realidad virtual, y quienes están usando esta tecnología como una narrativa comunicacional sobre diversa cantidad de problemáticas sociales como violencia de género, violencia social, exploraciones visuales, entre muchas otras. Estas producciones están abiertas al público y pueden visualizarse con las opciones Vr que permite esta plataforma, ya sea desde el navegador usando el puntero, o con el apoyo de smartphones y gafas para Vr. En este canal, se suben además las piezas en realidad virtual resultantes de los diferentes talleres de creación que se han llevado a cabo, dentro y fuera de la Universidad.

Taller 1. Taller de narrativas en realidad virtual se realizó en la Universidad Javeriana de Cali con estudiantes del programa de comunicación en el marco de un evento nacional de esa misma institución denominado ¡ja! Mediático dentro de la Semana de la Comunicación 2019.



En el taller se crearon dos narrativas, una en 180° y otra en 360° donde los estudiantes abordaron temáticas diversas, aprendieron a construir un guión para Vr, sobre las especificaciones técnicas y temas de rodaje y edición.

Taller 2. Taller de narrativas en realidad virtual con el Centro Nacional de Memoria histórica en el evento voces para transformar a Colombia en el Museo de la Tertulia. Con los asistentes, se hizo una reflexión breve sobre la manera de narrar el conflicto social armado en Colombia, y los riesgos y las potencialidades el uso de distintas tecnologías y plataformas como es el caso de la inmersión y la encarnación.



Taller 3. Taller de narrativas en realidad virtual en la Ciudad de México en el Festival Inmersiva, donde los participantes crearon una narrativa de manera colaborativa, haciendo un fuerte énfasis en el guión, el rodaje con sus especificaciones creativas y técnicas, y el componente de edición. Esta pieza se expuso en la muestra oficial del festival contando con público asistente.



A partir de estos intercambios, y de los impactos que se pueden mencionar respecto al trabajo comunitario y la realidad virtual, es ver como en su mayoría, las personas tienen la percepción que estos recursos son de muy alto precio para su consumo. Si bien, la producción para realidad virtual puede implicar la adquisición de un setup específico, reproducir y acceder a videos en Vr tiene una amplia gama de posibilidades que van desde explorar directamente en plataformas digitales en el computador, o el uso de los celulares, más las gafas para vr, entre las que se encuentran opciones muy económicas como las gafas de cartón desde 3 dolares en adelante, o incluso, con la opción de 'hágalo usted mismo' gracias a gran cantidad de tutoriales que ya se encuentran en internet. La variable en este caso está en la tenencia de un smartphone de buena calidad de imagen y con la específica característica sensores como el giroscopio. Sin embargo, la gran mayoría de marcas masificadas de celulares actualmente cuentan con esta oferta. El giroscopio, es un sensor que permite al dispositivo móvil identificar el movimiento que hará posible la sensación de inmersión del video en realidad virtual, de no contar con él, el movimiento se tendría que hacer manualmente, por lo cual no sería posible combinar esto con las gafas. Cuando los participantes en los talleres o en las clases tiene esta práctica, reflexionan sobre la cantidad de contenidos a los que pueden acceder, y producir, dejando de ser las ideas preconcebidas sobre la tecnología un problema de acceso.



Figura 7. Producción en Vr de estudiantes

Las colaboraciones, y las becas de creación que se han logrado en las 5 vicerrectorías, han dado lugar a un volumen importante de producción, de consecución de espacios y de equipos, así como los intercambios con otras entidades y colectivos. Es el caso de la colaboración con el laboratorio *BeAnotherLab* en Barcelona que se remonta desde el año 2012, ha potenciado a ambos procesos, y es así que *Memorias Virtuales de perdón*, hace parte del proyecto *Library of Ourselves*² y el cual permite una mayor circulación de las piezas gracias a la visibilidad internacional del *BeAnotherLab*.

Producir para Vr

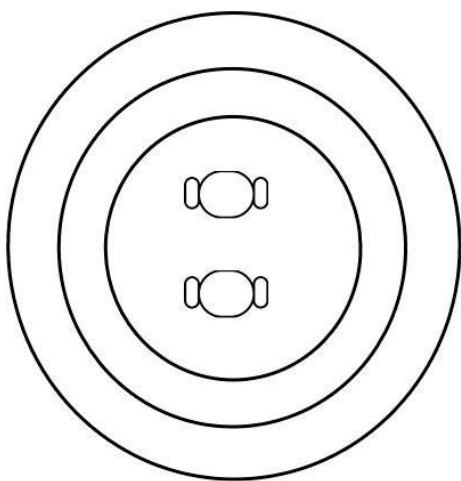
El Laboratorio Hipermedia HiperLab, hace parte de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle, un programa académico que tiene más de 40 años de experiencia y tradición en la producción audiovisual. Con el HiperLab, se ha iniciado una línea de realización para realidad virtual, y abre otra forma de narrar los temas que son de interés para los estudiantes y la comunidad académica en general. Al ser un proyecto de investigación, se han realizado una serie de ejercicios, obras y talleres que han permitido recopilar experiencias propias sobre la manera de producir con tecnologías inmersivas. Para desarrollar una metodología de creación, fue necesario desarrollar contenido pedagógico propio, partiendo de una caracterización de las narrativas, unos modelos de producción y modelos de guiones narrativos y técnicos como los siguientes:

² Link: <http://beanothelab.org/home/work/library-of-ourselves/>

Guiones y esquemas propios diseñados para Vr “Pensar en redondito”

En la experiencia de los talleres de creación de narrativas para Vr, se usan los siguientes formatos para construir la historia y el storyboard en simultáneo con los asistentes, incluyendo los elementos de interactividad que se quieren incluir para alimentar el efecto que se persigue generar en el usuario.

360° una historia esférica



180° una historia semi esférica

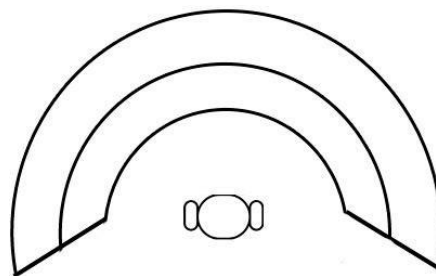


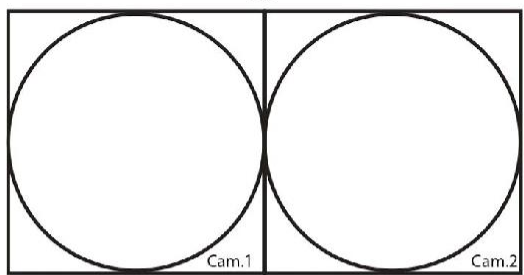
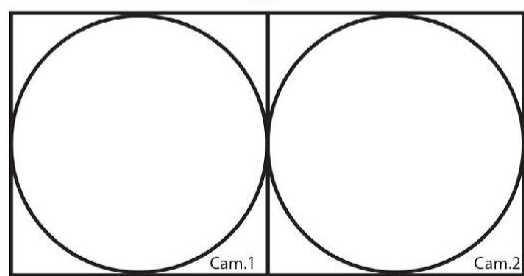
Imagen 3. Esquemas propios de perspectivas Vr

Planos en realidad virtual				
Planos	Plano subjetivo 1º persona		3º persona invisible	
Ejemplo				
Cámaras	180° (una cámara)	360° (dos o más cámaras)	180° (una cámara)	360° (dos o más cámaras)
Iluminación	Luz natural Luz artificial	Luz natural	Luz natural Luz artificial	Luz natural
Sonido	Se recomienda usar sonido binaural para que el usuario sienta la espacialización al momento de ponerse las gafas. En todos los casos se puede usar el sonido estéreo que captan las cámaras, o sonidos adicionales por edición.			
Encarnación	Mayor inmersión por el carácter subjetivo de la experiencia		Es posible, pero hay menor inmersión al no aparecer un cuerpo dentro de la narrativa	
Objetivo	Que el usuario al ponerse las gafas, se convierta en protagonista de la historia.		El compañero de viaje / El observador	
Implica	Ejercicio de encarnación “Ponerme en el lugar de otro”		Mostrar un contexto y unos personajes “Viajar a otra realidad o entorno”	
Trípode	El cuerpo humano (cabeza) es el soporte de las cámaras, se suele usar un casco especial, sea que se use una o varias cámaras.		Se usa un trípode especial para soportar las cámaras.	

Tabla 1. Esquema propio de planos audiovisuales para Vr.

Fichas técnicas narrativas Vr			
Ejemplo	Caso 1	Caso 2	Caso 3
Tema	Calentamiento global	Fin del mundo	Abandono estatal
Género	Documental	Terror	Ficción
Objetivo	Generar conciencia	Entretener	Contar una realidad
Storyline	Sofía visita el desierto de la Guajira para conocer el incremento de la temperatura	Sofía visita el desierto de la Guajira encontrándose con un desolado escenario de muerte	Sofía visita el desierto de la Guajira para conocer la realidad social de sus pobladores
Locación (es)	Desierto de la Tatacoa	Zona abandonada de la Universidad	Punta Gallinas, Guajira
Encarnación Sensorium (Las sensaciones se desglosan una a una en cada escena)	Calor, viento, arena en el rostro, caminar descalza.	Calor, viento, arena en el rostro, moridas, golpes, correr.	Calor, viento, arena en el rostro, abrazos personas, coger o soltar objetos.

Tabla 2. Esquema propio de ficha de producción para Vr.

Escena		Sonido:	Sentidos:
		Interactividad:	Esp. técnicas:
	Imagen		

Hoja 1. Guión Hipermedia narrativa Vr.

En esta primera hoja, se determina qué tipo de plano se usará, entre otras cosas, por los recursos técnicos con los que se cuente, y sobre todo, por el objetivo que se desee cumplir con la narrativa.

	Imagen	Sonido	Sentidos	Interactividad	Esp. técnicas
Estado 1					
Estado 2					
Estado 3					
Estado 4					

Guión Hipermedia: Narrativa VR

Estética Digital, Prof. Christian Lizarralde

Observaciones:

Hoja 2. Guión Hipermedia narrativa Vr.

En la segunda hoja, se hace un desglose por escenas o estados de lo que el usuario verá al ponerse las gafas, y sentirá en caso de que la narrativa incluya encarnación. En cuanto a los criterios de producción, se determinan tal como en el resto de los audiovisuales, haciendo asignación de roles, un presupuesto, el diligenciamiento de permisos en caso de usar locaciones especiales, la compra de materiales adicionales, castings para actores si se requiere, arte, y demás elementos.

Sobre el trabajo colaborativo comunitario

Con la comunidad de La Plata en Bahía Málaga Buenaventura, se realizó la obra colaborativa FACHADAS, entre el 19 y el 22 de Diciembre del 2019, para apoyar al Consejo Comunitario, en el proyecto el cual se inició con el proyecto de investigación del Laboratorio Hipermedia HiperLab desde el 2015.

El Consejo Comunitario de las comunidades negras de Bahía Málaga, lidera los procesos culturales del territorio en las 4 veredas que lo conforman, y a partir de la firma del convenio marco con la Universidad del Valle, han fortalecido el intercambio iniciado con el HiperLab y sus investigadores. Desde el 2015, se formuló la propuesta de FACHADAS para pintar varios espacios de la comunidad, y hasta el presente año no había sido posible la consecución del presupuesto para su realización. Gracias a donaciones privadas que consiguió el Consejo, los investigadores del HiperLab fuimos invitados a liderar la jornada de pintura que se inició el día 19 de diciembre, y para la cual se convocó a varios artistas muralistas voluntarios. Fachadas, es una expansión visual del libro CAMINANDAR creado entre la comunidad de La Plata y los investigadores del HiperLab, el cual ya está disponible como e-book en el portal del programa editorial de la Universidad del Valle en el siguiente enlace: <http://libros.univalle.edu.co/index.php/programaeditorial/catalog/book/265>

Durante estas actividades, se cumplieron los objetivos propuestos de acuerdo a la agenda para finalizar el proyecto de FACHADAS.



Escritura de la leyenda de el Rivel de libro CAMINANDAR a la pared de la tienda.

1. Convocatoria de artistas voluntarios y materiales

Se realizó una convocatoria digital por redes sociales con la coordinación del Laboratorio Hipermedia HiperLab y la aprobación del Consejo Comunitario, para recoger materiales de pintura, y más importante aún, para conformar un equipo de muralistas y pintores con experiencia comunitaria que estuvieran dispuestos a ser voluntarios durante la jornada.

2. Dirección y coordinación de la salida de campo

La logística del viaje incluyó desplazamientos, organización del equipo y los materiales. Con el líder comunitario se coordinó la participación de los habitantes de la isla de acuerdo al tiempo y a los espacios que se determinaron para pintar.

3. Conceptualización de la obra

Como se mencionó, la jornada de pintura se fundamentó en la expansión del libro CAMINANDAR ya creado en la vigencia anterior de trabajo con la comunidad y por este motivo, parte de los invitados incluyó a la diseñadora de las ilustraciones, y quien tomó decisiones estéticas sobre los murales a construir, y la paleta de colores de las casas que no incluyeran ilustraciones o tipografías.



4. Dirección de la jornada de pintura

En total se realizaron varios murales, ilustraciones, restauraciones a pinturas existentes, e intervención de color a algunos hogares.



Mural 3 Fachada Escuela primaria. Diseño y resultado final

En estas jornadas, se contó con la participación de los artistas y con el apoyo de la comunidad que se separó por equipos de trabajo para intervenir diferentes puntos seleccionados. En algunos casos, se crearon diseños nuevos de acuerdo al pedido de la comunidad, y en otros, los que ya fueron creados en el libro.

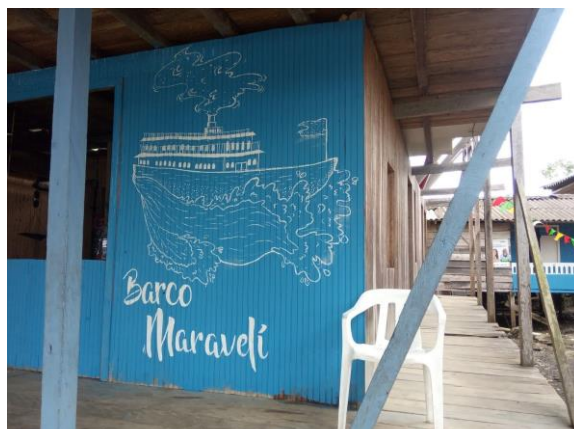


Ilustración en la pared de la tienda



Mural principal. La garza

De esta manera se consiguió concretar la propuesta de Fachadas, y que la comunidad conformará una propuesta estética a partir del libro Caminandar, el cual, recoge los saberes ancestrales que luchar por resguardar.

Metodología de Interfaces Sociales de Creación (ISC)

Memorias virtuales del perdón en Colombia, es un proyecto que se ha desarrollado bajo la perspectiva de interfaz sociales de creación, una metodología multidimensional que nos ha permitido acercarnos y crear puentes entre distintos tipos de conocimiento, lo cual genera una investigación emocional que combina la conversación, la empatía y las la cartografía 360° como dispositivo para la indagación social.

A través de las cartografías 360°, logramos fortalecer una perspectiva postdigital [2] que permite integrar distintos medios, narrativas, técnicas de rodaje y edición, pero sobre todo poner a prueba las tensiones, los retos y la potencia de la empatía dentro de la creación colaborativa. Las historias son una ventana donde lo que importa es el mensaje y donde la técnica se aprovecha para potenciarlo, usando la realidad virtual y la telemática como un recurso de inmersión narrativa que intensifica el efecto emocional en los espectadores gracias a la total implicación de los sentidos y del cuerpo. La realidad virtual, es un medio multisensorial que nos ha permitido contar historias expandidas, emocionales, inmersivas y sensibles. Durante casi 5 años hemos explorado y evidenciado los efectos de ponernos en el cuerpo y la mente del otro, de conocer la verdad de esos "otros".

Interfaces Sociales de Creación³, es una perspectiva de investigación-creación respaldada por el encuentro entre el conocimiento académico y el saber cotidiano, un área de interacción en donde mundos de vida disímiles se unen con el propósito de diseñar acciones y prácticas creativas como dispositivo para la memoria y la generación de nuevo conocimiento.

Memorias Virtuales de perdón, es la producción colombiana de narrativas en realidad virtual, que se hace desde la Universidad del Valle, en la Escuela de Comunicación Social en la ciudad de Cali, en medio de ejercicios de clase, talleres y encuentros entre diferentes actores red. En el laboratorio HiperLab, se propone una metodología de co-creación y de narrativas experienciales sobre temas diversos con un alto componente social.

En la metodología de co-creación, se transforma la visión del realizador, por un equipo de creadores, que construyen los objetivos en grupo, combinando los intereses iniciales de los investigadores, y los intereses finales que se construyen en colectivo. Por consiguiente, se transforma el concepto de autor, por coautores, en la medida que se toman las decisiones de acuerdo al intercambio de saberes. De acuerdo al tema, se han propuesto una serie de líneas para la invitación de actores red a la recopilación de historias de perdón, puede tratarse de: Instituciones que trabajan con actores red implicados en el tema, colectivos, o actores individuales interesados en contar sus experiencias, o, elaboración de guiones inspirados o basados en hechos reales o ficticios.

En medio de la co-creación, se abordan los criterios de producción audiovisual determinando en conjunto los niveles de veracidad y el carácter documental de las narrativas, así como el tono que se desea alcanzar con la obra. Otro de los criterios sobre los que se reflexiona es el no menos importante tema de los derechos de autor que se transforma igualmente en este tipo de procesos de prototipado colectivo. Para la fase 1 de producción se parte del reconocimiento de y entre los actores sociales que se involucren en la creación, las negociaciones iniciales que se dan gracias a la conversación desde la empatía o las tensiones que se puedan presentar. Para el caso del abordaje de los temas de conflicto social armado en Colombia, se recomendó acercarse a comunidades, colectivos, grupos o personas que tengan procesos iniciados o la disposición de contar en tanto que pueden ser temas dolorosos o traumáticos para ser documentados o recreados, especialmente cuando se reflexiona sobre el trato a partir de tecnologías inmersivas como es el caso de la realidad virtual.

Después, en la fase 2, se pasa a la producción en sí misma donde se toman las decisiones de acuerdo al intercambio de saberes y a la disposición de intereses individuales a colectivos. En esta fase, es donde se pretende que la verticalidad se reduzca y se convierta en un espacio horizontal de creación de la narrativa, en donde se dan las discusiones sobre lo ético, se decide qué y cómo mostrar o no mostrar y sobre todo desde dónde se enuncia. Esta es la fase de creación del guión narrativo, guión hipermedia, la planeación del rodaje y el rodaje mismo. Cuando se tratan temas sensibles, como el caso del conflicto social armado en Colombia, la

³ Link: <https://www.youtube.com/watch?v=0rmXr7RUVKk>

construcción de lineamientos propios sobre qué y cómo contar la narrativa da la oportunidad a los actores protagonistas determinar el criterio de cómo este ejercicio de memoria no se convierte en una re victimización, y de cómo la comprensión de los impactos diferenciados que se producen de cada versión de los hechos. Se puede considerar además, la personalización del espacio o de las gafas, en función de los objetivos planteados por los realizadores.

En la etapa 3 de pos producción, suele ser un proceso centrado en algunos actores en particular, quienes deseen realizar la edición visual y sonora de la pieza, cuidando que corresponda a las decisiones tomadas en colectivo, normalmente para esto se utilizan programas de edición como Adobe Premiere.

Finalmente, existe la etapa 4 que implica la divulgación de la obra, que puede involucrar a los actores realizadores como performers, o en su defecto, puede implicarlos en hacer seguimiento a los impactos que produzca la pieza, sea a través de conversación con los usuarios/espectadores, en mesas de discusión, debates, entre otros. Para el caso del tema del conflicto social armado en Colombia, se trata de construir una pieza inmersiva, que a su vez, esté inmersa en una experiencia mayor que implica un antes de su creación, su creación y un después, especialmente cuando se trata de temas sensibles. Esta es una recomendación surge de la asesoría del Centro Nacional de Memoria Histórica en cabeza del profesional Juan Carlos Franco, quienes al revisar el proceso hicieron una serie de observaciones para enriquecer la propuesta a partir de su experiencia con víctimas y ex combatientes. Con ellos se realizó una participación en el evento de Voces para Transformar a Colombia, donde se ahondó en la discusión sobre la importancia de determinar con los realizadores de las piezas ¿hasta dónde se quiere llegar con la obra y si se desea y requiere hacer un seguimiento sobre su efecto sobre los espectadores?

El Laboratorio HiperLab de la Universidad del Valle tras ser creado en 2012, ha conseguido mantener una continuidad en el proceso de investigación, que actualmente lo posiciona como un espacio de encuentro físico y digital, convocando actores red de todas las áreas de conocimiento y campos artísticos y culturales, entre estudiantes, egresados, docentes e investigadores internos o externos.

El proyecto, ha contado con cinco vigencias apoyadas por las becas de creación de la Vicerrectoría de investigaciones de la Universidad del Valle: HiperLab 1.0 “Creación de un Laboratorio Hipermedia” en el 2012. HiperLab 2.0 “Pacíficos” en el 2014. HiperLab 3.0 “Interfaces Sociales de Creación” en el 2015 HiperLab 4.0 “Caminandar Libro Expandido” y la presente HiperLab 5.0 “Memorias Virtuales de perdón”. Todos los resultado obtenidos, se han apoyado en entornos digitales de divulgación como: Página Web: <http://hiperlab.univalle.edu.co/> y de intercambio como el correo electrónico: Email: hiperlab@correounivalle.edu.co, además de las redes sociales: Facebook: [/hiperlab.uv](https://www.facebook.com/hiperlab.uv), Twitter: @hiperlabuv, YouTube: HiperLab Univalle y el nuevo canal inaugurado para la vigencia Instagram: @Hiperlab.

Todos estos espacios, han demostrado ser altamente efectivos para el intercambio con personas dentro y fuera de Cali, acercando a un público mayor los eventos o convocatorias

realizadas, la divulgación de las obras, entre otros. Es así como además, se reciben invitaciones y solicitudes de asesoría sobre los temas que atañen al proyecto. Finalmente, la participación en eventos de manera presencial, también ha dado lugar a una serie de alianzas e intercambios con investigadores y público nacional e internacional, que ha dado a lugar a planeación de proyectos colaborativos o reuniones de intercambio, donde en algunos casos si se desea se podrán desarrollar proyectos a futuro.

5. Productos:

Tabla No. 1. **Cantidad y tipo de productos pactados en el *Acta de Trabajo y Compromiso* y productos finalmente presentados**

TIPO DE PRODUCTOS	No. de PRODUCTOS PACTADOS				No. de PRODUCTOS PRESENTADOS			
Productos de nuevos conocimientos								
Artículo en revista ISI-SCOPUS:	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
Artículo completo publicado en revistas indexadas	A1	A2	B	C	A1	A2	B	C
Libros de autor que publiquen resultados de investigación								
Capítulos en libros que publican resultados de investigación								
Productos o procesos tecnológicos patentados o registrados	1				1			
▪ Prototipos y patentes								
▪ Software								
Productos o procesos tecnológicos usualmente no patentables o protegidos por secreto industrial					1			
Normas basadas en resultados de investigación								

Formación de recursos humanos	No. de estudiantes vinculados	No. de tesis	No. De estudiantes Vinculados	No. De tesis
Estudiantes de pregrado			12	
Semillero de Investigación				
Estudiantes de maestría				
Estudiantes de doctorado				
Joven investigador				
Productos de divulgación				
Publicaciones en revistas no indexadas				
Ponencias presentadas en eventos (congresos, seminarios, coloquios, foros)	No. de ponencias nacionales	No. de ponencias internacionales	No. de ponencias nacionales	No. de ponencias internacionales
Propuesta de investigación				1
Propuestas presentadas en convocatorias externas para búsqueda de financiación.				

Tabla No. 2. Detalle de productos

Para cada uno de los productos obtenidos y relacionados en la tabla anterior, indique la información solicitada para cada uno, anexando copia de las respectivas constancias. Como anexo a este formato encontrará el instructivo para instructivo para la revisión de informes finales y productos

Tipo de producto:	Obra telemática en realidad virtual "Resilientes"
Nombre General:	XVIII Festival Internacional de la Imagen. (2019) Obra telemática en realidad virtual "Resilientes"
Nombre Particular:	"Resilientes"

Ciudad y fechas:	Manizales, 10-14 de junio de 2019
Participantes:	Cristian Felipe Lizarralde Gómez (Dirección) Profesor Universidad del Valle Mario Valencia (Dirección diseño de interacción) Profesor Universidad de Caldas Jaime Echeverry (Dirección nodo Armenia) Profesor Universidad del Quindío Colaboradores: Nodo Cali Camila Campos (Codirección – Producción Cali) Carlos Rueda (Telemática Cali) Alejandro Bolívar (Asistente de producción) Artistas: Ana María Gómez Valencia - Profesora Universidad del Valle Andrés Gaviria Juan Sebastian Potes Perez Douglas Acosta Andrés Luna Nodo Manizales Oscar Ceballos (Producción sonora) Cesar Arias - Profesor Universidad de Caldas (Producción Visual) Jorge Arias (Telemática y sonido) Daniel Muñoz (Telemática y visuales) Nodo Armenia Estudiantes Programa Artes Visuales Universidad del Quindío María Camila Toro Soto Ana Maria Sabonghi Osorio Geraldine Carvajal Márquez Nicolás Vargas Castaño
Sitio de información:	Link: https://www.youtube.com/watch?v=YJhPzMJLIPM&list=PLKusrUh1ee310yRgkyZcShyVzEN7spR8H&index=5&t=0s
Formas organizativas:	Colaboración entre: Escuela de Comunicación Social y docentes de Teatro de la Universidad del Valle, en Armenia en la Universidad del Quindío en el programa de Artes Visuales, y en Manizales en la Universidad de Caldas desde el programa de Diseño Visual

Tipo de producto:	Conferencia "Tecnologías creativas e inteligencia colectiva"
Nombre General:	Conferencia "Tecnologías creativas e inteligencia colectiva"
Nombre Particular:	Conferencia "Tecnologías creativas e inteligencia colectiva"
Ciudad y fechas:	Ciudad de México, 28 de Septiembre
Participantes:	Christian Felipe Lizarralde Gómez, Camila Campos Quintana
Sitio de información:	Link: https://www.facebook.com/MermeladadeJuegos/videos/678260936016722/
Formas organizativas:	Laboratorio Hipermedia HiperLab de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle. Centro de cultura digital ciudad de México. Banco BBVA de la ciudad de México.

Tipo de producto:	Obra en colaboración: EVE - dance is an unplaceable place", una pieza híbrida de danza y realidad virtual por Compagnie Voix (Italia) y Omnipresenz (Colombia).
Nombre General:	Obra en colaboración: EVE - dance is an unplaceable place", una pieza híbrida de danza y realidad virtual por Compagnie Voix (Italia) y Omnipresenz (Colombia).
Nombre Particular:	EVE - dance is an unplaceable place", una pieza híbrida de danza y realidad virtual por Compagnie Voix (Italia) y Omnipresenz (Colombia).
Ciudad y fechas:	26 al 29 de septiembre, 2019
Participantes:	Choreographer, producer and co-creator: Margherita Bergamo Meneghini Interaction designer, virtual reality developer and co-creator: Daniel González Franco Producer and distributor: Compagnie Voix & Omnipresenz Performers Jenna Beaudoin, Élise Boileau, Raphaëlle Renucci, Margherita Bergamo Scriptwriter and associate producer Mark Lee Associate producer Lucia Candelpergher Musician and sound designer Dale Nichols

	Visual artist Kirstin Huber Costume designer Paloma Bomé Lighting designer Hugo Dalphond Creation and performance in France Camille Chevalier, Jane Fournier, Nahuel Renaud, Margherita Bergamo Executive producer Festival du nouveau cinéma (FNC) Special thanks: BeAnother Lab, Le Réservoir Ville de Saint Marcel, Département de Saône-et-Loire, Oculus VR Performance Ciudad de México Festival Inmersiva 2019 Art director: Christian Felipe Lizarralde Profesor Universidad del Valle General producer: Camila Campos Quintana
Sitio de información:	Link: https://youtu.be/G4vzfQKJ2Lw
Formas organizativas:	Compañía de danza Compagnie Voix, Laboratorio Omnipresenz, Laboratorio Hipermedia HiperLab de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle. Centro de cultura digital ciudad de México. Banco BBVA de la ciudad de México.

La presente versión del informe contiene las observaciones de los evaluadores:


Firma del investigador principal


VoBo. Vicedecano de Investigaciones

Por favor presente su informe impreso y en formato digital en hoja tamaño carta, letra arial 11, con espacios de 1 1/2