



ESCUELA DE ARQUITECTURA, COMUNICACIONES Y DISEÑO
UNIVERSIDAD DE VIÑA DEL MAR

**Proyecto de creación experiencia transmedia:
“Vaivén”**

PROYECTO PARA OPTAR AL GRADO
DE MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN DIGITAL Y TRANSMEDIA

Autora: Mg. Javiera Cádiz Pinares

Guía: Dra. Angélica Pacheco Díaz

Codirector: Dr. Carlos Obando Arroyave

Cotutor: Mg. Iván Jeldes Yáñez

Viña del Mar, diciembre, 2023

Dedicado a mi familia, amigos y profesores,
cuyos roles se difuminan según el tiempo y el espacio.

Resumen ejecutivo

El proyecto "Vaivén" es una experiencia de narrativa transmedia la cual tiene por objetivo principal explorar la memoria individual y social de la generación *millennial*, a través de una instalación artística como troncal, y cortometrajes, sitio web, una experiencia en WhatsApp y un libro como satélites.

Para el desarrollo de este proyecto, se realizaron conversaciones con 21 profesionales que se desarrollan en el rubro del arte y el patrimonio y que se desempeñan en diversas instituciones culturales de la región de Valparaíso. Estos expertos destacaron la importancia de trabajar la problemática en la cual se centra este proyecto, y coincidieron en que las artes y la transmedia son herramientas que permiten un cambio y posibilitan una nueva forma de conceptualizar, reflexionar y modificar la realidad.

Desde el punto de vista del marco teórico, este abordó principalmente las temáticas de la memoria como parte del patrimonio cultural, las subjetividades y las artes de vanguardia, tales como instalacionismo y performance que dan un marco conceptual desde donde surge la idea central del universo transmedia.

El proyecto "Vaivén" se enmarca en el rubro de las economías culturales por lo que su sustentabilidad en el tiempo se vuelve un desafío. Es por esto que se propone un plan de estrategias y tácticas para su gestión basadas en financiamientos a través fondos culturales para la inversión inicial que permitan su elaboración y exhibición. Junto con ello también se propone la colaboración con museos de la región de Valparaíso permitiendo la creación de una comunidad de manera presencial y virtual.

El presupuesto detallado del proyecto se encuentra en el documento, y se estima que el costo total es de \$38.000.000 CLP. Este presupuesto incluye los costos de producción y equipos de trabajo, así como también los costos de difusión.

En cuanto a la propuesta de valor, se destaca su alineación con la innovación social, abordando problemáticas culturales de manera creativa, diferenciándose de otros productos culturales que abordan temáticas similares, a través de la conexión entre el arte, la memoria y las narrativas transmedia.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	7
1. PROBLEMATIZACIÓN	8
1.1 FORMULACIÓN PROBLEMA	8
1.2 ESTADÍA CORTA	9
1.3 OBJETIVOS DEL PROYECTO	10
2. MARCO TEÓRICO	10
2.1 LA MEMORIA COMO RELATO INDIVIDUAL Y SOCIAL	10
2.2 EL CONCEPTO DE SUBJETIVIDAD	15
2.3 LAS ARTES VISUALES DESDE LA ÓPTICA DE LA PARTICIPACIÓN: ANÁLISIS DE MOVIMIENTOS Y DISCIPLINAS ...	17
2.4 TRANSMEDIA COMO EJERCICIO DE PARTICIPACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDADES	22
2.5 TRIADA MEMORIA, ARTES Y TRANSMEDIA	25
3. MARCO DE REFERENCIA	25
3.1 EXPOSICIÓN OBJETUAL EN PARQUE CULTURAL DE VALPARAÍSO	28
3.2 EXPOSICIONES PATRIMONIALES DEL MUSEO PALACIO RIOJA	29
3.3 {RE} COLECCIÓN DEL MUSEO HISTÓRICO NACIONAL	30
3.4 EXPOSICIÓN “LOS OBJETOS HABLAN” DEL MUSEO DEL PRADO	30
4. DIAGNÓSTICO	32
4.1 ANÁLISIS DEL MICROENTORNO	32
SUMINISTRADORES	32
INTERMEDIARIOS	32
INSTITUCIONES	33
COMPETENCIA	35
4.2 ANÁLISIS MACROENTORNO	36
ENTORNO REGIONAL	37
ENTORNO ECONÓMICO	39
ENTORNO CULTURAL Y PATRIMONIAL	41
ENTORNO POLÍTICO	45
ENTORNO TECNOLÓGICO	47
4.3 ANÁLISIS FODA	48
5. INVESTIGACIÓN	50
5.1 PRINCIPALES RESULTADOS	50
6. PROYECTO TRANSMEDIA	53
6.1 ESTRATEGIA DE POSICIONAMIENTO	53
EMPLAZAMIENTO DEL PROYECTO	53
CATEGORÍA DEL PROYECTO	54

6.2 PROPUESTA DE VALOR	55
SLOGAN.....	56
MODELO DE EXHIBICIÓN.....	56
SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO.....	57
IDENTIDAD CORPORATIVA.....	57
IMAGEN DE MARCA.....	58
PALETA DE COLOR Y TIPOGRAFÍA.....	58
6.3 UNIVERSO TRANSMEDIA	59
6.4 CARACTERIZACIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO	60
LA INFANCIA: ORIGEN DE LA CONSTRUCCIÓN DEL TERRITORIO EMOCIONAL.....	60
LA TELEVISIÓN COMO REPOSITORIO DE LA MEMORIA DE LA INFANCIA DE LOS NOVENTAS.....	61
PROBLEMÁTICA DE LA SALUD MENTAL EN CHILE Y SUS REPERCUSIONES EN LA GENERACIÓN <i>MILLENNIAL</i>	62
6.5 ELABORACIÓN DEL PERFIL DEL PÚBLICO OBJETIVO	63
PERFIL PSICOLÓGICO.....	63
ARQUETIPO.....	64
BUYER PERSONA.....	65
6.6 OBJETIVO DEL PROYECTO	66
6.7 ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS	66
<u>7. MAQUETAS</u>	<u>67</u>
7.1 TRONCAL: INSTALACIÓN ARTÍSTICA	67
CONCEPTUALIZACIÓN.....	67
REFERENCIAS.....	68
RENDER.....	72
FICHA TÉCNICA.....	73
DIAGRAMA DE FLUJO.....	78
7.2 SATÉLITE 1: CORTOMETRAJES	79
CONCEPTUALIZACIÓN.....	79
REFERENCIAS.....	79
CONTENIDOS.....	80
7.3 SATÉLITE 2: SITIO WEB	80
MAPA DE SITIO.....	81
WIREFRAMES.....	81
7.4 SATÉLITE 3: WHATSAPP	84
VISUALIZACIÓN.....	85
7.5 SATÉLITE 4: LIBRO	86
VISUALIZACIÓN.....	86
ÍNDICE DEL LIBRO.....	87
7.6 VIRALIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA	87
7.7 PRUEBA DEL PROTOTIPO	89
<u>8. PRESUPUESTO</u>	<u>90</u>
8.1 OBJETIVOS DE POSTULACIÓN	90
8.2 LÍNEAS ESPECÍFICAS DE POSTULACIÓN	92
8.3 RESUMEN DEL PRESUPUESTO	92
8.4 DETALLE DE COSTOS	93
<u>9. CARTA GANTT</u>	<u>96</u>
<u>10. BIBLIOGRAFÍA</u>	<u>98</u>

Tabla de Figuras

Figura 1 "Legado (2017) y Diálogo fallido (2017) de J. Mayor en la muestra Sinérgia.....	28
Figura 2 "Exposición Objetual"	29
Figura 3 Actividades de mediación exposiciones patrimoniales Palacio Rioja	29
Figura 4 Puesta en escena exposición {Re} Colección del Museo Histórico Nacional	30
Figura 5 Afiche exposición "Los objetos hablan" del Museo del Prado	31
Figura 6 Censos de Población y Vivienda. Proyecciones de Población, INE.....	37
Figura 7 Caracterización de la región de Valparaíso.....	38
Figura 8 Presupuesto público para el sector cultural.....	40
Figura 9 Transferencias presupuestarias.....	40
Figura 10 Usuarios presenciales en museos	42
Figura 11 Panorama de Museos 2022.....	43
Figura 12 Participación Cultural región de Valparaíso	44
Figura 13 Encuesta de Espectáculos Públicos 2021	47
Figura 14 Razones para no realizar EPT	48
Figura 15 Cuadro resumen del análisis FODA.....	49
Figura 16 Imagen referencial del contenido abordado	54
Figura 17 Esquema de itinerancia	56
Figura 18 Imagen referencial del sentido del proyecto	57
Figura 19 Propuesta de Logotipo.....	58
Figura 20 Paleta de colores y tipografía	58
Figura 21 Universo transmedia.....	59
Figura 22 Ejemplos de buyer persona para este proyecto	65
Figura 23 Portadas IKEA 1989-1991-1997.....	68
Figura 24 Serie "Los ochenta".....	68
Figura 25 Telenovela "Marrón Glasé".....	69
Figura 26 Telenovela "16".....	69
Figura 27 Escenario 1980	70
Figura 28 Escenario 1990	70
Figura 29 Escenario 2000.....	71
Figura 30 Vista superior de la instalación	71
Figura 31 Vista general de la instalación.....	72
Figura 32 Plano detalle isla ochentas	72
Figura 33 Plano detalle isla noventas	72
Figura 34 Plano detalle isla dosmil.....	73
Figura 35 Diagrama de flujo instalación	78
Figura 36 Programa "Cachureos" (1983-2008) y Programa "Zoolo TV" (1999-2010)	79
Figura 37 Listado de programas de televisión referenciales para cortometrajes.....	80
Figura 38 Mapa de Sitio Web.....	81
Figura 39 Visualizaciones de la página web	84
Figura 40 Modelo de mensajería de fotografías y audios por WhatsApp	85
Figura 41 Ejemplo de portadas e interior del libro	86
Figura 42 Montaje de prueba de prototipo	89

Introducción

El siguiente proyecto transmedia está basado en la activación de la memoria, y desde una instalación artística se busca generar reflexiones y comunidades. Los *millennials* (Rentz, 2015) son el foco prioritario de esta iniciativa, y en el desarrollo de esta propuesta se intenta recuperar la idea de la importancia de la esencia de las cosas (Han, 2021) a través de un espacio, tanto individual-presencial como colectivo-virtual.

El troncal del proyecto es una intervención artística basada en un elemento central, la televisión y la estética de diferentes épocas, que permitirá a los espectadores-actores realizar una acción participativa con experiencia de gamificación, posibilitando la elaboración de cruces entre lo que fueron y lo que son, permitiendo el análisis personal y la creación de comunidades en torno a sus recuerdos. Esta comunidad se configurará a través de relatos y será posible visibilizar las historias de vida en una puesta en escena colectiva y colaborativa.

Para la conceptualización, se realizó un marco teórico que da cuenta de los temas centrales de este universo transmedia, que tiene relación con la activación de la memoria, tanto individual como colectiva; la importancia de las subjetividades en la construcción de estos relatos; y el arte, particularmente, con la instalación como disciplina que ayudan a entender el proceso de generación de contenidos. Esto se condice con las narrativas transmedia sociales en el sentido de que cada individuo es capaz de generar cambios a nivel de ideas y aportar con nuevos contenidos a un universo en constante cambio y desarrollo.

Finalmente, se realiza un estudio sobre proyectos similares, tanto en temática como en estética, que sirven para entender el contexto actual de las propuestas en el campo de la memoria y las artes visuales.

En definitiva, la siguiente propuesta transmedia, Vaivén, busca capturar, a través del arte y comunicación mediada por tecnología, la complejidad y atemporalidad de los recuerdos.

1. Problematización

1.1 Formulación problema

Este proyecto está pensado para un público *millennial*, quienes son los nacidos entre los años 1981 y 1993, por lo que la problemática surge de las necesidades y objetivos de esta generación que, como todas, poseen adhesión compartida por emociones, lenguajes y personajes comunes (Bodei, 2016)

Los *millennials* tienen grandes expectativas sobre sus vidas poniendo énfasis en la importancia de conocer nuevas culturas y vivir nuevas experiencias, poniendo el foco en su lado emocional más que el profesional. Esta preocupación tiene relación con los problemas de salud mental por los cuales atraviesan, debido a lo que se podría definir como hipermodernidad (Lipovetsky, 2006) en la que “el placer ha sido reemplazado por la angustia, la libertad por la incertidumbre y el goce por la eficacia. La falta de ataduras sociales ya no es vivenciada como un privilegio liberador, sino como un desamparo angustiante” (Villar Boullosa, 2016, pág. 245). Es así como se observa que a pesar de ser una generación que está más conectada con otras personas a través de lo digital, se sienten más solas que nunca generando un incremento en el uso de antidepresivos, asistencia a terapia y expresión auto informada de ansiedad y tristeza (Álvares, 2018).

Los factores que posibilitan el incremento de estos problemas son, por ejemplo, la ansiedad social, la que se asocia a la pérdida del disfrute en situaciones sociales; la fuerte exposición y a su vez la utilización de las redes sociales como refugio; la frustración que genera la educación basada en el éxito económico; las preocupaciones relacionadas con problemáticas globales como la destrucción de la biodiversidad, la exclusión de grupos minoritarios, el libre mercado, entre otros.

Sin embargo, a pesar de que este grupo presenta estas complicaciones, lo cierto es que son un segmento de la población que es capaz de reconocer y verbalizar estos síntomas, los *millennials* son quienes han roto el tabú o silencio social que rodeaba el tema de la salud mental. Ahora son ellos quienes hablan abiertamente sobre ir a terapia, ya que esta es la generación deprimida porque es la generación que reconoce su malestar sin vergüenza ni miedo (Albalat, 2023). Asimismo, este segmento, en Chile, según cifras del Instituto Nacional de Estadísticas (INE), asciende a 2.667.451 personas, entre 25 y 39 años parte relevante de la fuerza laboral del país.

Es así como este proyecto busca a través de la memoria y el arte, dar un espacio a sus espectadores para hacer frente a memorias que permitan remecer el inconsciente y sacar lecciones de vida que les permitan superar las múltiples dificultades que se les presentan.

1.2 Estadía corta

Para la elaboración de este proyecto de grado, se desarrollaron 3 conversaciones con expertos en las materias relacionadas a este estudio, tales como arte, memoria y patrimonio.

La cantidad de personas que participaron de este proceso fueron 21, todos profesionales que forman parte de grupos académicos de diversas universidades de la región y concordaron en la importancia de trabajar la problemática en la cual se centra esta investigación. Durante las exposiciones en distintas instancias universitarias y sociales se destacan las expresiones tras el recorrido de la propuesta Vaivén:

- Recuerdo mi niñez. Momentos de alegría (mujer, 30 años)
- ¡Qué belleza! Me emocioné con la sensación de ver y recordar momentos en la casa con mi familia (hombre, 40 años)
- Oh...me emociona porque me acuerdo cuando era una niña (mujer, 25 años)

Entre los estudiantes de postgrado y académicos del programa, coinciden en la idea del paradigma de la hipermodernidad como un problema generalizado en el grupo etario definido como foco para este estudio, que son los nacidos entre los años 1980 y 1990. Concierten también en que existe una complejidad del sistema de creencias actual y creen en la importancia de hacer frente a esta situación. Y, aunque el proyecto se circunscribe en este rango de edad, la emoción es transversal cuando se trata de recuperación de memorias de la niñez.

Como grupo que forma parte de las artes y las humanidades, conviene que estas son herramientas que permiten un cambio y posibilitan una nueva forma de conceptualizar, reflexionar y modificar la realidad. De esta manera, se constata la necesidad del proyecto Vaivén.

1.3 Objetivos del proyecto

Objetivo general

Construir un proyecto de narrativa transmedia basado en la memoria en un formato de instalación artística. A través de este producto troncal y satélites asociados, el usuario podrá activar sus recuerdos y generar comunidades, dando énfasis a la importancia de las historias de vida para cimentar las identidades y el bienestar personal y colectivo.

Objetivos específicos

- Establecer una instalación artística como un dispositivo que permita la activación de la memoria a través de la experiencia física recorriendo los recuerdos de infancia del espectador-actor.
- Fomentar el vínculo entre el arte y la tecnología en un ejercicio artístico con experiencia transmedia, vinculado a la memoria personal y colectiva.
- Proponer la iniciativa como “lugar de memoria” en el entendido que permite enlazar una comunidad en torno a un relato común mediante espacios gamificados.

2. Marco Teórico

2.1 La memoria como relato individual y social

El concepto patrimonio cultural ha sido ampliamente discutido, tanto nacional como internacionalmente, y este ha ido reformándose con el tiempo en relación con los cambios que las sociedades complejas y postindustriales han ido experimentando.

Debido a que cada sociedad y grupo vivencian procesos diferentes, el patrimonio cultural puede ser entendido de múltiples formas muy disímiles unas de otras. Un ejemplo de aquello son las definiciones que emanan desde la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO) como un organismo internacional; del Consejo de Monumentos Nacionales (CMN) como una repartición del Estado de Chile; y desde espacios de estudio e investigación como el Instituto de Ciencias del Patrimonio-Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Salamanca, España.

Desde el punto de vista internacional, Unesco define el patrimonio como un legado cultural que se recibe del pasado, se vive en el presente y el cual será posible transmitir a las siguientes

generaciones. Asimismo, da cuenta sobre la importancia de los contextos en su conformación haciendo alusión al cambio climático, desastres naturales, emigración, conflictos, marginación, desigualdad económica y educativa, poniendo énfasis en su capacidad de promover la paz y el desarrollo social, ambiental y económico sostenible (Unesco, 2023).

Por otra parte, el Consejo de Monumentos Nacionales que depende del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Estado de Chile, lo define como herencia y formas de vida.

“Un bien o conjunto de ellos que constituyen un legado o herencia que se traspa de una generación a otra y que opera como testimonio de la existencia de los antepasados, de sus prácticas y formas de vida. Este comprende tanto las obras materiales como las creaciones anónimas surgidas del alma popular a las cuales la sociedad le otorga valor histórico, estético, científico o simbólico” (CMN, 2023).

Sin embargo, cuando se analiza la legislación chilena asociada al patrimonio, la ley 17.288 de Monumentos Nacionales (BCN, 2023) esta no hace referencia a la dimensión inmaterial del mismo, lo que da cuenta de incongruencias entre las bases normativas y administrativas que rigen este ámbito cultural en Chile.

Finalmente, desde la academia se ha definido como “un conjunto de productos de la actividad humana y sus restos, intencionales y no intencionales, tangibles e intangibles que representan los procesos históricos y sociales, que tienen sentido y que, al tiempo, son resignificados al introducir sentidos nuevos y/o ser renegociados” (Criado-Boado, et.at, 2013, p. 6).

Gracias a estas definiciones es posible visibilizar el término como una construcción social, dialógica y constructivista, reforzando su diversidad, complejidad y relación con los paradigmas, movimientos y realidades de cada época y cada lugar.

El concepto patrimonio cultural surge en un contexto moderno donde la racionalidad y la lógica era fundamental. Todo aquello que era considerado *patrimonial* debía contener rasgos específicos como data, materialidad y estética que lo hacían merecer esta categoría. Este carácter se ve reflejado, por ejemplo, en la ley antes mencionada que se origina en el año 1925, dejando totalmente excluido sentido inmaterial del patrimonio.

Con el correr del tiempo, se observa como este concepto se ha actualizado y ha incorporado algunos atributos que provienen desde lo posmoderno, haciendo alusión a su dimensión metacultural, es decir, este comienza a visualizarse desde los profundos cambios que ha sufrido la sociedad. De esta manera es posible verificar como se interrelacionan las culturas existentes de manera atomizada y horizontal cuestionando la supremacía cultural tradicional (Pérez de Arce, 2023), esto se observa, por ejemplo, en la definición de Unesco donde se incluyen conceptos como la migración y marginación que da cuenta de una lógica donde la simetría se vuelve central.

Por otra parte, también es importante considerar que hoy en día podríamos estar frente a un nuevo paradigma que es el de la hipermodernidad.

“El placer ha sido reemplazado por la angustia, la libertad por la incertidumbre y el goce por la eficacia. La falta de ataduras sociales ya no es vivenciada como un privilegio liberador, sino como un desamparo angustiante”(Villar Boullosa, 2016, p. 245).

En ese contexto, la definición realizada desde la academia incorpora términos como el de renegociación, que tiene relación con la disputa del poder y la forma en la que las comunidades luchan en un escenario donde lo principal es la supervivencia individual en una realidad cambiante (Villar Boullosa, 2016).

En resumen, se puede aseverar que el concepto patrimonio, al ser de tipo dialéctico, se encuentra en constante transformación y juego entre discursos enfrentados, haciendo posible estudiar desde este marco otros elementos relevantes en la construcción de este imaginario como son la historia y la memoria.

En ese proceso de desmenuzar aquello que compone este planteamiento, la historia y la memoria son factores relevantes para entender esta noción, que, en los últimos, ha dado especial énfasis al sentido intangible, subjetivo e inmaterial del patrimonio.

Tanto la historia como la memoria comparten el mismo objetivo: la construcción del pasado y ambas conforman una “manifestación y un reservorio de la experiencia humana” (Aróstegui, 2004, p. 11), sin embargo, conceptualmente son términos muy distintos.

Por una parte, “la historia no es todo el pasado, pero tampoco es todo lo que queda del pasado” (Halbwachs, 1995, p. 69) haciendo referencia al juego de poder político, social y económico que existe entre lo que se perpetua y lo que se olvida.

La historia permite fijar en una línea de tiempo un recuerdo y posibilita tender puentes entre lo remoto y el presente, no obstante, solamente se remite a aquellos acontecimientos que quienes detentan el poder han considerado importante de legar. En este proceso las bibliotecas y archivos juegan un rol importante ya que permiten, desde la historia escrita, llenar los vacíos que existen en la historia vivida y como mencionaría el psicólogo y sociólogo francés Maurice Halbwachs “si las palabras y los pensamientos mueren, los escritos permanecen”.

En ese sentido, particularmente el archivo, resulta ser un registro del contexto por lo que constituye la base de cualquier estudio histórico, permitiendo a investigadores reavivar el pasado y ofrecer la oportunidad a los miembros de la comunidad a saber más sobre el cómo y el porqué de la sociedad de hoy (Janssens, 2010) y, en ese proceso de volver el pasado al presente, se encuentra la memoria. La memoria se define como el pasado que se retiene, pero que aún está vivo (Halbwachs, 1995) y esta puede ser de tipo individual o colectiva. Desde el punto de vista de la memoria individual, esta es imprescindible para sostener la identidad personal y siempre se encuentra distorsionada por el inconsciente (Edelman, 2022). Según la Real Academia Española la identidad se refiere a un “conjunto de rasgos propios de un individuo que lo caracteriza; es la conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás”. De esta manera la identidad se configura como una característica determinante para un individuo ya que surge como forma de empoderarse del “Yo” y del entorno que lo rodea.

La memoria individual puede ser clasificada en diferentes categorías, entre ellas: memoria de la fantasía, que permite evocar la nostalgia; memoria de lo que nunca ha sido, en la cual se crean recuerdos falsos; la memoria de la verdad, aquella que da cuenta de sucesos reales; y la memoria del cuerpo, donde es posible ver impreso un recuerdo de manera somatizada en el organismo de una persona (Edelman, 2022).

Cuando se genera algún vacío y no existe la posibilidad personal de reconstruir este pasado, surge lo que se conoce como memoria colectiva, que tiene relación con la restauración que se hace desde la memoria de un otro. Es así como se visualiza la importancia de la pertenencia para la construcción social de una memoria común. Este proceso de sostenimiento de la memoria a través de los semejantes es constante y habitual, ya que para poder vivir es necesario el olvido debido a que, desde lo funcional, no todo lo percibido puede permanecer en el campo de la conciencia (Edelman, 2022). En esa búsqueda entre *huellas* de lo consciente y lo inconsciente, será de suyo importante la revisión de la “memoria biográfica” donde las historias de vida juegan un rol central.

Estos relatos conforman una perspectiva en la que se observan las conductas humanas y las definiciones de mundo. Al mismo tiempo, considera el significado afectivo que tienen las cosas, situaciones, experiencias y relaciones que afectan a las personas, logrando, a través de la difusión de estos relatos, transmitir los conocimientos y experiencias de una generación a otra (Chárriez, 2012). Por consiguiente, desde estas pequeñas historias se crea la “memoria de la especie”, la cual se conforma como un contenido heredado que, por medio de la cultura, se transmite continuamente (Edelman, 2022). Por ende, es posible aseverar que la memoria no solamente se conforma por los testimonios de los victoriosos, sino que también desde la “memoria de los perdedores, los protagonistas anónimos y las resistencias que de igual manera producen bienes patrimoniales” (Criado-Boado & Barreiro, 2013, pág. 9). Ahora bien, la pregunta que cabe realizarse es dónde reside esta memoria.

Durante los años ochenta se desarrolla un nuevo paradigma en el que los historiadores centran sus investigaciones en esta temática. Pierre Nora, historiador francés, acuña concepto de “lugar de la memoria”, siendo entendido como “un elemento simbólico o mental del patrimonio de la memoria de una comunidad” (Janssens, 2010, p. 83), que surge a partir de una interacción entre la memoria y la historia. Es ahí donde se cristaliza y se refugia la memoria colectiva y en donde se imbrican recuerdos que se remodelan y revisitan, volviéndose espacios que funcionan como instrumentos para analizar el pasado (Allier, 2008), por lo tanto, no cualquier objeto ni lugar, ni recuerdo constituye un lugar de memoria, sino que son aquellos donde múltiples historias se interpelan, suceden al mismo tiempo y adquieren sentido para una comunidad.

De tal manera se observan múltiples terminologías que se complementan entre sí y que van desde lo más general como el patrimonio cultural, lo objetivo como la historia hasta lo más íntimo como la memoria individual y las historias de vida, las cuales se adentran en el campo de lo subjetivo, proponiendo la noción de que, en esta construcción social y cultural, la percepción de cada individuo configura la memoria común.

2.2 El concepto de subjetividad

Respecto a la discusión anterior sobre la subjetividad como un componente esencial en la construcción de la memoria, es importante definir qué se entenderá como tal, debido a que posee diversos significados según el punto de vista desde el cual se analice, y en cada uno de ellos se encontrarán sutilezas que permiten dar cuenta de la amplitud del término.

Este apartado está basado en el artículo La subjetividad a debate de la investigadora mexicana del Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, Alejandra Aquino.

En primer término es posible conceptualizar las subjetividades desde los estudios de la antropología social, en los cuales es entendida como “el conjunto de modos de percepción, afecto, pensamiento, deseo y temor, que anima a los sujetos actuantes” (Aquino, 2013, p.273), es decir, desde la antropología se puede entender la subjetividad como un proceso que tiene la función de darle un sentido al mundo y entregar la posibilidad de dar cuenta de las conductas humanas. Es por eso que, para la antropología, el sujeto no solamente actuará como un agente transformador en este sistema, sino que también como productor de significado el cual está inserto en un mundo social que está en constante cambio.

En segundo término, la subjetividad también puede ser vista desde la óptica de los estudios culturales, en los cuales está íntimamente ligada a la experiencia, la cual se relaciona con la significación e interpretación de las vivencias personales. Es decir, la subjetividad tiene relación con los puntos de vista desde el cual el sujeto va a experimentar el mundo, por tanto, esta se encuentra desigualmente distribuida debido a que es un valor epistemológico contextualmente producido.

En tercer término, también se encuentran las definiciones que nacen desde la sociología y que tienen relación, por una parte, con los diversos movimientos sociales y, por otra parte, con las conductas adquiridas del sujeto en un contexto social.

Desde el punto de vista de los movimientos sociales, Alain Touraine, sociólogo francés postula que las subjetividades, inscritas en las sociedades hipermodernas, provienen del desgarramiento que se produce entre la fricción del mercado y la comunidad, lo que da como resultado un sujeto que desea ser actor de su propia historia, pero que se encuentra subordinado al sufrimiento y a la pérdida de individualización de las sociedades hipermodernas.

Desde el punto de vista de las conductas, el sociólogo francés Pierre Bourdieu, postula que las subjetividades no son un reflejo de la existencia de los sujetos, sino que tiene relación con el sistema

de estructuras sociales en las cuales han sido formados que él denomina como “*habitus*”. En definitiva, este autor postula que las subjetividades, más que por un proceso individual, es el resultado de las estructuras en las cuales se forman los individuos. Esta idea de Bourdieu también se ha llevado al campo de la estética y el capital cultural el cual se define como una herencia que se transmite a través de la socialización.

Finalmente, las subjetividades también pueden ser estudiadas desde el punto de vista del arte y de la apreciación estética. Desde la perspectiva de la interpretación de una obra de arte, es claro que al desarrollar el ejercicio se “proyectan ideas y valores de la sociedad en la que se inscribe. La interpretación no ‘demuestra’ ya lo que ‘es’ o lo que ‘significa’ una obra de arte, sino que se entiende y explica como forma de conocimiento local (Olaiz, 2010, p. 5)” es por eso que los objetos pueden tomar distintos y nuevos significados, logrando, no solamente prácticas que permiten crear y recrear una obra, sino también dar cuenta de cómo, a través del arte y las experiencias de vida de los espectadores, es posible “revelar las desigualdades, invisibilidades y relaciones de poder que están inscritas en las estructuras institucionales” (Olaiz, 2010, p.6).

En suma, la subjetividad se visualiza como un concepto transversal entre la memoria, las ciencias sociales y las artes, debido a que estas se materializan desde un sujeto complejo que produce significados, que construye conocimiento y que se instala a sí mismo en el centro del relato. En efecto, el sujeto se autoconstruye, pero esa creación siempre estará ligada a una estructura y a un otro que lo posee, los cuales definen también esta elaboración.

En esa idea sobre la construcción del sujeto, las artes juegan un rol relevante ya que a través de ellas la humanidad ha ido registrándose y dejando un testimonio visual de la memoria.

El ser humano siempre ha inscrito su devenir, en un inicio de manera rudimentaria para hacerse un proceso cada vez más complejo. Pasando de lo figurativo y lo concreto hasta lo más abstracto e intangible que da cuenta de las sensaciones, del gesto y de lo que no alcanza a decirse desde el mero objeto artístico. Es por ello que uno de los movimientos artísticos más relevantes en dar cuenta de cómo la subjetividad comienza a hacerse palpable son las vanguardias. Estas nacen a principios del siglo XX y entre los primeros movimientos se encuentran el cubismo, futurismo, suprematismo, constructivismo, dadaísmo y surrealismo. A mediados del siglo surge el arte concreto, performance y Fluxus y ya a finales de siglo comienza el neo-pop e instalacionismo que arriban para hacer un cambio definitivo en cómo se observa el arte y redefinir el concepto de obra artística.

2.3 Las artes visuales desde la óptica de la participación: análisis de movimientos y disciplinas

“Cualquier cosa puede ser arte y cualquiera puede hacerlo”

George Maciunas, Manifiesto Fluxus

Uno de los movimientos más interesantes para dar cuenta de la subjetividad, la importancia de las vivencias y el carácter vivo y efímero del arte es el Fluxus.

En 1961 George Maciunas denominó Fluxus a un movimiento artístico donde creadores de múltiples disciplinas como música, performance, instalación y videoarte, colaboraban en proyectos experimentales que buscaban traspasar las fronteras de lo considerado arte, incluyendo piezas que contenían una crítica social logrando acercarse al público de manera abierta, permeable y ambigua (Phillips, 2013). Desde un ejercicio más bien ético que estético, Fluxus buscaba ser una presencia al servicio de la libertad de pensar, expresar y elegir, y donde sus referencias eran directas e inmediatas a la realidad cotidiana (CENART, 2023).

Dick Higgins músico y artista multimedial estadounidense, consideraba que para que una obra fuera parte de este movimiento, debía cumplir con alguno de los doce parámetros que se mencionan a continuación:

- Globalismo: este concepto se basa en la idea en que la sociedad toda vive en un mundo único en donde los límites políticos subyacen a los límites de la cultura y la naturaleza.
- Unidad del arte y la vida: Fluxus consideraba que el arte no podía separarse de la vida, por lo tanto, ambos eran uno solo.
- Intermedia: Si no hay límites entre el arte y la vida, tampoco existen fronteras entre las formas del arte, dando lugar a nuevos híbridos.
- Experimentalismo: En este movimiento no solamente se intentaban cosas nuevas, sino que también, se debían evaluar los resultados. Tal como en la experimentación científica, Fluxus no se trataba solamente de una diversión ocasional, sino más bien un método de trabajo a largo plazo.
- Azar: el sentido del azar, en el cual se considera lo aleatorio y casual, también se incluye en este movimiento.

- **Carácter lúdico:** Fluxus incorporaba las bromas, los juegos, los puzzles y los gags como forma de dar cuenta de la actitud irreverente del movimiento, incorporando más allá del humor la crítica, la experimentación y el concepto.
- **Sencillez:** esto se refiere a la capacidad de expresar una idea compleja a través de recursos lo más concentrados posibles, permitiendo la utilización de medios esenciales.
- **Capacidad de implicación:** una obra puede ser complementada por otras, lo que tiene directa relación con el término anterior. Varias obras sencillas pueden ser parte de un universo global.
- **Ejemplificación:** la ejemplificación es la cualidad de una obra de ilustrar la teoría y el significado en su construcción.
- **Especificidad:** posibilidad de que una obra sea distinta y autónoma, basándose en la ambigüedad y en los múltiples significados que puede acumular.
- **Presencia del tiempo:** El tiempo, la gran condición de la existencia humana, es una cuestión central en Fluxus, por lo tanto, las obras de este tipo se encuentran entre lo efímero y lo extremadamente largo, como por ejemplo composiciones musicales que duran días o semanas.
- **Musicalidad:** la posibilidad de que una obra sea diseñada al estilo de una “partitura”, es decir, la factibilidad de que una pieza sea ejecutada por una persona distinta a su creador (CENDEAC, 2023).

Es así como este movimiento va permeando diferentes partes del globo y particularmente al continente latinoamericano, donde se van gestando movimientos locales que llevan el arte a espacios donde la subjetividad y el trabajo con y desde los espectadores toma un rol fundamental. Es así como se puede observar la evolución del espectador hacia un espectador-actor los cuales tienen la facultad de incorporar nuevas narrativas que ya no solamente serán definidas por los imaginarios de los artistas.

“(..) a partir de entonces todos mis trabajos exigen la participación del espectador: Mi labor siempre estuvo guiada por la voluntad de que el otro experimentara, no sólo para experimentar yo (...).”

Lygia Clark, Pintora y escultora, Brasil

Brasil es un país fuertemente marcado por la multiculturalidad, el sincretismo y la hibridación por lo que esto podría ser la respuesta a su pionerismo en el campo de los movimientos artísticos que buscan un lenguaje mucho más completo en la escena del arte latinoamericano.

En el caso de Lygia Clark, ella perteneció al movimiento neo-concreto de los años sesenta en Brasil, donde la obra estaba basada en lo sensorial y en el arte de la participación. En este movimiento la experiencia permitía generar un encuentro entre la subjetividad del receptor y la creación y la obra perdía su autonomía y su potencialidad sería solamente, actualizada o no, por el receptor. Desde ahí, la artista se dedicó a provocar situaciones que permitieran la liberación del participante, no solo limitándose en el terreno de lo estético, sino que también inmiscuyéndose en lo psicológico. Por lo tanto, los denominados “participantes” se convertían en dueños de su propia experiencia.

Un ejemplo de aquello es una obra donde se presentaba una diminuta piedra sobre de una bolsa de plástico que debía ser inflada por el participante. En el proceso este debía ejercer presión que, dependiendo de la intensidad, permitiría que la piedra se hundiera o no en su soporte. Con este sencillo gesto Clark entregaba la autoría de la obra al espectador, permitiendo que este abandonara su acostumbrada pasividad y tomara contacto con su propia realidad.

En una entrevista la artista hace alusión a la importancia de “dar al participante un objeto que no tiene importancia por sí mismo y que sólo la tendrá en la medida en que el participante actúe. En definitiva, es como un huevo que sólo revela su interior al ser abierto. (...) Es menester que la obra no cuente por ella misma y que sea un simple trampolín para la libertad del espectador-autor” (Muñoz, 2023).

“La performance es una práctica de vida y tenemos diferentes caminos impredecibles, es un trabajo vinculado a la experiencia, aunque en un principio tengamos un plan al enfrentarnos con el propio cuerpo”

Gonzalo Rabanal, Performista, Chile

Una de las disciplinas que más relación requiere entre el autor y el espectador es la performance, la que será entendida dentro de las artes visuales como una “modalidad artística de carácter efímero que propone una obra viva, desarrollada en tiempo real, por medio del uso del cuerpo como soporte artístico” (MNBA, 2023).

La performance surge como un movimiento que intenta escapar del dispositivo convencional, generando de manera intempestiva acciones de arte efímeras que exponen al ciudadano a una obra con el objetivo de generar una remoción en torno al concepto y al discurso.

Muchos artistas de los años setenta veían como el consumo de masas sólo hacía que se crearan falsas necesidades y volvía estandarizada la existencia humana. Debido a esto, Michael Foucault en 1974, plantea que el control de la sociedad no sólo se realiza a través de la ideología, sino que también requiere del control del cuerpo de los individuos, generándose el concepto de biopolítica. En ese contexto surge un grupo de artistas que, a través de un lenguaje creativo, expresan su descontento con la sociedad de la época y es ahí cuando emergen una serie de disciplinas como los assemblages, happenings, performance, entre otros. Estas nuevas técnicas crean obras híbridas que remecen al espectador, poniendo en tensión los cuerpos y el poder.

“La performance a veces pone al público en situaciones confusas e incómodas. Los actos performáticos desafían los límites tanto de los artistas como de sus espectadores” (Taylor, 2012), y justamente ese es el gran cambio que se genera en este periodo: la posibilidad del público de completar la obra permitiendo que la interpretación sea particular y que dependa del contexto, de la experiencia y el conocimiento del espectador haciendo que este se involucre en la creación.

En Chile, el movimiento se instala en la década de los ochenta y se va formando gracias a la “Escena de Avanzada” conformada por agrupaciones tales como la APECH, Centro Cultural Mapocho y el Colectivo de Acciones de Arte (CADA) conformado por Rosenfeld, Dittborn, Richard, Kay, Altamirano, Leppe, entre otros.

Durante este periodo la principal institución que se encarga de producir y difundir el quehacer artístico es la Universidad de Chile que luego del golpe de Estado se ve profundamente fracturada y vive el intervencionismo de la dictadura militar.

Para ejemplificar el sentido subjetivo de la performance se analizará “Un ángel negro, un cuervo” de Gonzalo Rabanal. Este proyecto pone en crisis la figura del padre mediante una acción donde el hijo castiga a su progenitor. El hijo cuelga de los pies a su padre, para luego azotarlo (con una toalla mojada) con 27 golpes en el cuerpo. En esta obra se sobreponen los elementos y van creando en conjunto una obra performática. Los componentes como el agua, las cadenas y la vestimenta adquieren diferentes capas de significado y al mismo tiempo es posible dar cuenta sobre la narratividad transversal que se genera a lo largo de su realización ya que no sólo es un espectador, sino que son múltiples observadores-actores los que están relacionándose por lo que da cabida a variadas interpretaciones y reacciones sobre el discurso. Sin duda se generan cambios emocionales como exaltación e incomodidad frente a situaciones de violencia que muestran el quiebre de reglas éticas establecidas, y dónde entran en escena las concepciones culturales, particularmente, aquellas que tienen que ver con lo venerable o lo despreciable que puede resultar la existencia del otro.

“La performance es la guerrilla de las bellas artes: acostumbra a aparecer en un momento imprevisto, se hace notar intensamente y luego desaparece en los anales de los cuchicheos y la leyenda” (Gompertz, 2013) y por sobre todo hace que los espectadores sientan una profunda sensación de protagonismo, cosa que ninguna otra disciplina del arte contemporáneo logra tan agudamente. Los espectadores-actores son parte del relato y, por un momento, también se vuelven artistas.

“Para mí (el arte) es una forma de intensificar la vida, de impactar al contemplador, sacudiéndolo, sacándolo de su inercia”

Marta Minujín, Artista plástica e instalacionista, Argentina.

La instalación es un “tipo de obra que surge a comienzos del siglo XX, realizada en y para un contexto y espacio determinado, siendo elaborada mediante diversos medios. En la mayoría de los casos permite una interacción activa con el espectador. Por definición, la instalación tiene una duración determinada y, por ende, un carácter efímero” (MNBA, 2023).

Esta técnica tiene la característica de establecer un diálogo entre el espacio, los objetos y el espectador. Este arte se hizo conocido en la década de los sesenta y, generalmente, tendían a ser

piezas efímeras. Sin embargo, con el paso del tiempo, también se incorporaron obras que podían ser almacenadas y vueltas a montar.

En este tipo de disciplina se busca la inmersividad que permite sumergir al público en una historia, no obstante, esta carece de guion por lo que la acción solamente transcurre en el imaginario de los espectadores (Phillips, 2013).

Las instalaciones permiten la apreciación desde variados sentidos y muchas veces son recopilaciones de objetos que adquieren un significado global en la composición.

En el caso de los exponentes del sur del continente, está la figura de la artista argentina Marta Minujín quien en 1964 crea “Revuélquese y viva” por la cual recibió el Premio Nacional Di Tella. Esta obra se basaba en variados colchones coloridos de tela que movilizaban al espectador-actor a sumergirse en ellos, volviéndose un ejercicio artístico sensorial (Arte, 2023). Esta obra se convertía en un espacio de tres dimensiones donde lo festivo y lo lúdico se entremezclaban, incitando al observador a tomar acción y por qué no, revivir memorias de la infancia en un ejercicio de apropiación del dispositivo cultural. Esta obra marcará fuertemente la historia de la instalación en el país trasandino, la cual está enmarcada también en el arte pop y la vanguardia.

Los movimientos y disciplinas analizadas tienen relación con la participación y creación de significado por parte del espectador y advierte como el arte se manifiesta como un instrumento que pone en tensión la subjetividad. Este espectador-actor, como ya se ha indicado, operará desde su memoria individual por lo que la creación de una memoria colectiva en torno a lo vivenciado resulta relevante. Solo a través de esta memoria común será posible crear una comunidad que encarne, sienta y transfiera el sentido que el arte propone en este tipo de acciones, evitando que se diluya en el tiempo y que efectivamente genere una reflexión y un cambio social frente a temas culturales, políticos, económicos, sexuales, religiosos, morales, éticos, medioambientales y sociales, entre otros, que el arte propone cada vez que se expone frente a un otro.

2.4 Transmedia como ejercicio de participación y construcción de comunidades

Esta constante resignificación de los mensajes del entorno implica que las comunidades se aglutinen en cuanto se sienten representadas desde diversos paradigmas, carencias, requerimientos y estilos de vida. En las artes visuales los movimientos surgen como respuesta o contra respuesta a los modelos implantados, en su gran mayoría por las elites, produciendo nuevos significados y nuevas formas de desarrollar las disciplinas, sin embargo, no solamente es posible estudiar este

fenómeno desde el campo de las ciencias sociales, sino que también desde las comunicaciones y las tecnologías, ámbitos que hoy en día dominan las relaciones humanas.

Este proceso de acción y respuesta frente a los contenidos producidos por los grupos de poder ya venía desarrollándose hace mucho tiempo, ahora bien, la diferencia radica en que el escenario actual se vuelve cada vez más complejo debido a la globalización, la heterogeneización, la diversificación de los medios y al constante cambio social y cultural. A este panorama se suma internet, herramienta que ha cambiado radicalmente los procesos sociales del siglo XXI determinando que estos no solamente se muevan en un entorno físico, sino que también un entorno virtual.

La revolución técnica y la masificación de los dispositivos plantea nuevos lineamientos que refuerzan la idea de que la virtualidad es el territorio donde se generan actualmente las relaciones sociales, económicas y culturales.

Así pues, en el año 2003, Henry Jenkins académico estadounidense especialista en el área de las comunicaciones, acuña el concepto de “cultura de la convergencia” la cual que dice ser un fenómeno social, colaborativo y principalmente virtual, que permite visibilizar a las personas no solamente como receptoras de mensajes, sino que también enfatiza su capacidad de producir contenidos dando forma a una cultura participativa (Scolari, 2023) que va a depender en gran medida de “las vivencias, percepciones y concepciones particulares de los individuos, de los grupos y clases sociales que lo conforman” (Pacheco,2022, p.2). Los discursos unívocos son cada vez menos comunes, ya que, en esta nueva cultura participativa, los individuos pasan a ser prosumidores donde “cada uno construye su propia mitología personal de fragmentos de información extraídos del flujo mediático” (Jenkins,2008, p. 15). En ese marco y relacionado a su campo de acción, Jenkins también elabora el concepto de “narración transmediática” la cual está íntimamente ligada a esta convergencia de medios, refiriéndose a una comunicación que se genera entre consumidores activos que persiguen partes de historias a través de canales mediáticos, los cuales intercambian, experimentan, discuten y nutren contenidos produciendo experiencias de entretenimiento más ricas. (Jenkins, 2008). Asimismo, la transmedia se sustenta en dos elementos: uno que tiene relación con la participación de las audiencias y otro que considera la expansión de un relato en múltiples plataformas, presentándose como una solución para hacer frente a la atomización de las audiencias (Scolari, 2014).

A pesar de que la transmedia es un término que se crea asociándose en un sentido más bien comercial (en el cual consumidores adquieren un bien o servicio y se asocian según gustos y necesidades) cierto es que con el paso del tiempo este ha ido evolucionando hasta llegar a ámbitos educativos y sociales.

En lo que respecta a la transmedia aplicada al campo de la educación en el artículo “Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes” de Carlos Scolari, Nohemí Lugo y María José Masanet (Scolari, Lugo, & Masanet, 2019) se hace referencia a este cambio en la manera de percibir el concepto transmedia y adaptarlo al ámbito de las pedagogías. Si bien los autores comentan que, no es automáticamente trasladable, lo cierto es que generar procesos de enseñanza-aprendizaje explorando las dimensiones colaborativas que la transmedia ha posibilitado, es una oportunidad para visibilizar y fomentar diversos tipos de inteligencia y estilos de aprendizaje que pueden potenciarse desde plataformas sonoras, visuales y textuales variadas. De ahí los autores refuerzan que, tanto del lenguaje como los soportes, deben ser definidos por los estudiantes para cada contenido educativo, siendo una manera de atender de manera eficaz sus necesidades. Por consiguiente, se presenta el concepto de “alfabetización transmedia” el cual hace referencia a “un conjunto de competencias transmedia que el sujeto ha aprendido en entornos no formales e informales, como redes sociales”.

En lo concerniente a las narrativas con corte social, Carmen Costa-Sánchez y Xosé López-García, investigadores de la Universidad de Coruña y de la Universidad de Santiago de Compostela, respectivamente, hacen una precisión al definir el concepto de “Narrativa transmedia social” definiéndola, de manera incipiente, como una terminología que van más allá de la creación de contenidos, emanados desde la ficción y la no ficción, sino que su fin último es persuadir a nivel de ideas, movilizar conductas y proponer valores inscribiéndose dentro del ámbito de la comunicación social, por lo cual se define como una “estrategia de producción de contenidos que sigue una estructura expansiva en múltiples medios, en la que cada medio abre una puerta de entrada a un determinado público, con objeto de crear afinidad, concienciar sobre una problemática social y/o proponer alguna mejora en la sociedad en colaboración con los públicos a los que se dirige” (Costa-Sánchez & López-García, 2020, pág. 240)

Es por este motivo es que, para el presente estudio se utilizará el concepto de narrativa transmedia social como foco para el desarrollo de la propuesta que tiene relación con procesos culturales y artísticos, desmarcándose de las lógicas comercial o de marketing del *storytelling* (Han, 2021)

2.5 Triada memoria, artes y transmedia

Para concluir este apartado, al hacer un análisis de los contenidos expuestos, es posible visualizar puntos de correlación que exponen cómo la subjetividad es transversal a la memoria, a las artes y a la transmedia y como la participación de los sujetos juega un rol central. Desde ahí se puede entender cómo operan las interrelaciones culturales, logrando plantear dispositivos que permitan la creación espacios de diálogo, de comunidades y de narrativas.

En primer lugar, se puede observar que en todas las materias desarrolladas se considera la importancia de observar al ser humano en su calidad de ciudadano del mundo, es decir, no se encuentra aislado, sino que siempre está siendo influido por el entorno y el contexto social.

En segundo lugar, se manifiesta como la vida juega un rol principal y como la realidad se complementa con historias de la alteridad, pudiendo recrear a través de la memoria, del cuerpo y de la historia del otro una realidad personal que se integra y comparte.

En tercer lugar, se observa que la presencia del tiempo es un factor relevante que influye de manera distinta en cada uno de los conceptos, pudiendo estar enmarcada en una larga línea de tiempo, en un instante fugaz o bien en un tiempo que viene y va entre lo sincrónico y lo asincrónico.

Finalmente, se verifica que todos los elementos se basan en la ambigüedad y en los múltiples significados que puede acumular una situación / obra / objeto / relato, es decir, cada uno de ellos va a variar según la experiencia del sujeto, siendo todos igualmente válidos.

En consecuencia, se asume a la memoria, al arte y a la transmedia como herramientas que le permiten a la humanidad crear realidades, que dependerán única y exclusivamente de la subjetividad de los individuos, otorgándole valor a través de la facultad de compartirlo y recrearlo con los demás. Si bien esta creación es totalmente libre, se configura como un espacio que mantendrá cautivo a sus creadores en sus propias estructuras, narrativas y discursos.

3. Marco de Referencia

Como se discutió en el capítulo anterior, la transmedia proviene principalmente de las industrias culturales, siendo sus referentes más comentados el caso de la franquicia de “Harry Potter” o las plataformas relacionadas con el mundo creado por “Matrix”, los cuales, si bien pertenecen a un ámbito de la cultura y las artes inscrito en lo audiovisual, está ligado a un campo mucho más comercial y masivo. Sin embargo, al analizar casos sobre la transmedia aplicada a la memoria como concepto cultural, estos son desarrollados en menor cantidad ya que tienen relación a públicos más

segmentados, pero de igual manera es posible encontrarlos sobre todo aquellos que tienen relación con las narrativas transmedia sociales, sumando temáticas como la igualdad de género, el cuidado de la naturaleza y la fauna y la integración de la neurodiversidad e inclusión (Costa-Sánchez & López-García, 2020).

Luego de una revisión web de proyectos transmedia relacionados a la memoria, en su gran mayoría estos tienen relación con reivindicaciones étnicas, derechos humanos, memoria histórica, visibilización de comunidades y oficios, no obstante, es complejo encontrar propuestas que vinculen la memoria y las artes visuales. Debido a esta situación, se optó por considerar una formulación que, si bien no se enmarca en la transmedia, contiene elementos que podrían fácilmente llevarse al campo de este tipo de narrativas ya que posee plataformas de generación de narrativas con sentido.

Esta iniciativa se denomina “Cuerpo vestido para la expresión sensible del encuentro con la memoria y la reconciliación” de Sara Gallego, perteneciente al Semillero de Interrelaciones de la IES de la Corporación Colegiatura Colombiana, el cual releva tanto la memoria como la performance en un ejercicio de propuesta vestimental, presentado el año 2021 en la XVI Semana Internacional de Diseño, de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Este proyecto se inicia con la creación de vestimentas que se originan a partir de indagaciones relacionadas al amarre, al nudo, al gesto y al sentido fragmentado de una prenda que puede armarse y desarmarse, simbolizando el quiebre de la ciudad de Medellín debido a la violencia durante la época de los 80 y 90, dando como resultado una prenda que contiene una narrativa ligada a la creación y a la memoria histórica.

Posteriormente se realiza un acto performático, donde los involucrados entablan un diálogo entre dos generaciones que se encuentran debido a eventos de violencia y que se reúnen desde cargas históricas familiares y sociales. A través de este acto, se genera una nueva plataforma, esta vez desde las artes performáticas donde se expone la relación entre los sujetos.

Esta propuesta también visibiliza el “abrazo” de los textiles (nudo) por lo que la posibilidad de la reconciliación, la introspección e intervención social, están presentes en el desarrollo de talleres de diálogo abierto y reflexión en torno a la atención de víctimas y la memoria del conflicto, generando discusiones diversas en torno al pasado, presente y futuro, proponiendo a la indumentaria como un elemento que desde su interpretación, conforma sentido para una comunidad, logrando generar un vínculo y diálogo entre los participantes. (Gallego, 2021).

Ahora bien, al buscar proyectos que contengan artes visuales y transmedia fue posible encontrar solamente una investigación similar desarrollada por Laia Vidal de la Universitat Ramon Llull de Barcelona, titulada “La automatización de estrategias transmedia. Una herramienta de comunicación para el discurso de la obra de arte contemporáneo a partir de lo interactivo” donde en su metodología incluye la “Exposición Sinèrgia”, como una forma de levantamiento de información respecto al arte y los espectadores. Si bien esta exposición se acerca a los temas planteados en este proyecto, el tratamiento que recibe el contenido está más asociado a las diversas formas de entender el arte contemporáneo y cómo este se relaciona con los espectadores.

Para esta investigación la especialista desarrolla un software que analiza las diversas Formas de Expresión Narrativa (FEN) asociadas a cada obra artística para dar cuenta de la mejor estrategia o plataforma para entregar los contenidos a los públicos.

Es así como esta iniciativa desarrollada en el año 2017 seleccionó obras de 8 artistas que se enmarcaban en la pintura, escultura, fotografía, performance e instalación. La herramienta desarrollada permitió el análisis de las respuestas del público. Por otra parte, también se reflexionó desde la teoría y la práctica el uso de tecnologías en el museo como una forma de apoyar los procesos de mediación artística, logrando expandir el universo respecto a las obras, discursos y artistas en el Guggenheim de Bilbao como caso de estudio.

Por otra parte, también se ha investigado sobre proyectos que tengan relación con la presentación de objetos, que, si bien no están dentro de la transmedia, son ejercicios que podrían complementar el trabajo que se espera realizar. En ese sentido, se han encontrado algunas experiencias relativas al uso de objetos para gatillar la memoria como por ejemplo en el ámbito local la Exposición Objetual en Parque Cultural de Valparaíso, las exposiciones patrimoniales del Museo Palacio Rioja, desde lo nacional el proyecto {Re} Colección del Museo Histórico Nacional y en el ámbito internacional el proyecto Exposición “Los objetos hablan” del Museo del Prado.



Figura 1 "Legado (2017) y Diálogo fallido (2017) de J. Mayor en la muestra Sinérgia

3.1 Exposición Objetual en Parque Cultural de Valparaíso

La exposición, destinada a la objetualidad porteña, resalta la importancia del objeto como lugar que concentra el drama de la pérdida de su ubicuidad en un espacio urbano amenazado por la ruina. Los objetos vistos como ruinas privadas, como portadores de una carga afectiva, de los residuos de las experiencias vividas en su posesión y disposición.

Objetual se estructura como una exposición sobre Valparaíso, en torno a los objetos perdidos, a los recuerdos y al pasado, a la memoria de las historias que constituyen su personalidad. Los artistas muestran distintos modos de hacer objeto el imaginario porteño. Piezas cuidadosamente montadas y elegantemente resueltas, hablan de esa aceleración antes mencionada, de un material bruto que con un poco de trabajo podía convertirse en una buena obra de arte.

Esta exposición, si bien podría tener mucha relación con el proyecto planteado, esta se centra además en un concepto territorial, donde el motor es la denuncia de este Valparaíso en ruinas. Por otra parte, no cuenta con el componente transmedial, por lo que se desmarca del proyecto presentado.



Figura 2 "Exposición Objetual"

3.2 Exposiciones patrimoniales del Museo Palacio Rioja

Este proyecto fue desarrollado en el año 2016 en el museo, donde se invitaba a la comunidad a llevar objetos de valor sentimental y montar una exposición abierta al público con el sentido de crear una colección patrimonial comunitaria. Este proyecto tiene algunas similitudes con el proyecto presentado que tiene relación con valorizar objetos por su contenido emotivo y subjetivo y darlo a conocer a otras personas.



Figura 3 Actividades de mediación exposiciones patrimoniales Palacio Rioja

3.3 {Re} Colección del Museo Histórico Nacional

Recolección, describe el espíritu de exploración y reconocimiento de nuestro territorio y su gente, pasada y presente, realizado por un grupo de científicos en el cambio de siglo y primeras décadas del XX, entre los que destacó Aureliano Oyarzún, uno de los grandes directores del Museo Histórico Nacional, en búsqueda de las raíces culturales de lo que se comprendió como la identidad nacional, propia del pueblo chileno. Pero, además, {Re}colección, da cuenta de la necesidad de acopiar la producción material de esos pueblos en instituciones dedicadas a su investigación y divulgación, como los museos, y crear colecciones especializadas para conocer las tradiciones, costumbres, mentalidades, lenguajes, simbolismos y prácticas que delatan los objetos (mhn.gob.cl). Este proyecto también es similar en el sentido de que invitan al espectador a conocer objetos y a enterarse sobre el contexto histórico de las piezas, relacionadas a los pueblos originarios en Chile, sin embargo, no hace relación a un sentido estético ni artístico, por lo que se distancia de la iniciativa presentada para este proyecto.



Figura 4 Puesta en escena exposición {Re} Colección del Museo Histórico Nacional

3.4 Exposición “Los objetos hablan” del Museo del Prado

Hombres y mujeres pueden reconocerse a través de ciertos objetos que les han acompañado a lo largo de los tiempos –a la hora de alimentarse, de vestirse, de desarrollar un trabajo o, simplemente, disfrutar de su ocio–, ya que esos objetos son depósitos de la memoria, tanto individual como colectiva. Nos informan sobre costumbres y creencias, y también sobre las circunstancias históricas

y sociales del momento en que fueron utilizados. Pero al mismo tiempo sugieren ideas, permiten establecer relaciones entre conceptos muy diversos, despiertan en quienes los contemplan todo tipo de sentimientos e invitan a soñar, a imaginar y a evocar otros lugares o momentos. Los cuadros del Museo –los bodegones, por ejemplo– muestran una gran cantidad de elementos simbólicos, que contribuyen a enriquecer el aspecto formal que ofrecen y nos permiten un acercamiento al mensaje que el artista o su mecenas o cliente quisieron transmitir. Pero también hay en ellos numerosos detalles escondidos que nos obligan a recorrer una y otra vez la superficie pictórica para aprehender su esencia y su valor. Los objetos hablan, y, además –y esa es la clave– nos invitan a dialogar

Este proyecto presenta varios puntos de encuentro con el proyecto presentado, sobre todo aquello que tiene relación con concebir al objeto como un espacio de memoria, sin embargo, al provenir de una institución museo, que, si bien cuenta con una colección moderna y contemporánea, este debe enmarcarse dentro de las colecciones más clásicas. Al comentar sobre los bodegones, está haciendo alusión específicamente al arte pictórico. Por otra parte, también menciona el hecho de “acercamiento al mensaje” por lo que de ser un proyecto que proviene más de la apreciación y mediación artística más que un proyecto de memoria patrimonial.



Figura 5 Afiche exposición "Los objetos hablan" del Museo del Prado

4. Diagnóstico

4.1 Análisis del Microentorno

Suministradores

El presente proyecto se enmarca dentro de un ámbito en el cual la subjetividad y la diversidad de conceptos juegan un rol fundamental. En este contexto, al ser una iniciativa que surge desde las disciplinas de la instalación artística, entendida como “tipo de obra (...) realizada en y para un contexto y espacio determinado, siendo elaborada mediante diversos medios. En la mayoría de los casos permite una interacción activa con el espectador” (MNBA, 2023) y la transmedia social que tiene como objetivo “concienciar sobre una problemática social y/o proponer alguna mejora en la sociedad en colaboración con los públicos a los que se dirige” (Costa-Sánchez & López-García, 2020, pág. 240), se considera que cada uno de los espectadores-actores que participen de esta propuesta será un suministrador de la misma, ya que a medida que se van elaborando estas concepciones, estas quedarán alojadas en la página web repositorio que conformará el universo conceptual de esta narrativa transmedia, por lo que el eje central de esta propuesta se condice con las múltiples ideas que surjan de la exploración y experimentación con el troncal y satélites del proyecto.

Intermediarios

Los intermediarios de este proyecto son instituciones que podrían aportar en el desarrollo, difusión, exhibición y puesta en valor de la iniciativa.

Como organizaciones relevantes se consideran las universidades de la Región de Valparaíso que son de la “Comisión de Patrimonio, Paisaje y Territorio” del CRUV y el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio y organizaciones privadas como 500 nanómetros.

Comisión de Patrimonio, Paisaje y Territorio

La “Comisión de Patrimonio, Paisaje y Territorio” del CRUV se conforma por representantes de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, el Dr. Jorge Ferrada; la Universidad de Playa Ancha de las ciencias de la comunicación, Dr. Braulio Rojas; la Universidad Técnica Federico Santa María, Dra. Marcela Hurtado y la Universidad de Valparaíso, Romina Araya, quienes en conjunto reflexionan y analizan el patrimonio, además de promover la discusión académica que

trabaje desde múltiples disciplinas, poniendo en valor el tema patrimonial en la región de Valparaíso (CRUV, 2023)

Es así como se podría encontrar en estas instituciones apoyo para la difusión del proyecto hacia su alumnado y equipos académicos que puedan considerar este proyecto como un ejemplo de trabajo transdisciplinar relacionado al patrimonio.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (MINCAP)

Por otra parte, otro intermediario de este proyecto es el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (MINCAP). El principal objetivo de este ministerio es generar propuestas que fomenten la cultura y el patrimonio de manera equitativa en todo el territorio nacional, siendo una de sus atribuciones

“Promover la cultura digital y la utilización de herramientas tecnológicas en los procesos de creación, producción, circulación, distribución y puesta a disposición de las obras, contenidos y bienes artísticos, culturales y patrimoniales, y su acceso a ellos” (MINCAP M. d., 2023)

De esta manera, el MICAP puede ser una repartición del Estado que difunda las actividades e invite a las personas que son parte de sus bases de datos y colaboradores que participen del proyecto de narrativa transmedia.

Instituciones

Las instituciones asociadas a este proyecto son los espacios en los cuales será dispuesta la instalación para su uso por parte de los públicos. Estos lugares son museos de la provincia de Valparaíso que trabajan con temas relativos a la memoria y el patrimonio.

A continuación se detallan cada uno de ellos:

Museo de Artes Decorativas Palacio Rioja

Este museo se emplaza en el sitio donde antes se encontraba la casa principal de la hacienda "La Viña de la Mar", propiedad de José Francisco Vergara y Mercedes Álvarez. Derrumbada por el terremoto de 1906, la mansión fue reconstruida por el empresario español Fernando Rioja Medel

en 1907 y diseñada por el arquitecto francés Alfredo Azancot, tomando inspiración de palacios franceses del siglo XVIII.

La propiedad original incluía estructuras desaparecidas en la actualidad, como un teatro, invernadero, piscina, caballerizas y una cancha de tenis.

La familia Rioja residió en la mansión hasta 1922, luego permaneció casi intacta bajo la custodia de sus descendientes hasta 1956, cuando fue adquirida por la Municipalidad de Viña del Mar y actualmente es en uno de los principales Museos de Artes Decorativas del país, conservando el mobiliario original de los salones principales (Registro, 2023)

Museo Histórico de Placilla

El Museo Histórico de Placilla es un museo comunitario que se localiza en la localidad del mismo nombre. Este museo se estableció en el año 2009 bajo el respaldo del Centro Cultural Placilla, una organización dedicada a promover la cultura y la historia de la región y del país en general. La creación del museo surgió a raíz de la inquietud de los habitantes de Placilla por reunir en un solo lugar los diversos objetos que encontraron durante su infancia, tesoros que pertenecieron a épocas pasadas, pero que se convirtieron en parte de sus juegos diarios. Además, al crecer, se sumaron a esos objetos largas conversaciones y especulaciones sobre los motivos que llevaron a la localidad a ser escenario de una de las batallas más crudas de la Guerra Civil en agosto de 1891 (Registro, 2023)

Museo Artequin de Viña del Mar

Creado el año 2008 en Viña del Mar, el museo ofrece visitas grupales para estudiantes, talleres para personas de todas las edades, talleres de vacaciones, de técnicas para niños y niñas, cursos para docentes y diferentes experiencias didácticas, generando diálogos sobre patrimonio y haciendo cruces entre la educación artística y temáticas sociales. Su colección de reproducciones cuenta con obras representativas de importantes artistas de la historia del arte occidental, nacional y latinoamericana. Desde su creación, Artequin Viña del Mar ha recibido más de 428.000 visitantes (2008 - 2022), desarrollando un gran número de programas de mediación y acciones junto a instituciones educativas, artísticas y sociales de la región (Registro, 2023)

Museo Fonck

La Sociedad que alberga el Museo Fonck fue establecida el 25 de noviembre de 1937 por el Dr. José Luis Santelices Lantaño, Luis Thayer Ojeda, Ramón Marambio Montt y Javier Guerrero Garzena. Inicialmente, fundaron una Sociedad Arqueológica y decidieron honrar al médico y filántropo alemán fallecido, el Dr. Francisco Fonck, por sus contribuciones a la arqueología.

A lo largo de su historia, el museo se mudó en varias ocasiones, hasta que en 1986, la Municipalidad cedió en comodato el edificio actual en la calle 4 Norte 784, al lado del Palacio Carrasco. En 1951, la Armada de Chile trajo un moai desde Rapa Nui, donado por los habitantes de la isla, como un símbolo de la estrecha amistad entre ellos y la Sociedad. Entre las colecciones notables del museo, destaca la de don Federico Felbermayer relacionada con la cultura Rapa Nui.

Desde 1989 a la fecha, el museo modernizó su exposición permanente y sus depósitos gracias a proyectos financiados por Fondart y la Fundación Andes (Registro, 2023)

Museo de Historia Natural de Valparaíso

Establecido en el año 1878 por Eduardo de la Barra en el Liceo de Hombres de Valparaíso, este es el primer museo regional y el segundo más antiguo de Chile.

Desde 1988, se encuentra ubicado en el Palacio Lyon, designado como Monumento Nacional en 1979, desempeñando un papel crucial como Deposito Legal en la región, encargado de preservar el patrimonio natural y cultural. Además, alberga diversas colecciones de objetos museológicos relacionados con las ciencias naturales, la historia, la arqueología y la antropología, con una estimación de alrededor de 80.000 elementos en su posesión. (Registro, 2023)

Competencia

No hay competencia regional ni nacional porque actualmente no se encuentra en ejecución ningún proyecto con las características que presenta esta narrativa transmedia, sin embargo, a nivel nacional existen algunas organizaciones que trabajan con el mismo tipo de experiencias, ejemplos de aquello son:

500 nanómetros

Esta empresa de la región de Valparaíso que se especializa en el fomento de las industrias creativas, enfocándose en la difusión de contenidos inmersivos y en la formación relativa al rubro. quienes 500 Nanómetros es una empresa especializada en el fomento de la industrias creativas.

Algunos de los proyectos y acciones que esta empresa lleva a cabo se cuentan: Desarrollo de Contenidos Inmersivos, Educa & Expande, Sala de realidad virtual móvil y Mediamorfosis Festival de Nuevos Medios.



Mucha media

En el ámbito nacional se encuentra la empresa “Mucha media” quienes se especializan en la producción de documentales y proyectos transmedia que se enfoca en plataformas digitales e inmersivas, donde el usuario es el centro de las experiencias. Es así como Mucha media, una narrativa, diseño y tecnología para crear un positivo impacto social.



De esta manera, a pesar de considerarse como una competencia, son organización que, en vínculo con el proyecto, podrían ayudar a expandir, compartir experiencias y potenciar la propuesta final de esta iniciativa transmedia.

4.2 Análisis macroentorno

“Valparaíso vive un contexto postindustrial y de desempleo estructural, en un proceso de transformación productiva. La ciudad ha emergido clave en los ámbitos de la cultura, producto de estímulos a la regionalización, y fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO el año 2003” (Espinosa, 2013)

Entorno regional

La región de Valparaíso, en su parte continental, ocupa una posición central en el país, estableciendo conexiones tanto con la capital como con la macrozona central de Chile. Sus límites geográficos incluyen la región de Coquimbo al norte, la región del Libertador Bernardo O'Higgins al sur y el Océano Pacífico al oeste. La superficie total de la región abarca 16.396 km², y se encuentra en coordenadas geográficas que oscilan entre los 32° 02' y 33° 57' grados de latitud sur y desde los 70 grados de longitud oeste hasta llegar al océano Pacífico. Asimismo, la región comprende Rapa Nui, San Félix, San Ambrosio y el archipiélago de Juan Fernández. (BCN, 2023)

De acuerdo con las mediciones realizadas por el Instituto Nacional de Estadísticas (INE) la extensión territorial regional representa el 2.17% del territorio total de Chile, tanto continental como insular. Desde una perspectiva política y administrativa, la región se encuentra subdividida en 8 provincias y 38 comunas.

En términos de población, la región de Valparaíso correspondiente al 9,8% de la población total de Chile y presenta una distribución de la población por tramo etario y características que están desglosadas en las siguientes figuras:

1.3 Población por Grupos de Edad					
Grupo Edad	Población por grupo (n°)		Distribución de la población entre grupos etarios (%), Proyección 2021		
	Censo 2017	Proyección 2021	Comuna	Región	País
0 a 14	52.698	53.761	16,94	18,19	19,03
15 a 29	76.183	76.220	24,01	21,55	21,79
30 a 44	57.911	65.932	20,77	20,96	22,78
45 a 64	70.240	74.394	23,44	24,24	23,9
65 o mas	39.623	47.117	14,84	15,06	12,49
Total	296.655	317.424	100	100	100

Figura 6 Censos de Población y Vivienda. Proyecciones de Población, INE



Figura 7 Caracterización de la región de Valparaíso

Además, cabe señalar que es la región denominada como la capital cultural de Chile, encontrándose en el territorio el Ministerio de las Culturas y el Patrimonio. Asimismo, la estrategia de desarrollo regional incorpora el patrimonio cultural como una de las potencialidades de la zona.

“la endogeneidad se plantea en el plano de la cultura, como una suerte de matriz generadora de la identidad socio-territorial. Asumiendo que en la región coexisten diversas identidades, la estrategia plantea el fortalecimiento de cada una de ellas, impulsando al mismo tiempo un proceso de identificación de los territorios al proyecto regional representado por este instrumento de planificación” (GORE, 2020)

Entorno económico

Este proyecto de narrativa transmedia pertenece a la industria cultural, teniendo en consideración las temáticas abordadas, tales como las artes visuales y la memoria como foco principal de su propuesta.

A partir de ello, es importante precisar el concepto de industria cultural, ya que a diferencia de otros ámbitos, surgen contradicciones y complejidades particulares del sector.

Durante los años 60, William Baumol y William Bowen proponen en su libro “Performing Arts: The Economics Dilemma” la relación entre la economía y la cultura, adentrándose en conceptos como la “enfermedad o dilema de los costos”, concluyendo que el arte y la cultura requieren de la intervención obligada del Estado para su desarrollo. (Observatorio, 2023)

En ese contexto y relacionándolo con la realidad local, Carlos Ossa, académico del Instituto de Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile, comenta: “Lo que se instaló (en Chile) fue un modelo que subsidia la oferta, determinado por el diseño de la institucionalidad cultural que se empezó a discutir a principios de los 90 y que tuvo como consecuencia un debate centrado en las prerrogativas del Estado en cuanto al financiamiento de la cultura” (Ossa, 2014). En gran medida la industria cultural cuenta con una baja tangibilidad de activos, posee altos costos de coordinación y baja posibilidad de sustentabilidad autogestionada, sin embargo cuenta con externalidades sociales que son aún más potentes que su aporte económico directo (Observatorio, 2023) De tal manera Ossa argumenta que la industria cultural está centrada en el Estado como productor, por lo tanto, su desarrollo o no dependerá de si existe un Estado moderno que pueda potenciarla debido a que en Chile, como en otras partes del continente, existen contradicciones y subvaloración de los beneficios de la cultura y del arte, y se generan a su vez complejidades para la innovación ya que no existe la posibilidad de desarrollar individualmente una actividad sin la intervención del Estado como subsidiario de iniciativas culturales (Ossa, 2014).

5 factores diferenciales existentes:

- Alto rendimiento social de los proyectos artísticos vinculados al bienestar y desarrollo integral de las personas.
- Alta valoración de la comunidad en proyectos de tipo artísticos sociales.
- Baja posibilidad de desarrollar proyectos que innoven en el desarrollo artístico y cultural debido a la baja sustentabilidad de proyectos culturales.

- Dependencia del rubro a un sistema de repartición económica que se basa en la competencia.
- Baja posibilidad de desarrollar proyectos que se proyecten en el tiempo debido a la relatividad de asignación de recursos, como muestra de aquello se presentan las siguientes tablas:

Presupuesto público para el sector cultural, artístico y patrimonial desagregado. 2018-2021 (montos en miles de pesos)					
Instituciones	2018	2019	2020	2021	Porcentajes de variación respecto al 2020
Subsecretaría de las Culturas y las Artes	117.961.200	123.504.997	126.390.461	140.545.939	11,2%
Subsecretaría del Patrimonio Cultural	502.410	1.178.518	2.104.377	2.177.177	3,5%
Servicio Nacional del Patrimonio Cultural	59.435.898	64.648.660	68.158.576	74.411.447	9,2%
Total	177.899.508	189.332.175	196.653.414	217.134.563	10,4%

Figura 8 Presupuesto público para el sector cultural

Montos y porcentajes de variación de las transferencias presupuestarias de las Subsecretaría de las Culturas y las Artes. 2018-2021 (montos en miles de pesos)					
Transferencias presupuestarias	2018	2019	2020	2021	Porcentajes de variación respecto al 2020
Presupuesto transferido al sector público	57.710.223	59.550.136	63.682.446	60.004.939	-5,8%
Presupuesto transferido al sector privado	21.519.851	22.983.975	19.494.554	35.730.213	83,3%
Presupuesto transferido al gobierno central	1.142.050	1.087.450	1.087.450	993.879	-8,6%
Fondos Culturales y Artísticos	34.666.540	36.550.008	38.095.016	39.841.914	4,6%
Otros gastos administrativos de Fondos Culturales y Artísticos	2.922.536	3.333.428	4.030.995	3.974.994	-1,4%
Total	117.961.200	123.504.997	126.390.461	140.545.939	11,2%

Figura 9 Transferencias presupuestarias

En este sentido, la región de Valparaíso posee desigualdades relevantes comparado con el nivel nacional lo que permite establecer que su valor en cuanto a turismo y patrimonio cultural es una oportunidad de desarrollo para enfrentar sus complejidades en equidad y capital humano.

Entorno cultural y patrimonial

En Chile la actividad cultural y patrimonial se desarrolla en base a diversos actores o agentes que intervienen según la actividad, etapa y desarrollo. Desde ahí existen políticas y programas, considerado como lo más abstracto, hasta los más concretos como proyectos o acciones en el territorio, por lo tanto

“el concepto de agente cultural es amplio e inclusivo, con la finalidad de abarcar a la totalidad de actores que puedan ser denominados como culturales, artísticos y patrimoniales, en definitiva, a todos quienes hacen posible el ciclo cultural ya sean personas naturales o jurídicas, o que sus actividades se realicen en la formalidad o en la informalidad” (MINCAP M. d., 2020, pág. 14)

Desde ese punto de vista entonces, los agentes culturales son quienes desarrollan y a la vez participan de diferente manera en las actividades del rubro, entre ellos se observan los agentes públicos (reparticiones del Estado central y local), agentes privados (empresas y asociaciones privadas) y agentes del tercer sector (fundaciones, asociaciones, ONG, organizaciones comunitarias y agrupaciones varias) (INE, 2019) , de esta manera

“los agentes son una variable dinámica del territorio que van cambiando y evolucionando a lo largo del tiempo de acuerdo con las condiciones de desarrollo y su distribución territorial” (Martinell, 2000, pág. 1)

Del mismo modo, dentro de esta red de actores se encuentran las personas que participan y producen (entendiéndose como prosumidores) contenidos culturales, pudiendo establecerse como públicos, audiencias, comunidades culturales, comunidades cultoras, personas consumidoras de obras o productos culturales, hasta quienes practican las artes de manera no profesional, entre otras figuras (MINCAP M. d., 2020)

La idea de públicos hace referencia a las personas que asisten físicamente a las actividades ofrecidas por organizaciones y lugares culturales, participando en diferentes niveles, desde una mera recepción pasiva hasta una colaboración activa. Estos públicos se distinguen por su variabilidad y variedad, lo que ha llevado a utilizar el término “público” y “no público” (Coelho, 2009) como aquellos grupos que

“realizan consumos culturales no presenciales a través de medios o plataformas. Además de la virtualidad de sus prácticas, las audiencias digitales se caracterizan por la masividad, la multiplicidad de intereses, la inclinación por experiencias personalizadas, la volatilidad de preferencias, la búsqueda de interacción, la participación en conversaciones globales y el acceso omnicanal y asincrónico a los contenidos” (López, 2020).

La participación cultural en su vertiente colectiva se manifiesta a través de comunidades culturales que están compuestas por individuos que comparten intereses específicos y se reúnen para satisfacerlos entremezclándose roles de manera constante. Estas comunidades generalmente se originan a partir del público habitual de un espacio cultural como teatros, museos o bibliotecas, transitando desde un rol pasivo a un mayor compromiso y a una participación activa (Colomer, 2023).

Desde el punto de vista de este proyecto, los públicos que participarán activamente serán aquellos que acuden a museos y que tendrán la posibilidad de experimentar la instalación. A modo de aproximación, se expone la siguiente tabla con información relativa a la asistencia de usuarios presenciales a museos a nivel nacional:

Número de personas usuarias presenciales en museos administrados por el Servicio Nacional del Patrimonio Cultural por museo y año, 2019-2020						
Museo	N.º de personas usuarias atendidas por área educativa		N.º de personas usuarias en delegaciones con servicio de visita guiada		N.º de personas usuarias de la(s) biblioteca(s) especializada(s)	
	2019	2020	2019	2020	2019	2020
Museo Histórico Nacional (MHN)	6.266	1.273	17.891	-	806	409
Museo Nacional de Historia Natural (MNHN)	97.943	8.523	66.284	8.523	2.346	296
Museo Nacional de Bellas Artes (MNBA)	16.126	659	12.658	362	4.545	188
Museos coordinados por la Subdirección Nacional de Museos (SNM)	106.320	3.950	89.845	3.116	18.181	6.072
Total	226.655	14.405	186.678	12.001	25.878	6.965

Figura 10 Usuarios presenciales en museos

Por otra parte, para desglosar a nivel regional, se observan algunos resultados del informe “Panorama de los museos en Chile Reporte 2020” desarrollado por la Subdirección Nacional de Museos

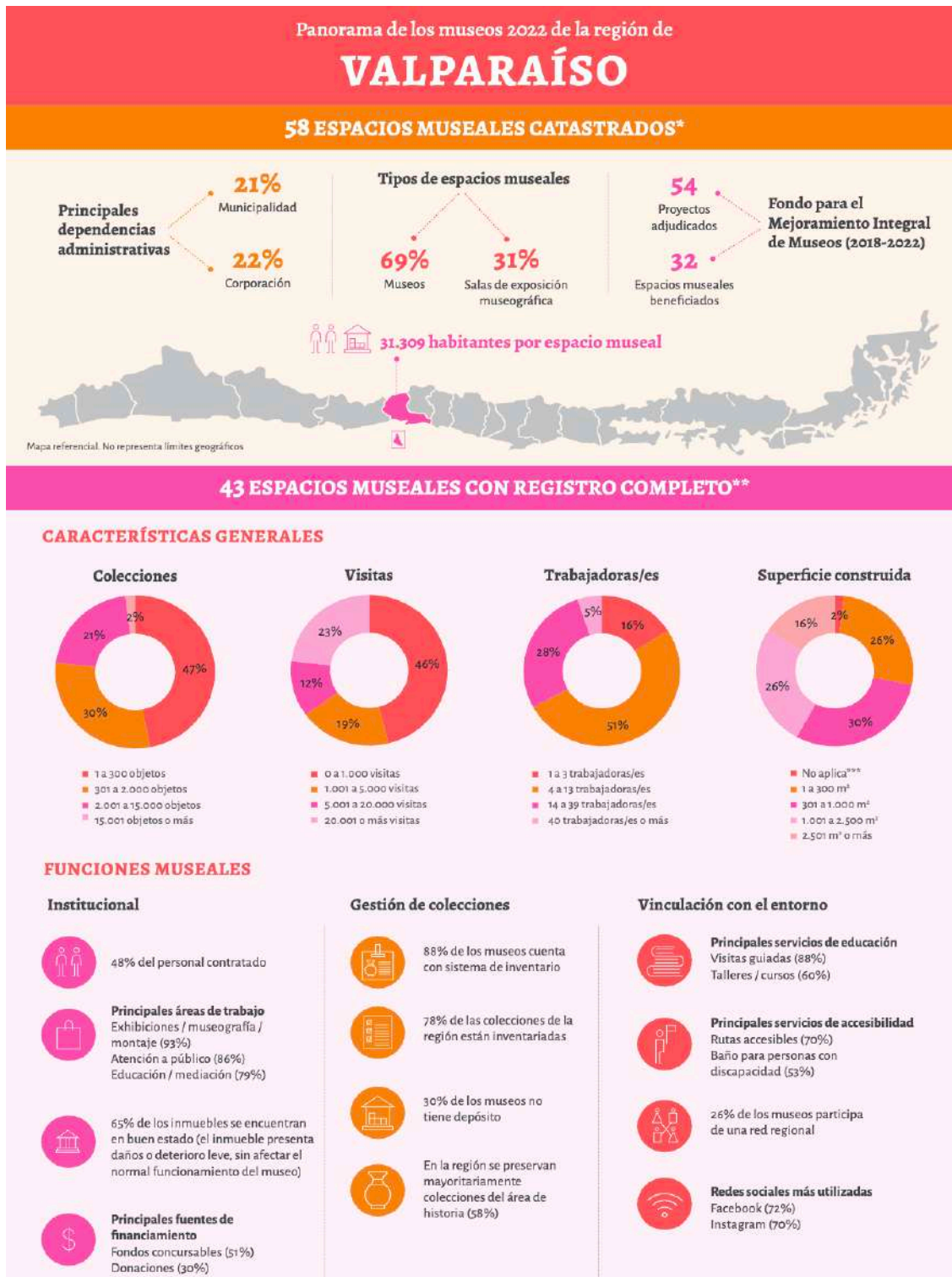


Figura 11 Panorama de Museos 2022

La Política Cultural de la región de Valparaíso 2017-2020, confeccionada según los requerimientos de la Ley 21.045 que crea el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, menciona que en la región de Valparaíso, la gestión cultural se caracteriza por poseer niveles de participación mayores a los valores nacionales, haciendo referencia a los tipos de actividades de manera desglosada,

“El mayor nivel se encuentra en la asistencia danzas tradicionales y/o populares ya que un 70% de su población declara haber asistido al menos una vez en los últimos doce meses. Junto con esto, resalta la asistencia a espectáculos en vivo en el espacio público y las fiestas populares” (MINCAP M. d., 2017, pág. 38)

A pesar de esta alta participación lo cierto es que la propia ciudadanía reconoce que existe una alta centralización y concentración de las actividades en la ciudad de Valparaíso lo que complejiza la visibilización de las actividades que se desarrollan en otros territorios de la región, por ende, también se menciona la importancia de la consideración de la diversidad de las ocho provincias potenciando los diversos elementos identitarios de cada espacio. (MINCAP M. d., 2017)

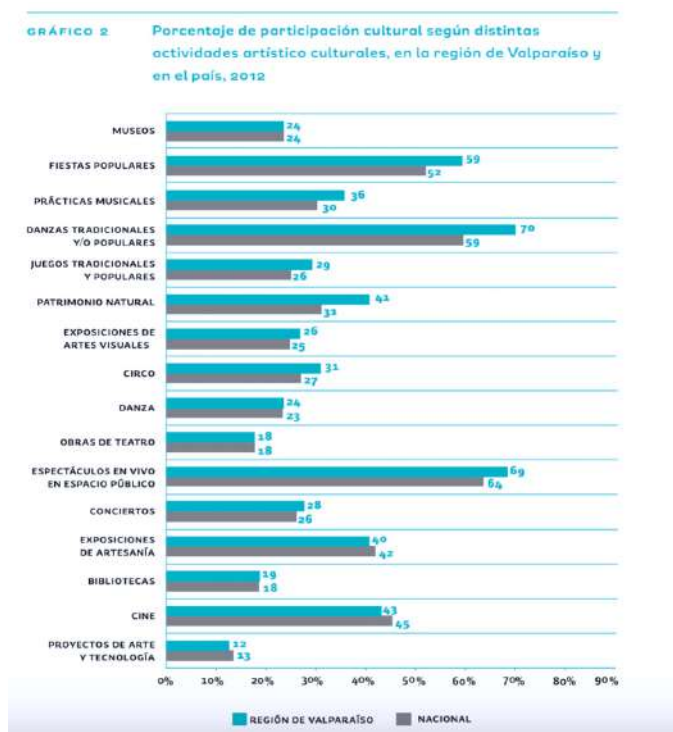


Figura 12 Participación Cultural región de Valparaíso

Entorno político

Concerniente a la política que permite la realización de este proyecto, es importante destacar que Chile actualmente cuenta con una Constitución Política desactualizada, deficiente y que atenta contra los derechos culturales de los chilenos y chilenas. A continuación, se presentan todos los artículos en los cuales se aborda la temática:

“Artículo 19, 10º.- El derecho a la educación. (...) Corresponderá al Estado fomentar el desarrollo de la educación en todos sus niveles; estimular la investigación científica y tecnológica, la creación artística y la protección e incremento del patrimonio cultural de la Nación.

Artículo 111.- La administración superior de cada región reside en un gobierno regional, que tendrá por objeto el desarrollo social, cultural y económico de la región.

Artículo 114.- La ley orgánica constitucional respectiva determinará la forma y el modo en que el Presidente de la República transferirá a gobiernos regionales (...) competencias (...) en materias de ordenamiento territorial, fomento de las actividades productivas y desarrollo social y cultural.

Artículo 118.- Las municipalidades (...) cuya finalidad es asegurar su participación en el progreso económico, social y cultural de la comuna (...) Asimismo, podrán constituir o integrar corporaciones o fundaciones (...) cuyo objeto sea la promoción y difusión del arte, la cultura y el deporte.

Artículo 154.- La Constitución reconoce a los pueblos indígenas como parte de la nación chilena, que es una e indivisible. El Estado respetará y promoverá sus derechos y culturas” (BCN, 2005)

Debido a la falta de una carta fundamental que proteja los derechos de los ciudadanos en materia cultural, resulta fundamental acudir a convenciones internacionales que los ratifican y por ende aportan en el fomento de la justicia en estos ámbitos.

Uno de ellos es “Convención Americana sobre Derechos Humanos” que busca proteger y promover los derechos económicos, sociales y culturales en el continente americano. En él se establece que los Estados reafirman su compromiso con la democracia, la libertad, la justicia social y el respeto de los derechos humanos esenciales de todas las personas” (MINCAP M. d., 2023). Este derecho también se encuentra amparado en el Artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

“Toda persona tiene derecho a participar libremente en la vida cultural de la comunidad, a participar de los avances científicos y sus beneficios y a ser valorada por su trabajo. Este artículo se refiere con rotundidad a los derechos culturales como derechos humanos para todos. Éstos se relacionan con la búsqueda del conocimiento y el entendimiento, y con las respuestas creativas ante un mundo en constante cambio. Un prerequisite para implementar el artículo 27 es asegurar las condiciones necesarias para que todas las personas puedan involucrarse de manera continua en el pensamiento crítico y tener la oportunidad de cuestionar, investigar y contribuir con ideas, sin importar las fronteras” (ONU, 2023)

En la pugna política, los ejes culturales en un gobierno de izquierda con Gabriel Boric, la cultura, la creación y financiamiento se encuentra permanentemente en el debate público considerando que se encuentra el ministerio de las Culturas y el Patrimonio defendiendo el presupuesto 2024 en las áreas que le competen. En este sentido, en el trabajo desarrollado por la Convención para una nueva constitución, los temas morales y cuestionamientos sobre los tipos de contenidos financiados desde cultura, han sido parte de la discusión del sector más conservador.

Entorno tecnológico

El aumento de la conexión digital, así como el explosivo crecimiento del uso de los teléfonos inteligentes y otros soportes, han cambiado decisivamente la forma en la cual se ejerce la participación cultural. Si bien las nuevas tecnologías han facilitado el acceso a la cultura este proceso no ha sido homogéneo, pues diversas mediciones revelan una notoria desigualdad que limita la participación por parte de la población. (Igarza, 2009). Una brecha relevante es la que se refiere a las formas de conexión, cuestión altamente visibilizada durante la época de pandemia. De igual manera, es importante considerar la producción de este tipo de contenidos, los que no siempre se pueden desarrollar debido a múltiples impedimentos. En las siguientes tablas se desglosan algunos datos respecto al uso de tecnologías para el desarrollo de la oferta de actividades culturales en la virtualidad:

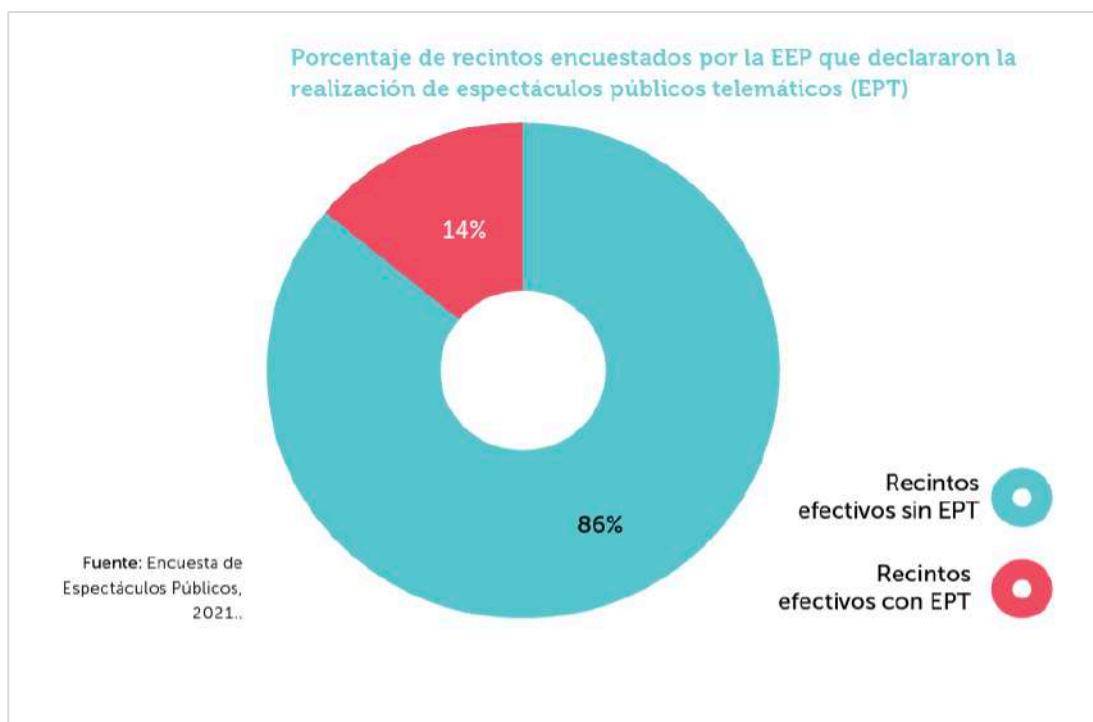


Figura 13 Encuesta de Espectáculos Públicos 2021

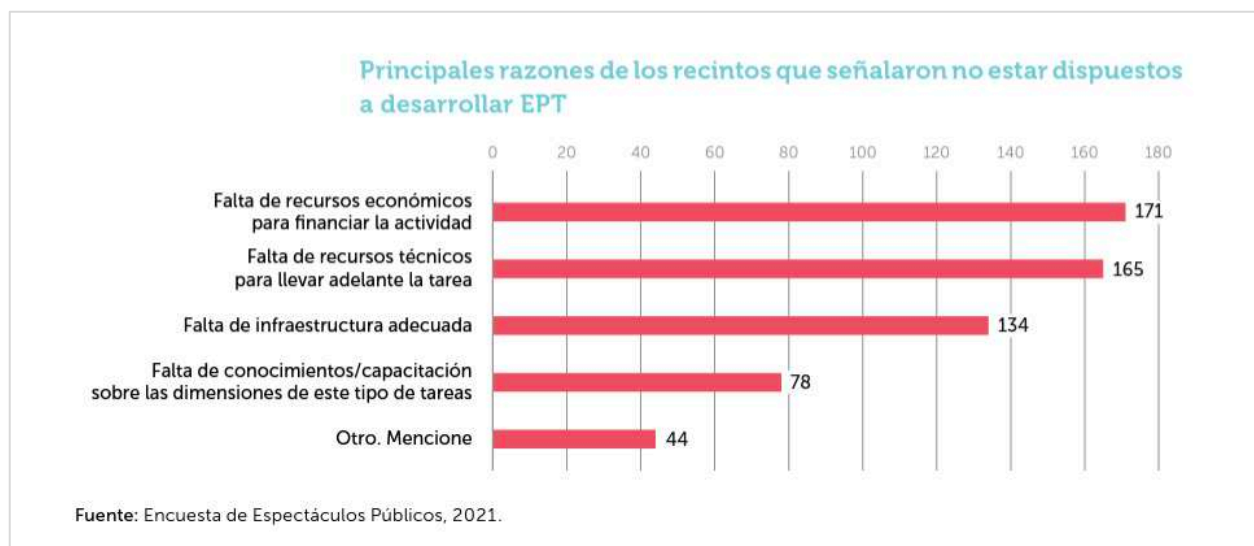


Figura 14 Razones para no realizar EPT

4.3 Análisis FODA

Dado todo lo expuesto previamente, se pueden observar tanto aspectos positivos como áreas de mejora en un análisis interno, así como también posibilidades y desafíos desde una perspectiva externa. Estos se presentan mediante un análisis FODA.

Fortalezas

- Enfoque en la innovación: el proyecto se destaca por su enfoque en la innovación social, abordando problemáticas de salud mental y bienestar emocional en la generación *millennial*, lo que demuestra comprensión de las necesidades del público objetivo.
- Impacto social positivo: el proyecto busca generar un alto rendimiento social al promover la autoexpresión, la terapia y la inclusión a través de la expresión artística y la memoria, lo que puede llevar a una mayor calidad de vida y cohesión social.
- Colaboración interdisciplinaria: al combinar elementos del arte, la memoria y la tecnología, el proyecto se alinea con la tendencia actual de colaboración interdisciplinaria en la industria cultural, lo que podría aportar una perspectiva innovadora y creativa.
- Uso de narrativa transmedia social: la utilización de una narrativa transmedia social permite abrir múltiples puertas de entrada a diferentes públicos.

Oportunidades

- Demanda de bienestar emocional: la creciente preocupación por la salud mental y el bienestar emocional en la generación *millennial* representa una oportunidad clave para el proyecto, ya que satisface la necesidad de abordar estos temas.
- Interés en la diversidad y representación: la tendencia hacia la diversidad y representación en la industria cultural puede ser aprovechada para crear una narrativa transmedia interesante desde el punto de vista individual y colectivo

Debilidades

- Dependencia de financiamiento externo: dada la baja sustentabilidad de proyectos culturales, el proyecto podría depender en gran medida de la asignación de recursos por parte de entidades externas, lo que puede resultar incierto y variable.
- Complejidad de coordinación de un proyecto sociocultural interdisciplinario: los proyectos culturales a menudo requieren una alta coordinación entre diferentes actores y la gestión de recursos, lo que puede generar complicaciones en su ejecución.

Amenazas

- Cambios en el contexto social: los proyectos relacionados con la memoria y el bienestar emocional pueden verse afectados por cambios en el contexto social, como crisis económicas, u otros factores.
- Inflación e impacto en el acceso de recursos financieros: la asignación de recursos financieros para proyectos culturales puede verse afectada por decisiones políticas o cambios en la economía lo que podría repercutir en el financiamiento.



Figura 15 Cuadro resumen del análisis FODA

5. Investigación

5.1 Principales resultados

A lo largo del proceso de desarrollo del prototipo del proyecto, se indaga en la percepción de posibles usuarios de la instalación artística en diferentes espacios académicos y culturales de la región de Valparaíso. Las conversaciones, de tipo informal y en contexto académico-laboral, dan cuenta de las impresiones de los estudiantes-profesionales que estudian o desempeñan en estas instituciones, los cuales, en gran medida, poseen un acercamiento a las temáticas a las cuales el proyecto hace alusión, a saber: patrimonio cultural, memoria, artes visuales y narrativa transmedia. Las instituciones abordadas son: Universidad de Playa Ancha, en su programa Magíster en Arte, mención patrimonio; y el Museo Universitario del Grabado, que depende de la misma institución; y Magíster en Comunicación Digital y Transmedia de la Universidad Viña del Mar.

A continuación, se desglosa la información por cada visita:

Magíster en arte, mención patrimonio, Universidad de Playa Ancha.

Este programa busca formar capital humano enfocado en el desarrollo, aplicación y difusión de conocimiento relativo a las manifestaciones artísticas, culturales y patrimoniales del medio, tanto local como nacional, posicionando el mejoramiento y desarrollo sostenible de estas variables (UPLA, 2023). El grupo trabajado es de seis personas, de entre 26 y 36 años (grupo al cual se dirige este proyecto de narrativa transmedia) que cursan segundo año del Magíster, específicamente en el Seminario de Proyectos Curatoriales. Todos ellos provienen de profesiones relacionadas: una cineasta UVM, un licenciado en arte PUCV, un licenciado en arte UPLA, un diseñador de modas DUOC, una pedagoga en artes visuales UPLA y un administrador turístico cultural UV. En su calidad de académica del programa, la investigadora plantea la iniciativa como un ejemplo dentro del contenido abordado que tiene relación con el vínculo que puede realizarse entre el arte y la transmedia, particularmente desde la mirada de la museología y desarrollo de exposiciones artísticas. Para la ocasión, los conceptos de instalación artística, artes vinculadas a la vanguardia y memoria no son necesarios profundizar, ya que todos los asistentes manejan la información, sin embargo, el término de narrativa transmedia sí es necesario precisarlo. En la oportunidad, los asistentes manifiestan interés en el proyecto debido a que el concepto central de la instalación, que tiene relación con el paradigma actual, les hace sentido y concuerdan con la visión planteada. A su vez, proponen ideas de los objetos a utilizar en el momento de la “detonación” y manifiestan interés

en participar si la instalación se realiza de manera presencial. Con esta información como ejemplo, los estudiantes deben plantear ideas de propuesta de narrativas transmedia para sus propios proyectos de tesis.

Museo Universitario del Grabado

“El Museo Universitario del Grabado de Valparaíso conserva, investiga y difunde el patrimonio del Arte del Grabado en el más amplio espectro de su estética y creación para beneficio de la sociedad toda, democratiza el uso de sus bienes en favor de los derechos culturales de las personas, sin distinción etaria, de credos y razas desde lo nacional a lo latinoamericano y al mundo. Promueve la visibilización del Arte como construcción identitaria y de pertenencia, así como de prácticas de lugaridad local y de memoria imaginada que visibiliza las construcciones identitarias y de pertenencia de todo el pueblo integrado a la comunidad de América Latina y el Caribe” (MUG, 2023). La conversación realizada en este espacio tiene relación con el desarrollo de un proyecto basado en la narrativa transmedia para el Museo. El grupo trabajado es de tres personas, de entre 26 y 28 años (grupo al cual se dirige este proyecto de narrativa transmedia) que se desempeñan como: encargada de comunicaciones, Periodista UPLA; encargado de diseño, diseñador UPLA; y encargada de contenidos, licenciada en arte UAH.

En su calidad de coordinadora del área editorial del museo, la investigadora plantea la iniciativa como un ejemplo de cómo poder abordar la difusión de la institución desde la narrativa transmedia, pensando en que las colecciones del museo son principalmente piezas de artes visuales, en este caso, artes gráficas (grabado). Para la ocasión, se muestra el prototipo, se conversa sobre el concepto central y se da cuenta de la importancia de vincular tanto la colección física presente en el museo como las diversas plataformas digitales que se proponían para el proyecto. Al hacer alusión a la cabina como un ejercicio desde la instalación artística, los asistentes dialogan sobre otras instalaciones artísticas relevantes en la historia artística nacional, tales como la obra de Lotty Rosenfeld, artista que explora desde la memoria y la historia, en este caso, las artes visuales performáticas vinculadas a la dictadura cívico-militar.

Magíster en Comunicación Digital y Transmedia

Este programa “busca que profesionales del área de los medios de comunicación, tanto del sector privado como público, adquieran competencias para generar contenidos que puedan ser elaborados

y difundidos en función de múltiples plataformas desde la estética denominada “Cultura Transmedia”. De esta forma, se narran historias que permiten una mayor fidelización de las audiencias y expansión adecuada de la circulación del producto comunicacional, logrando interacción efectiva con los usuarios” (UVM, 2023).

En el contexto de presentación de su proyecto de grado, la investigadora presenta la iniciativa a estudiantes de primer año del programa. El grupo trabajado es de 12 personas de entre 30 y 40 años (grupo al cual se dirige este proyecto de narrativa transmedia) provenientes de múltiples disciplinas, entre ellas, periodismo, relaciones públicas, teatro, diseño, entre otras. Al dar a conocer el proyecto, surgen algunas dudas respecto a la disciplina abordada, principalmente respecto al vínculo entre las artes visuales y la transmedia, a lo que se hace alusión a la inspiración desde el contexto de las vanguardias artísticas del Siglo XX. A partir de esta precisión, el estudiante que proviene desde las artes escénicas da cuenta de la importancia de la memoria, particularmente la memoria emotiva, para el desarrollo de la disciplina del teatro. Comenta sobre la importancia de trabajar con un recuerdo con el cual es posible acceder a los elementos sensoriales, tal como lo plantea este proyecto de narrativa transmedia.

6. Proyecto Transmedia

6.1 Estrategia de posicionamiento

Emplazamiento del proyecto

"Vaivén" al ser una iniciativa en desarrollo, específicamente en la fase de prototipo, se posiciona como un nuevo producto cultural que aborda problemáticas sociales y busca establecerse como una propuesta innovadora en el ámbito de las narrativas transmedia con enfoque social.

Este proyecto aspira a ocupar una posición destacada como un producto cultural que promueve la reflexión sobre la memoria, la identidad y las problemáticas de salud mental en la generación *millennial*. Asimismo, busca establecerse y ampliar su comunidad de usuarios, convirtiéndose en un espacio de referencia para la exploración y expresión artística relacionada con la memoria y la tecnología, particularmente vinculada a la televisión, definiendo gráficamente cómo esta ha cambiado y cómo ha evolucionado la forma en la cual las personas se relacionan con ella, sosteniendo finalmente que es un instrumento que ha dejado huellas profundas en el inconsciente de los sujetos y que de alguna manera recordar las estéticas y sucesos televisivos es parte del patrimonio cultural y puede aportar en nuestra construcción de una identidad individual más sana, entendiendo algunas razones de porque somos quienes somos.

Para consolidarse en el mercado, el proyecto debe superar a otros productos culturales que aborden temáticas similares. Esta competencia fue identificada en el benchmarking y proporciona referentes que trabajan objetos como parte de la memoria social, sin embargo, la propuesta de "Vaivén" se diferencia a través de la conexión entre el arte, la memoria y las narrativas transmedia.

Como se detalló en el análisis del macroentorno, este proyecto se enmarca en el rubro de las economías culturales, por lo tanto, si bien existen financiamientos para su elaboración y ejecución, su sostenibilidad en el tiempo se vuelve un desafío ya que estos no permiten un desarrollo a largo plazo.

En ese sentido, su ejecución dependerá de las habilidades y recursos del equipo que se incluye en la formulación del proyecto y la capacidad de convocar a un público que esté dispuesto a participar y que efectivamente se lleve a cabo una comunidad que se interrelacione a partir de los contenidos que se plantean.

Finalmente, "Vaivén" presenta una propuesta de valor alineada con la innovación social, abordando problemáticas sociales de manera creativa. La dinámica de la industria cultural en Chile se destaca por los desafíos financieros y la importancia de la diversidad, mientras que el proyecto podría beneficiarse de colaboraciones interdisciplinarias, tales como su vínculo con espacios culturales que permitan su exhibición, en este caso museos de la región de Valparaíso que permitirán su itinerancia, impacto, descentralización y difusión de la iniciativa.

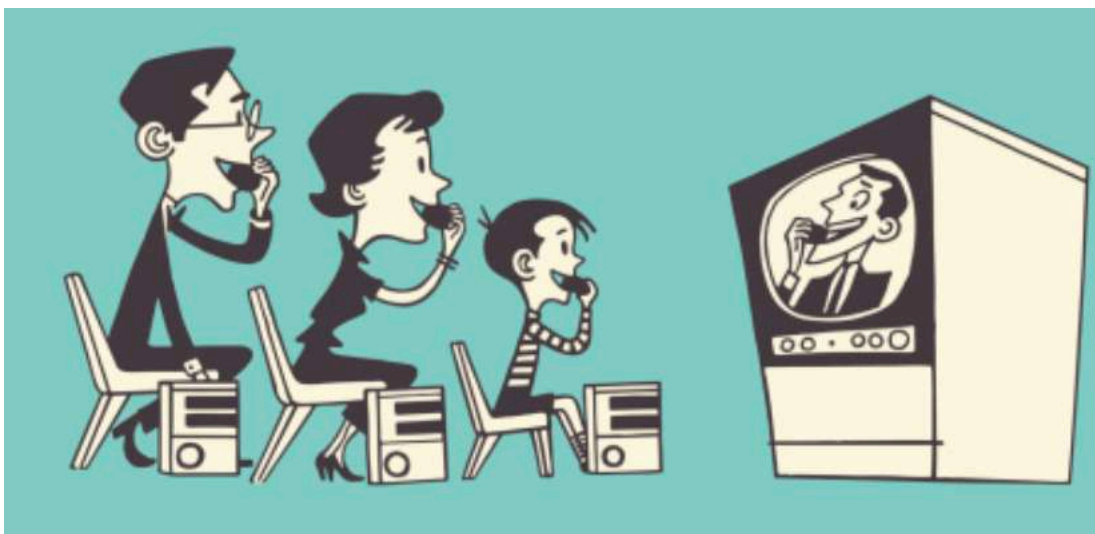


Figura 16 Imagen referencial del contenido abordado

Categoría del proyecto

El proyecto de narrativa transmedia “Vaivén” responde a un proyecto de innovación social, ya que, tal como se menciona en el documento de estudio “La industria de la innovación”, la innovación social se establece “como nuevas formas de creación e implementación del cambio social, además de considerarlo como “un proceso para la solución de problemáticas sociales a partir de la sociedad misma”.

Además, se mencionan tres dimensiones que este proyecto contempla en su realización, que tienen relación: “la satisfacción de las necesidades humanas actualmente insatisfechas; los cambios en las relaciones sociales; y una dimensión de empoderamiento en la forma de incrementar la capacidad socio-política y el acceso a los recursos”

En este caso y en lo concerniente a las narrativas transmedia con corte social, Carmen Costa-Sánchez y Xosé López-García, investigadores de la Universidad de Coruña y de la Universidad de Santiago de Compostela, respectivamente, hacen una precisión al definir el concepto de “Narrativa transmedia social”, definiéndola, de manera incipiente, como una terminología que va más allá de

la creación de contenidos, emanados desde la ficción y la no ficción, sino que su fin último es persuadir a nivel de ideas, movilizar conductas y proponer valores inscribiéndose dentro del ámbito de la comunicación social, por lo cual se define como una

“estrategia de producción de contenidos que sigue una estructura expansiva en múltiples medios, en la que cada medio abre una puerta de entrada a un determinado público, con objeto de crear afinidad, concienciar sobre una problemática social y/o proponer alguna mejora en la sociedad en colaboración con los públicos a los que se dirige” (Costa-Sánchez & López-García, 2020)

Es por este motivo que, para el presente estudio, se utilizará el concepto de narrativa transmedia social, dentro de lo considerado como innovación social, como foco para el desarrollo de la propuesta que tiene relación con procesos culturales y artísticos, desmarcándose de las lógicas comerciales.

6.2 Propuesta de valor

El valor del proyecto "Vaivén" es tiene relación a múltiples áreas, entre ellas se puede mencionar la importancia de la activación de la memoria como parte fundamental en la construcción de las identidades de los adultos del presente y cómo esto también influye en los adultos del mañana. A partir de aquello es posible que las personas entre 25 y 45 años puedan reflexionar sobre sus propias experiencias de vida y comprender los motivos por los cuales hoy en día se comportan de cierta manera o tienen creencias que los posibilitan o impiden un desarrollo feliz y amable consigo mismos.

De esta manera, no solamente se entiende como un proyecto que permite el autoconocimiento, sino que también la posibilidad de que aquello pueda ayudar a otros a entender, a comparar a ver reflejadas sus propias realidades en personas desconocidas y puedan tener un momento de redención frente a su propia existencia. Es así que un valor importante es conformarse como un espacio de contención colectiva, colaborativa y amable.

Además de los contenidos y el concepto relacionado al proyecto, también es importante considerar el valor que posee la técnica en este proyecto. Al considerar la narrativa transmedia es una parte esencial de la propuesta de valor, esta posibilita que las historias (ya que no hay una historia central)

se desarrollen a lo largo de múltiples plataformas, como la instalación artística, los cortometrajes mailing, app y la página web lo cual amplía y profundiza la interacción de los usuarios con los contenidos, permitiéndoles explorar y reflexionar de manera más completa y personal.

Slogan

En Vaivén nos enfocamos en conectarnos a través de una instalación artística para adentrarnos en los recuerdos de la infancia. Queremos que todos y todas exploren sus memorias desde las producciones televisivas más recordadas y que forman parte de nuestra historia y

¿La mejor parte?

¡TÚ ERES EL PROTAGONISTA DE TU HISTORIA!

Modelo de exhibición

La exhibición de esta propuesta es de tipo itinerante lo que permitirá la movilidad de la instalación a través de diversos espacios culturales (5 museos de la región)

Esta propuesta considera necesariamente dos momentos, uno que tiene que ver con la introspección individual y luego una acción grupal donde se comparten las reflexiones que surgen en la primera etapa.

Es así como la itinerancia de la instalación contará con una planificación y cronograma a nivel provincial que dará pie a la interacción física y posteriormente digital la cual se irá nutriendo de las interacciones de los usuarios de los diferentes puntos de la provincia, aportando también a la descentralización.

Espacio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
“Instalación artística para la activación de la memoria” Museo 1	x	x	x	x																
Museo 2					x	x	x	x												
Museo 3									x	x	x	x								
Museo 4													x	x	x	x				
Museo 5																	x	x	x	x

Figura 17 Esquema de itinerancia

Sostenibilidad del proyecto

En el contexto de las alternativas de financiamiento que podrían enriquecer la propuesta de valor de este proyecto, se contempla la posibilidad de realizar eventos privados, ofreciendo la instalación artística para ocasiones corporativas o celebraciones especiales, con el objetivo de generar ingresos adicionales. Asimismo, se considera la opción de integrar publicidad al colaborar con empresas, especialmente aquellas que puedan estar vinculadas a la instalación o la plataforma web, permitiendo la inclusión de anuncios en ambas plataformas y generando ingresos por publicidad. Para fortalecer la comunidad virtual, se propone la implementación de programas de afiliación y membresías, ofreciendo beneficios exclusivos y contenido adicional a los miembros que opten por estas opciones. Además, se sugiere establecer colaboraciones estratégicas con espacios culturales, como museos y galerías, para organizar eventos conjuntos, compartiendo los ingresos generados por la participación conjunta. La oferta educativa también se contempla mediante la realización de talleres y conferencias relacionados con el proyecto, con la posibilidad de cobrar tarifas de inscripción para estos eventos, contribuyendo así a diversificar las fuentes de financiamiento y fortalecer la sostenibilidad del proyecto "Vaivén".

Identidad corporativa

La memoria es el pasado que se trae al presente y que aún está vivo. Es un eterno ir y venir entre lo que ya pasó y lo que está por venir. Tal como un péndulo, solo se entiende un movimiento si es seguido por el otro, el cual se observa como fluctuante, influenciado por la perspectiva y el estado emocional del individuo. En resumen, la palabra "Vaivén" da cuenta de la naturaleza de los recuerdos humanos en la paradoja de la memoria donde solamente es posible avanzar si se retrocede.



Figura 18 Imagen referencial del sentido del proyecto

Imagen de marca



Figura 19 Propuesta de Logotipo

Paleta de color y tipografía



Figura 20 Paleta de colores y tipografía

6.3 Universo transmedia

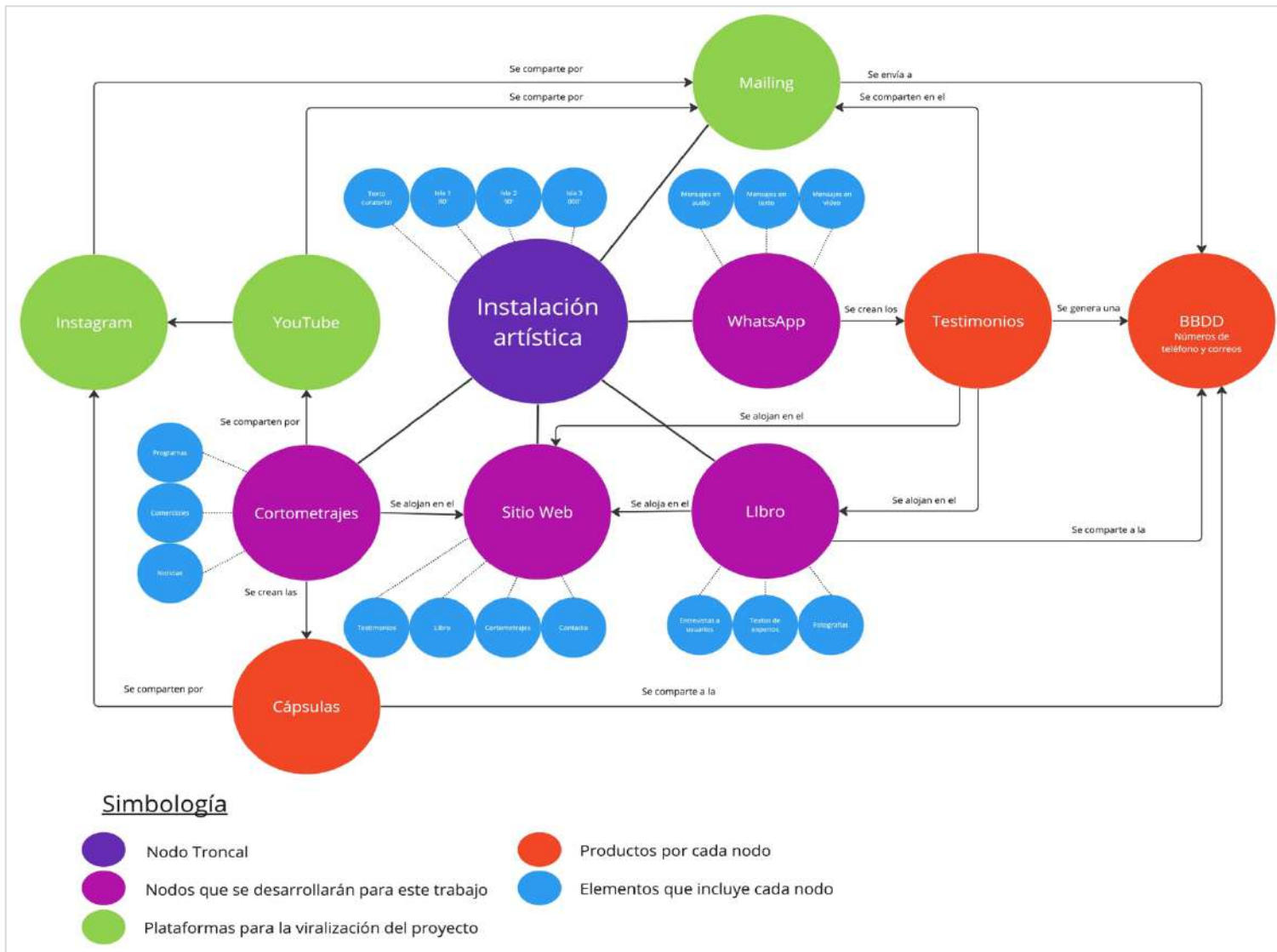


Figura 21 Universo transmedia

6.4 Caracterización del público objetivo

La infancia: origen de la construcción del territorio emocional

El ser humano desde que nace, e incluso antes, ocupa un lugar. Un lugar en el árbol genealógico, en la casa, en el barrio y en la sociedad lo que se vuelve un factor que le permite sentirse parte de un contexto y logre crear lazos afectivos. Estos lazos se van forjando a medida que van ocurriendo situaciones que le permitan a la persona volverse quién es y será, y se graben en su memoria huellas mnémicas, entendidas como la manera en la cual se inscriben los acontecimientos de los cuales se privilegian unos por sobre otros (Zapata, 1999). Son entonces son las huellas el lugar donde se inscriben los recuerdos imborrables siendo justamente aquí donde nace el concepto de identidad y territorio, en este caso un territorio simbólico.

El valor de los territorios, tanto físicos como mentales, y la influencia que estos ejercen sobre las personas puede traducirse como lugares que se vuelven amados y donde su valor de protección se adhieren a los valores imaginados que son vividos con todas las parcialidades de la imaginación, por ende, pueden ser contruidos y destruidos (Yory, 2007). Este concepto hace referencia a la “Topofilia” la cual también se relaciona con la inteligencia emocional y social y, en gran medida, se desarrollan en las etapas más iniciales del desarrollo humano tal como se menciona en la siguiente cita:

“la representación espacial comienza a desarrollarse a partir del momento en que la inteligencia del niño adquiere una función simbólica. La representación consiste en evocar los objetos en su ausencia, y, cuando existe su presencia, es posible completar los conocimientos perceptivos refiriéndose a otros objetos no percibidos (...) por tanto un sistema de significación comprende una diferenciación entre el significante y el significado” (Capel, 1973)

De esta manera, se observa la importancia de los territorios simbólicos y cómo en estos se va configurando la identidad de la persona a medida que va desarrollándose y que se relaciona con múltiples factores, entre ellos la familia, la comunidad, la escuela y también los medios de comunicación.

La televisión como repositorio de la memoria de la infancia de los noventas

Durante la década de los noventas, la televisión abierta se alzaba como un actor que producía discursos y difundía sentidos, creando modelos culturales. En ese sentido, la televisión también generaba imaginarios colectivos de manera transversal, ya que no existían otros dispositivos que penetraran tan fuertemente y que se constituyeran como un dispositivo que elaboraba una cierta forma de pensar (Santa Cruz, 2006). Es así como, en un inicio la radio y posteriormente la televisión, esta logran entrar a la intimidad de la casa y la familia y ocupar un lugar en su cotidianidad (Ramírez, 2015).

“La televisión es patrimonio inmaterial afectivo por sus historias inolvidables, sus estéticas de rostros y hablas y sus personajes que se convierten en habitantes de nuestra vida. En cada país somos ese gusto popular musical de la tele, esa feria de apariencia de la farándula, ese entretenimiento informativo de cada noche. Los sueños e ilusiones televisivas son nuestro patrimonio. Puede que no nos guste, pero lo es. Querido lector, no puede negar que somos mucho de las novelas, series, comedias y programas que hemos visto y veremos” (Rincón, 2006)

La televisión, por ende, poseía una fuerza socializadora y, los niños y niñas de la época nacidos entre los 1980 y 2000, se vieron fuertemente influenciados y vulnerables por los contenidos que se producían para la televisión abierta que muchas veces generaban una formación ideológica y social incompleta, convirtiéndose en representaciones sustitutivas del contacto directo con la realidad (Álvarez & Márquez, 2010)

“La televisión de convierte así en transmisora de una cultura, de una realidad que el niño aprende a veces inconscientemente, y que es casi siempre reflejo de su entorno social. Entre la emisión televisiva y sus efectos en el espectador median relaciones interpersonales que repercuten en la información y en el esfuerzo social” (Álvarez & Márquez, 2010)

Es por eso que la televisión en sí misma, se volvió un dispositivo que creó huellas en el inconsciente y se volvió un transmisor de contenidos, volviéndose un repositorio de memorias. En infancias de

variadas épocas la televisión jugó un rol fundamental debido a que en muchos sentidos esta mostraba representaciones comunes donde los niños y niñas de la época podrían reconocerse y hacer referencia al mundo que los rodeaba (Rincón, 2006). Estas memorias que tienen que particularmente con los sentidos auditivos y visuales, también estaban traspasados por el sentido de la espacialidad y la temporalidad ya que marcaba los espacios del día a día y el vínculo con otros, conformando de esta manera las identidades de los sujetos.

Actualmente, hablar sobre televisión en estos días, sobre todo con la irrupción de nuevos dispositivos y nueva oferta de plataformas los contenidos de la televisión es hacer referencia a acontecimientos sociales complejos, ya que en muchos casos, sigue siendo la fuente de información sobre sucesos que asolan a la sociedad en su conjunto, tales como guerras, atentados, elecciones políticas (Jiménez & Torres, 2005) que permean al inconsciente colectivo generando muchas veces ansiedad y temor en la población lo que eventualmente puede aportar en el complejo escenario de la salud mental en Chile.

Problemática de la salud mental en Chile y sus repercusiones en la generación *millennial*

La salud mental en Chile es una gran deuda a nivel estatal debido a que no se han tomado las medidas necesarias para afrontar estos problemas de salud pública. A través de cifras internacionales se demuestra que la depresión tiene mayor gasto de manejo que el cáncer (Berto, D'Ilario, Ruffo, Di Virgilio, & Rizzo, 2000). Actualmente Chile no cuenta con financiamiento adecuado, el que llega solamente a un 2% del total del presupuesto en salud.

Según las cifras derivadas del informe «Termómetro de la Salud Mental en Chile» realizado en 2021 por UC y ACHS, se da cuenta que un 23,6% de los chilenos presenta sospechas o problemas de salud mental, y que el 45,9% evalúa que su estado de ánimo es peor o mucho peor que antes de la pandemia.

Un artículo publicado en octubre de 2021 en la prestigiosa revista Lancet estima que los trastornos depresivos a nivel mundial han aumentado un 27,6%; y los de ansiedad, un 25,6% (CIPER, 2023). Por otra parte, también existen condiciones laborales complejas para los profesionales en el rubro, lo que se traduce en una falta de cobertura en las patologías relacionadas a esta área. De las 85 patologías de salud que actualmente cubre el plan AUGE/GES, sólo cinco 5,9% corresponden a patologías neuropsiquiátricas como depresión, esquizofrenia, consumo de sustancias, Trastorno Afectivo Bipolar y demencias” (CIPER, 2023).

En relación al público objetivo de este proyecto, la generación *millennial*, la Asociación Americana de Psiquiatría comenta lo siguiente:

“los *millennials* conforman la generación con más ansiedad de la historia. Según una encuesta publicada en 2018, por la Asociación Estadounidense de Psiquiatría, se observaron aumentos en los puntajes de ansiedad en todos los grupos de edad, en personas de diferentes razas / etnias y entre hombres y mujeres. Por generación, los *millennials* continuaron siendo más ansiosos que los de la generación X o los baby boomers,” (APA, 2023).

En el estudio “Relatos de las vivencias del juego y su relación con la salud mental en las generaciones *baby boomers* y *millennials*” se menciona que, tanto baby boomers como *millennials* evidencian repercusiones a nivel del bienestar psicológico debido a que están expuestos y se ven influenciados por los cambios de paradigma que ha vivido la sociedad los cuales han transformado los estilos de vida (Castro & Ramírez, 2022).

6.5 Elaboración del perfil del público objetivo

Con estos antecedentes como base, se construirá el perfil psicológico del público objetivo de este proyecto, para luego dar paso a su relación con los arquetipos de Jung y posteriormente a la construcción del buyer persona.

Perfil psicológico

La persona a la cual va dirigida esta experiencia de narrativa transmedia es un hombre o una mujer que está en un rango etario entre los 25 y 45 años. Esta persona reside en la provincia de Valparaíso y de alguna manera se encuentra vinculada al mundo de la cultura, pudiendo provenir desde grupos de agentes culturales diversos.

Es una persona que ha logrado llegar a un nivel educativo avanzado, es decir, que tiene algún tipo de posgrado y le interesa mucho seguir profundizando sus conocimientos en su área de interés, sin embargo a pesar de ese perfeccionamiento, no ha logrado obtener réditos económicos que siente que merece por lo que busca nuevas formas de financiar sus gastos, probablemente accediendo a algún tipo de financiamiento público como concursos y becas. Asimismo, es una personas que

posee conocimientos en diversas herramientas digitales, como aplicaciones móviles y plataformas que utiliza habitualmente, pero que no necesariamente ocupan todas sus áreas de interés.

Es una persona que tiene conciencia sobre su entorno económico, social y político, pero puede que no sea parte de un partido y no se siente representado por alguna tendencia política, debido a que considera que estas no representan sus valores. No obstante, posee convicciones morales y éticas sólidas lo que muchas veces lo hace cuestionarse sobre su propio accionar cotidiano por ejemplo, la cantidad de horas que utiliza para realizar sus labores profesionales y aquellas que utiliza para su esparcimiento, cayendo muchas veces en la culpa de no hacer las cosas demasiado bien.

En el ámbito social, puede ser de muchos amigos, o bien, de un grupo de amigos restringido, eso va a depender de cuan sociable sea y en general puede ser una persona que esté en pareja, pero que no tenga deseos o necesidades de establecerse en una vida familiar tradicional, debido a que aún se observa como una persona que carece de herramientas o estándares para volverse un adulto o adulta con la capacidad de llevar una vida en pareja o ser padre o madre.

Esos cuestionamientos hacen que esta persona esté en un proceso de análisis de su propia vida, probablemente asistiendo a terapia y que haya experimentado algún episodio depresivo a lo largo de su vida, lo que repercute día a día en una crisis de identidad y en una búsqueda constante de reafirmación personal que lo lleva a volverse una persona desencantada y melancólica y que llena esos vacíos con elementos que están a su alcance como cosas materiales y el trabajo.

Arquetipo

Según la perspectiva de Carl Gustav Jung los arquetipos se trata de elementos inconscientes presentes en el ser humano que subyacen en todas las culturas como patrones fundamentales que influyen en nuestra manera de interpretar la realidad. Estos elementos se manifiestan como pautas orientadoras en religiones, fantasías y mitos, siendo innatos y ejerciendo una fuerte influencia en el individuo. Además, se transmiten de forma colectiva a través del "inconsciente colectivo", un espacio no físico que facilita la comprensión del entorno (Vidal, 2020).

Jung sostiene que los arquetipos representan el equivalente psíquico de los instintos físicos, ya que emergen desde lo biológico más que desde lo cultural, lo que confiere a estos patrones un carácter universal.

Los 12 arquetipos provenientes de la teoría de Jung son: El inocente, amigo, héroe, cuidador, explorador, rebelde, amante, creador, bufón, sabio, mago y gobernante.

En relación a la descripción psicológica desarrollada anteriormente, se considera que el arquetipo más adecuado para el público de esta iniciativa es el del “amigo”.

El principal objetivo de este arquetipo es establecer conexiones con los demás y formar parte de grupos. Con frecuencia, encarna valores convencionales como la honestidad y el esfuerzo diligente. El individuo que representa este arquetipo se caracteriza por su modestia, rectitud y enfoque centrado en las relaciones interpersonales. Busca activamente brindar ayuda a los demás, se muestra confiable y puede ser dependido en todo momento. (Diago, Chávez, & Urrutia, 2020).

Su mayor temor radica en quedar excluido y su principal debilidad puede manifestarse en un cierto grado de cinismo en su enfoque hacia la vida por lo que puede experimentar angustia cuando se encuentra en un estado de exclusión social, y puede adoptar comportamientos simulados con el objetivo de integrarse a un grupo.

Buyer persona

El buyer persona se trata de la construcción un modelo de cliente idóneo, en este caso público que consume productos culturales, que posee datos sociodemográficos específicos, así como también información sobre aspectos tales como conducta online, personal, profesional y resulta ser el pilar fundamental del desarrollo de este proyecto de narrativa transmedia.

No solamente es importante conocer las inquietudes, intereses y dolores, sino además, conocer cómo y dónde esta persona busca el producto o servicio. Una de las características más importantes es el dolor, es decir, cualquier necesidad, motivación o preocupación que tenga el buyer persona y que pueda ser solucionada con nuestro producto o servicio (Valdés, 2019)

En las siguientes gráficas se observan dos ejemplos de buyer persona de este proyecto:



Figura 22 Ejemplos de buyer persona para este proyecto

6.6 Objetivo del proyecto

Construir un proyecto de experiencia transmedia basado en la memoria en un formato de instalación artística. A través de este producto troncal y satélites asociados los cuales son una aplicación móvil y una página web, el usuario podrá activar sus recuerdos de infancia y generar comunidades dando énfasis a la importancia de las historias de vida para cimentar las identidades y el bienestar personal y colectivo.

6.7 Estrategias y tácticas

Objetivo General	Objetivos estratégicos	Estrategia	Tácticas	
Construir un proyecto de narrativa transmedia basado en la memoria en un formato de instalación artística. A través de este producto troncal y satélites asociados, el usuario podrá activar sus recuerdos y generar comunidades, dando énfasis a la importancia de las historias de vida para cimentar las identidades y el bienestar personal y colectivo.	Establecer una instalación artística como un dispositivo que permita la activación de la memoria a través de la experiencia física recorriendo los recuerdos de infancia del espectador-actor.	Aplicación experiencias sensoriales para la activación de la memoria para la construcción de narrativas transmedia en instalación artística.	Formar un equipo especializado en colaboración con expertos en narrativa para el desarrollo de la iniciativa	
			Diseñar la instalación como un viaje a través de la memoria a través de los elementos propuestos en la investigación	
		Realizar una investigación exhaustiva sobre narrativa transmedia y sus aplicaciones en proyectos artísticos.	Utilizar elementos sensoriales, como sonidos, olores y texturas, para evocar recuerdos específicos de la infancia.	
	Fomentar el vínculo entre el arte y la tecnología en un ejercicio artístico con experiencia transmedia, vinculado a la memoria personal y colectiva.	Explorar la experiencia de usuario potenciando la interfaz entre memoria emotiva y tecnología en la región de Valparaíso.	Explorar la intersección entre arte y tecnología para mejorar la	Crear una narrativa que se extienda a través de múltiples plataformas, siendo una de ellas una experiencia física
				Desarrollar contenido adicional que se cuenta de la narrativa de la propuesta que tiene relación con la memoria, tanto visual como auditiva del público objetivo que complementen la instalación física.
				Colaborar con artistas digitales, desarrolladores y expertos en audiovisual para incorporar elementos tecnológicos que enriquezcan la narrativa.

		experiencia del espectador-actor	
	Proponer la iniciativa como “lugar de memoria” en el entendido que permite enlazar una comunidad en torno a un relato común mediante espacios gamificados.	Diseño de espacios virtuales y físicos para la cocreación de comunidades para el encuentro de memorias colectivas.	Incorporar elementos que refuercen la narrativa y permitan a los visitantes explorar de manera lúdica.
		Hacer del proyecto un esfuerzo colaborativo, involucrando a la comunidad en la construcción de la narrativa.	Generar un contenido que permita a todos los espectadores-actores sentirse parte de una comunidad y lograr obtener un testimonio que nutra una comunidad de memorias

7. Maquetas

7.1 Troncal: Instalación Artística

Conceptualización

El concepto central de este proyecto es el “Vaivén” que tiene relación con un viaje entre el presente y el pasado. Para lograr este movimiento se ha definido que la persona, a través de ciertos elementos, puede trasladarse por la memoria logrando conectar con sus diversas versiones.

Es así como, para este prototipo, los elementos que influyen y posibilitan esta acción son la estética y la televisión, esta última desde el punto de vista objetual y también desde productos audiovisuales.

Cabe mencionar que este proyecto está íntimamente ligado al público *millennial*, el cual ha experimentado la primera infancia en los años 80, la infancia en los años 90 y la preadolescencia en los años 2000.

Referencias

Para poder llegar a una propuesta que diera cuenta del contexto histórico y social de este proyecto, en primer lugar, se realizó un análisis de las diversas estéticas presentes en estas tres décadas, definiendo algunos elementos centrales, tales como colores, texturas y formas que definen a la generación. Para ello se tomaron como referencias portadas de revistas internacionales:



Figura 23 Portadas IKEA 1989-1991-1997

Posteriormente, para darle un tenor local y más coherencia con el territorio que se está abordando en este proyecto, se examinaron algunas estéticas presentes en la televisión de estos tres períodos o bien, de producciones que simulan la época:



Figura 24 Serie "Los ochenta"



Figura 25 Telenovela "Marrón Glasé"



Figura 26 Telenovela "16"

En la primera época se observa el uso de mobiliario con una predominancia de la madera, lo que se refleja en el diseño de los sillones y las mesas auxiliares, además se visualiza el uso de estampados, ya sea en franjas de colores y estampados florales.

En el segundo periodo, se observa una estética mucho más recargada, por ejemplo, en el uso de formas redondeadas, estampados en diversas tonalidades, uso de terciopelo y una decoración recargada y miscelánea que también se lleva a la vestimenta de los personajes.

En el último periodo, se registra un estilo mucho más simple, incorporando algunos elementos como sillones de cuerina en un solo tono y decoración estilo “asiática” en la cual se utilizan símiles de materiales naturales.

Es así como se desarrollan tres escenarios posibles para la realización de este prototipo:



Figura 27 Escenario 1980



Figura 28 Escenario 1990



Figura 29 Escenario 2000

Luego de realizados los tres escenarios, se llevó a cabo un proceso de simplificación lo que permite que el proyecto sea mucho más factible de realizar en diferentes espacios, permitiendo la movilidad e itinerancia que es parte fundamental de esta iniciativa. De esta manera, el proyecto se basa en tres islas que estéticamente llaman a adentrarse a un periodo de tiempo, a saber: ochentas, noventas y dos mil. Los elementos decorativos permiten generar una atmósfera y el objeto central es el televisor que da cuenta del paso del tiempo, de la evolución de la cotidianidad y de nuestro cambio también como personas y como sociedad.

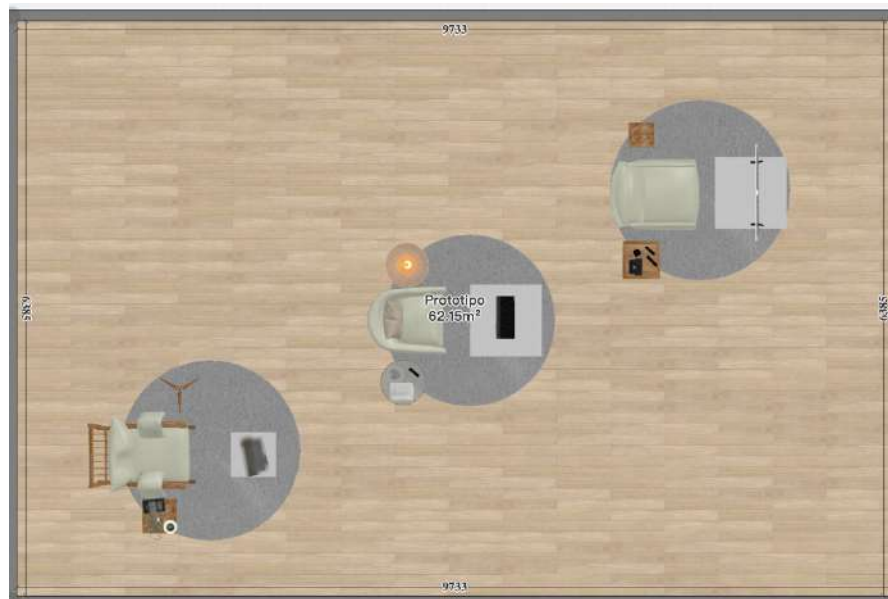


Figura 30 Vista superior de la instalación

Render



Figura 31 Vista general de la instalación



Figura 32 Plano detalle isla ochentas



Figura 33 Plano detalle isla noventas



Figura 34 Plano detalle isla dosmil

Ficha técnica

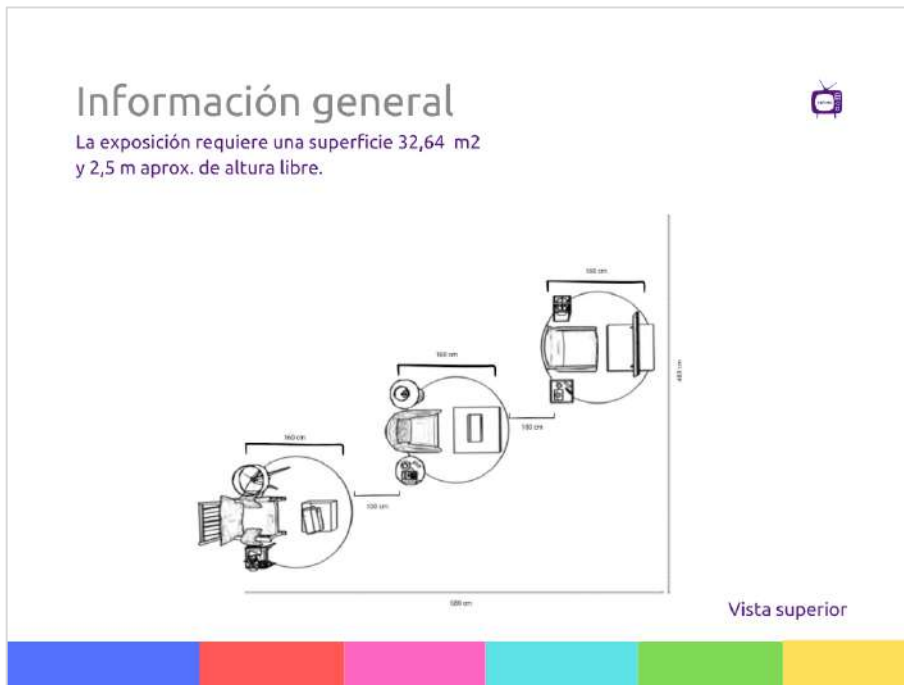
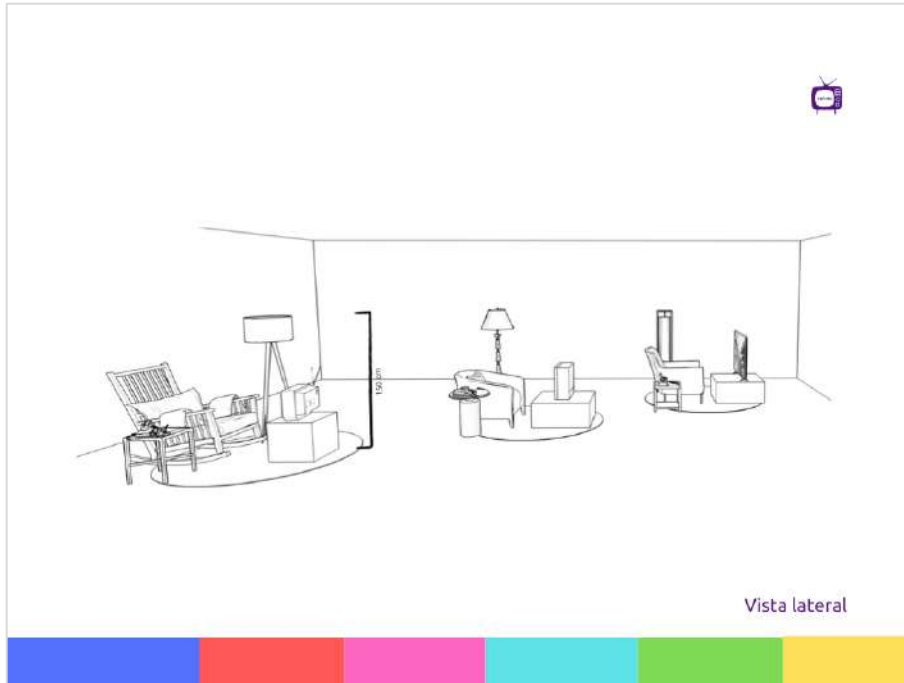
**Exposición de narrativa
transmedia “Vaivén”**

Ficha técnica





A 3D architectural rendering of a complete living room. On the left, there is a wooden chair with a light green cushion, a small wooden side table, and a floor lamp with a tripod base and a beige shade. In the center, a light green sofa is positioned on a grey circular rug, with a small round wooden table in front of it. To the right, there is a tall wooden screen, a light green armchair, and a white ottoman with a black television on top. The floor is light wood, and the walls are a neutral grey.



Listado de materiales: Módulo 1980



1. Lámpara Tripode
2. Mecedora
3. Mesa Lateral Rafaela
4. Televisor National Model Tr682
5. Alfombra Eco Round
6. Teléfono con cable dial rotativo



Listado de materiales: Módulo 1990



1. Lámpara pie Mirano
2. Sitial York
3. Mesa Auxiliar TB606Ow
4. Televisor LG
5. Alfombra Eco Round
6. Teléfono sobremesa



Listado de materiales: Módulo 2000



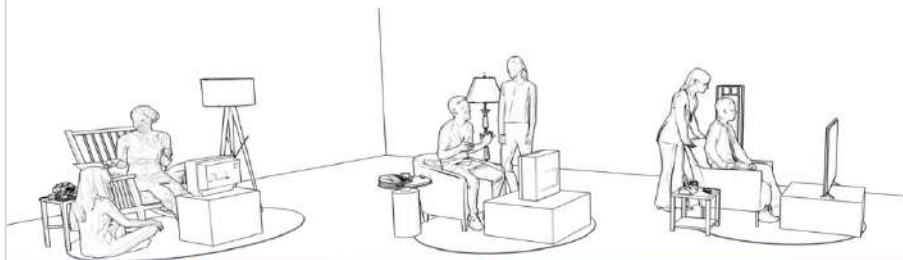
1. Lámpara Japanese
2. Poltrona Dover Mica
3. Mesa lateral noruega industrial
4. Plasma Sony Bravia
5. Alfombra Eco Round
6. Open Box- Teléfono alcatel



Proyección de cortometrajes



Para la proyección de los cortometrajes que se incluyen en la instalación, será necesario contar solamente con instalación eléctrica, ya que cada isla posee su propio sistema de exhibición.



Condiciones de uso



- Toda vez que la instalación se traslade deberá contar con la asistencia de una persona del equipo "Vaivén"
- Está prohibo clavar o atornillar los objetos
- El uso excepcional de elementos que puedan dañar la muestra o alterar su contenido deberá o alterar la disposición de los objetos deberá contar con la aprobación y las medidas paliativas previamente acordadas con el equipo
- Está totalmente prohibido el uso de fuego o elementos inflamables cerca de los objetos de la muestra.



Diagrama de flujo

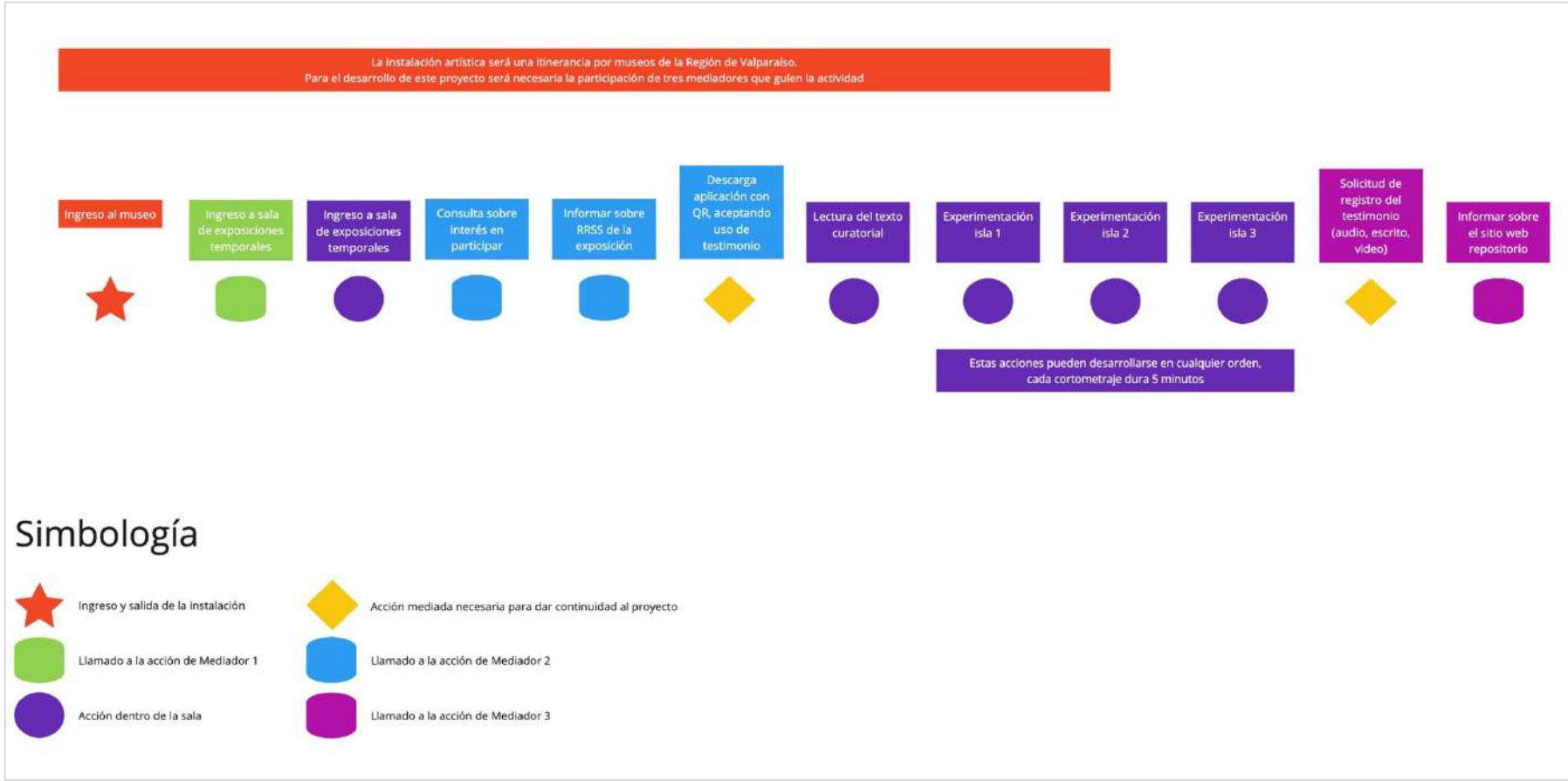


Figura 35 Diagrama de flujo instalación

7.2 Satélite 1: Cortometrajes

Conceptualización

La técnica definida para armar los cortometrajes de cada isla será el collage, el cual se basa en la aglomeración y conjunción de fragmentos provenientes de distintas fuentes, dando vida a una composición visual única con un tono unificado.

Si bien el collage tiene sus raíces en la pintura, su influencia se expande hacia la música, la fotografía, el cine, la literatura y el videoclip. En el mundo de las piezas audiovisuales, el collage surge como un medio versátil para construir narrativas visuales dinámicas.

A lo largo del siglo XX, el collage se erigió como una herramienta fundamental para numerosas tendencias artísticas, especialmente para las vanguardias históricas.

En la era contemporánea, el videoclip emerge como una plataforma en movimiento donde los principios del collage encuentran una expresión dentro del audiovisual. La combinación de imágenes, sonidos y efectos visuales reflejará la evolución del material televisivo como una herramienta fundamental en la creación de las piezas audiovisuales de esta iniciativa transmedia.

Referencias

Como referencias para la construcción de los cortometrajes se utilizarán programas de televisión, comerciales de diferentes productos de cada época y también algunas noticias que den cuenta del contexto histórico. Es así como se utilizarán también elementos distintivos para los niños de las diferentes épocas, tales como programas estilo Cachureos y Zoolo TV.



Figura 36 Programa "Cachureos" (1983-2008) y Programa "Zoolo TV" (1999-2010)

Contenidos

1980	1990	2000
Programas de televisión	Pin Pon	Zoolo TV
60 minutos	Trampas y caretas	Romané
Almorzando en el Trece	Ámame	Mekano
Baila domingo	El sueño de pulguita	A la suerte de la olla
Los bochincheros	Jaque mate	Agenda regional
Cachureos	¿Cuánto vale el show?	El lunes sin falta
De chincol a jote	Hablemos de...	Música libre
Deporte en Vivo	La mañana diferente	Pantalla abierta
El Mundo del Profesor Rossa	La noche del mundial	Rojo fama contrafama
Éxito	Los Toppins	Biografías
Extra jóvenes	Juegos de fuego	Con mucho cariño
Festival de la una	Plaza Italia	El interruptor
Futgol	El submarino	La Ruta
Informe especial	Local piel	La plancha
Japening con ja	Sucupira	Cubox
Magnetoscopio musical	Na' que ver con Chile	Vértigo
Martes 13	Plan Z	Tronia
Mediomundo	Tic Tac	16
Panorama	El factor humano	Amores urbanos
Pipiripao	Hechos	Gigantes con Vivi
Sábado Taquilla	Chile Today	Por fin es lunes
Show de goles	El día menos pensado	Protagonistas de la fama
Siempre lunes	Nuestro siglo	31 minutos
Teleduc	La fiera	cabra chica gritona
Teleonce al despertar	Tolerancia cero	Destinos cruzados
Una vez más	TV Condoro	Así somos

Figura 37 Listado de programas de televisión referenciales para cortometrajes

7.3 Satélite 2: Sitio Web

El sitio web permitirá alojar los contenidos relativos al proyecto, es decir, contendrá los testimonios de los espectadores-actores, profundizará los conceptos que se desarrollan a lo largo de la instalación, permitirá conocer al equipo y la forma de contactarlos lo que podría generar nuevas líneas de trabajo y se podrá acceder a material complementario, entre ellos: los cortometrajes presentes en la exposición, el libro del proyecto que incluirá el tras bambalinas de la iniciativa y también el cronograma de itinerancias que permitirá que los mismos usuarios de la página web difundan los espacios culturales en los cuales se presentará la instalación.

Cabe destacar que esta plataforma también se encuentra íntimamente ligada a los demás satélites que se definen para el proyecto, que son: mailing y redes sociales.

Mapa de sitio

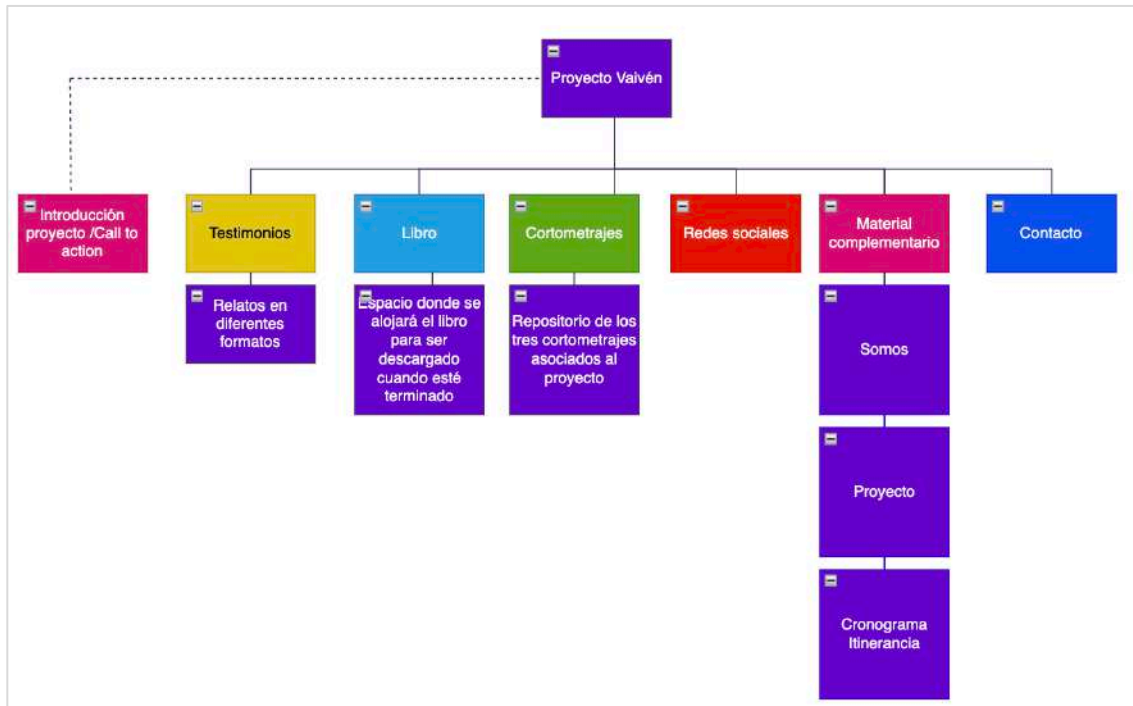
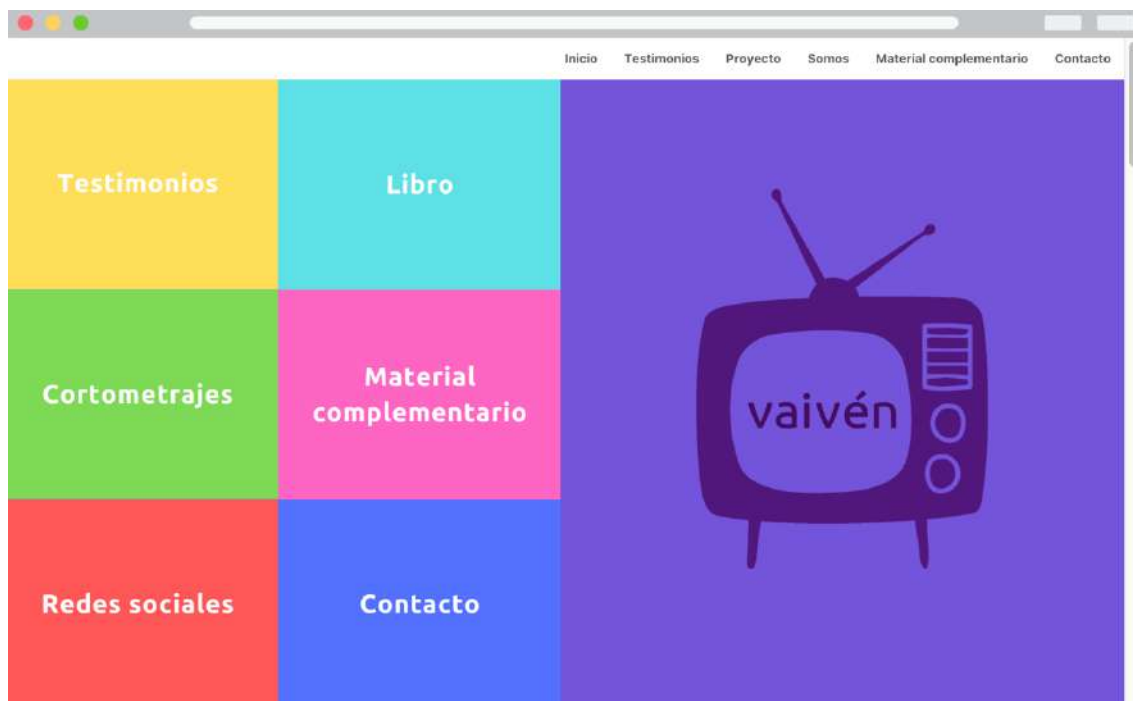



Figura 38 Mapa de Sitio Web

Wireframes



Inicio Testimonios Proyecto Somos Material complementario Contacto




Libro

El siguiente proyecto transmedia está basado en la activación de la memoria, y desde una instalación artística se busca generar reflexiones y comunidades. Los millennials (Rentz, 2015) son el foco prioritario de esta iniciativa, y en el desarrollo de esta propuesta se intenta recuperar la idea de la importancia de la esencia de las cosas (Han, 2021) a través de un espacio, tanto individual-presencial como colectivo-virtual.


El troncal del proyecto es una intervención artística basada en un elemento central, la televisión y la estética de diferentes épocas, que permitirá a los espectadores-actores realizar una acción participativa con experiencia de gamificación.

Este libro contendrá la información sobre la conceptualización, entrevistas a personas que participen de la instalación, reflexiones de especialistas en las temáticas de salud mental, infancia y televisión para dar cuenta en más profundidad sobre el sentido de este proyecto.




Inicio Testimonios Proyecto Somos Material complementario Contacto

Testimonios




Vicenta, 29 años



Rocío, 33 años

Me ha gustado mucho la exposición, sobre todo el teléfono antiguo, hace mil años que no veía uno así


Lorena, 35 años




Valentina, 35 años

Me dio mucha nostalgia ver Pipiripao, lo veíamos todas las tardes con mi abuela y mis primos Sandra y Cristóbal


Susana, 37 años




Guillermo, 28 años




Roco, 37 años




Amelia, 35 años

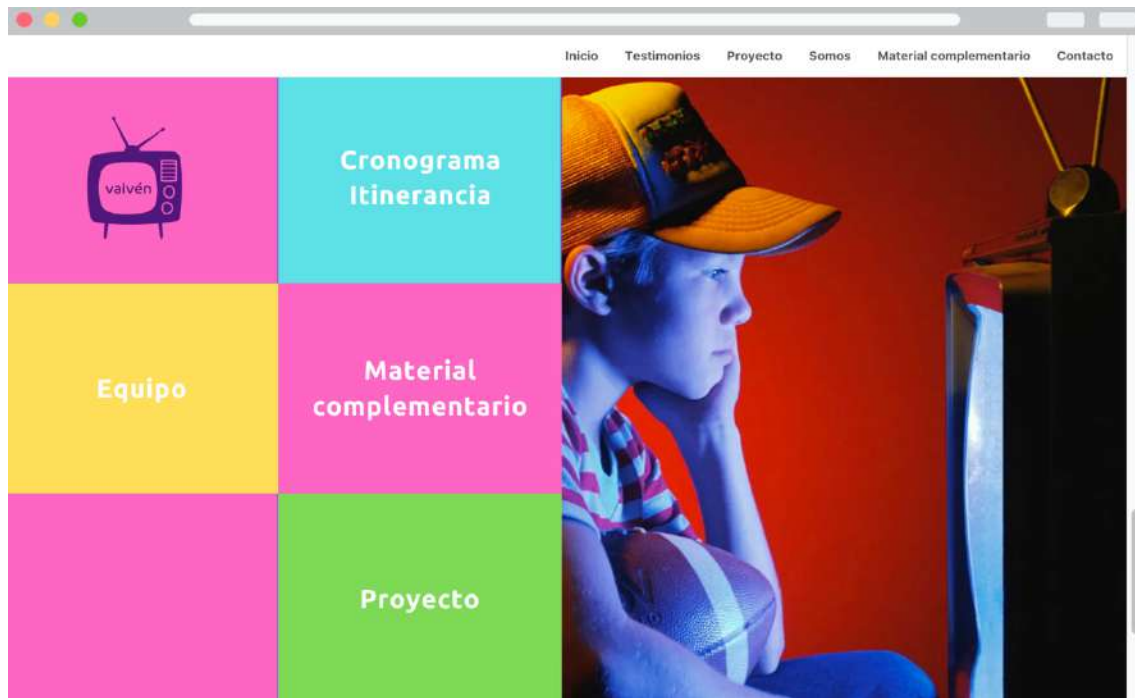
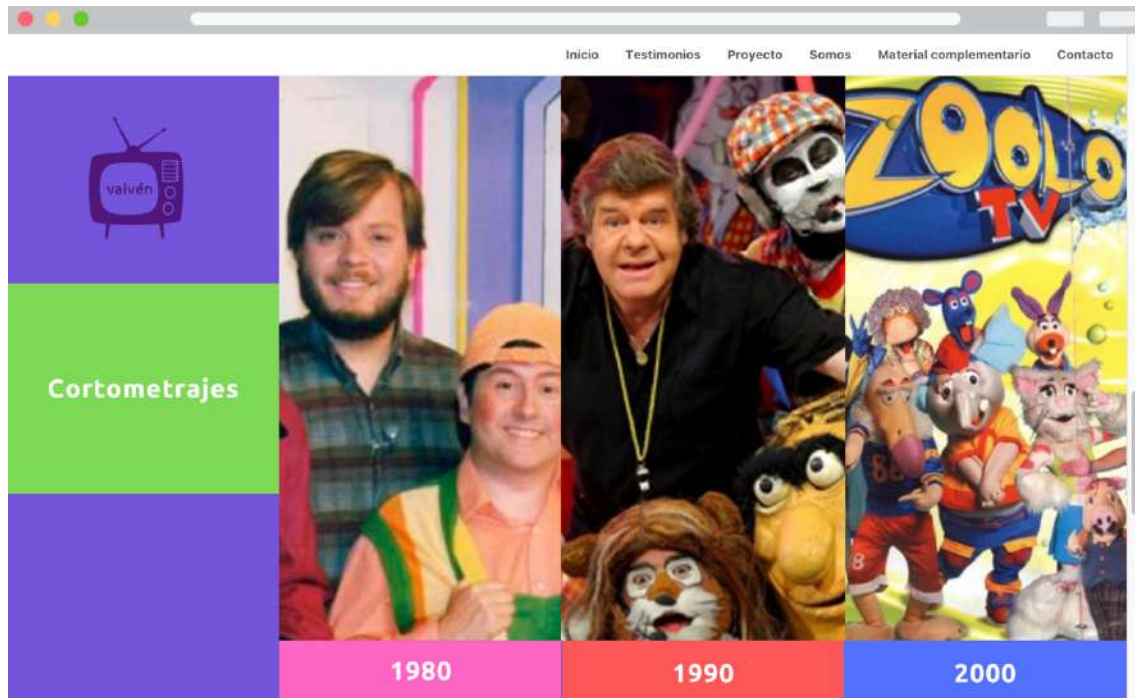


José, 40 años



Lorenzo, 33 años





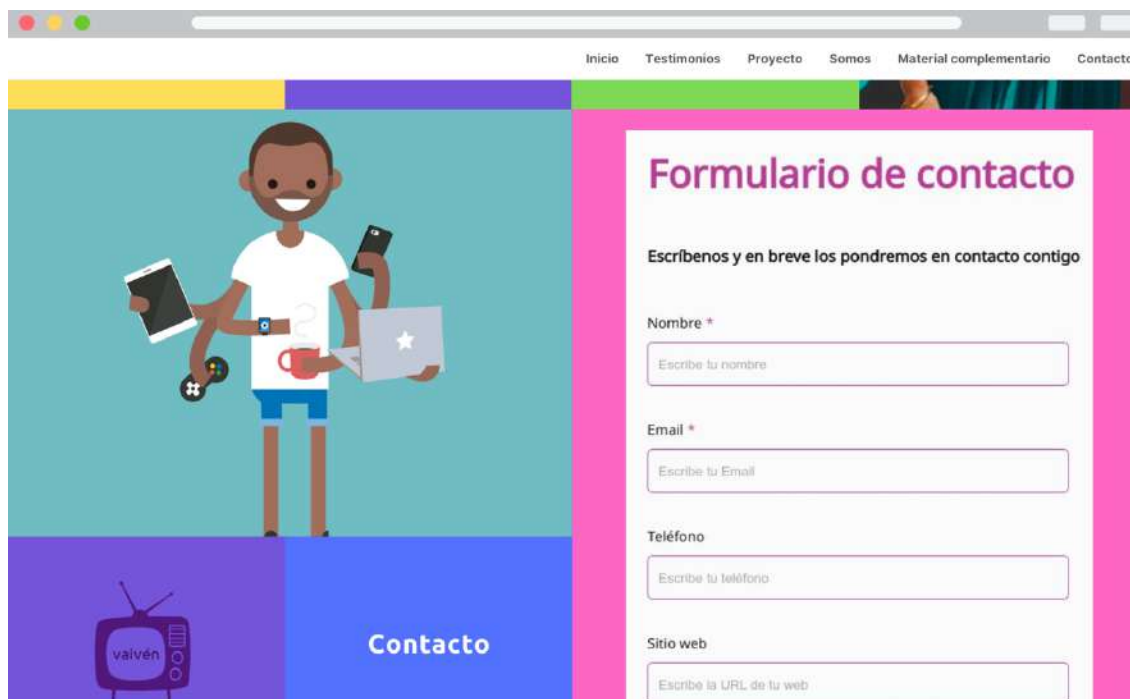


Figura 39 Visualizaciones de la página web

7.4 Satélite 3: WhatsApp

Esta aplicación será una pieza fundamental para el proyecto, ya que será por acá donde se desarrollen dos procesos.

El primero es el registro de los testimonios. Estas huellas, y gracias a la versatilidad de la plataforma (que es gratuita y de libre acceso), se podrán dejar registros escritos, en audio, imágenes y videos que irán nutriendo las plataformas.

Debido a que es un proceso infaltable para este proyecto, estas acciones serán mediadas por un facilitador que estará en la instalación. Por otra parte, y teniendo en consideración la aprobación de los usuarios del uso de sus registros, se solicitará una autorización del uso de estos mensajes y el correo electrónico de los usuarios para ser alojados en una BBDD.

Por otra parte, es a través de esta plataforma que se recopilarán los números de teléfono de los usuarios, los cuales quedarán alojados en un grupo de WhatsApp por el cual también se podrán compartir experiencias sobre la instalación.

Visualización

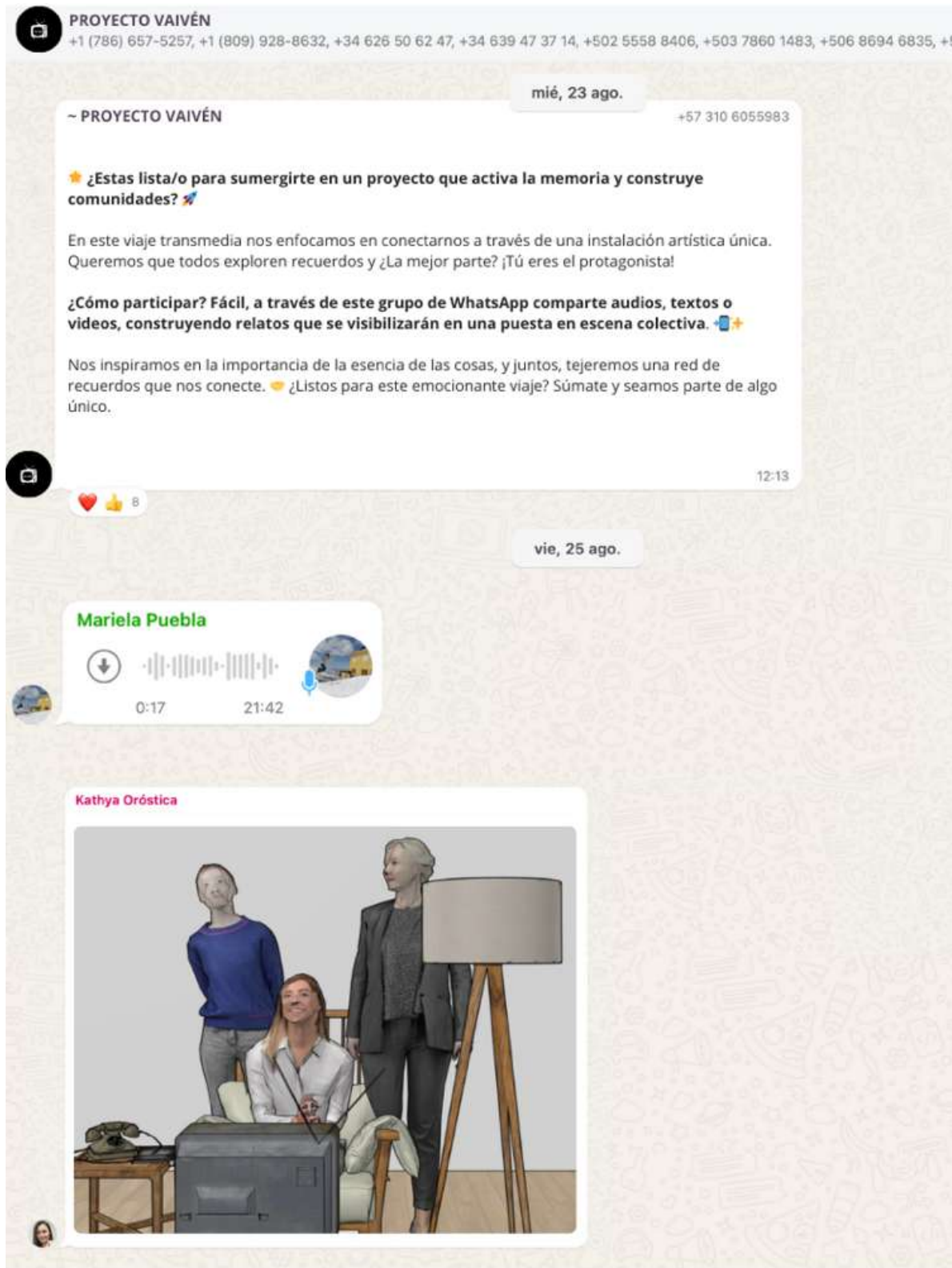


Figura 40 Modelo de mensajería de fotografías y audios por WhatsApp

7.5 Satélite 4: Libro

El libro será una forma de profundizar los contenidos, permitiendo ahondar en diversas materias presentes en el proyecto. Es así como los usuarios podrán tener acceso a fotografías de la experiencia en alta calidad, conocer la experiencia de otros usuarios en formato entrevista, tener algunas miradas de expertos en temas que se desarrollan en este proyecto como salud mental, infancia y las tecnologías, particularmente la televisión como medio para generar recuerdos y memorias asociadas al tiempo familiar y otros temas relevantes en el desarrollo de esta iniciativa como la conceptualización, equipo, entre otras.

Visualización



Figura 41 Ejemplo de portadas e interior del libro

Índice del libro

TEMAS
Conceptualización del proyecto
Lugares intervenidos
Texto especialista en salud mental: claves para mantener una buena salud mental en la era digital
Texto especialista en infancia: como enfrentar la culpa, deudas y proyecciones de futuro
Texto especialista en televisión: evolución de los medios y el rol de la televisión en la conformación de la sociedad
Entrevistas a los asistentes
Fotografías de los asistentes
Equipo del proyecto
Redes sociales, página web, grupo de WhatsApp

7.6 Viralización de la experiencia

Mailing

El mailing, una estrategia de marketing que se caracteriza por el envío de correos electrónicos con el propósito de promocionar productos o servicios, informar sobre novedades o consolidar la fidelización de los clientes. Esta herramienta puede emplearse para diversos objetivos, como la promoción eficaz de productos o servicios, la difusión de las últimas novedades empresariales y la fidelización de la clientela (Schultz, Tannenbaum & Lauterborn, 2007).

Visualización



Nombre, apellido

★ Si este correo está en tu bandeja de entrada quiere decir que te atreviste a viajar con nosotros al pasado y a recuperar tus memorias de infancia 🌈

En este proyecto nos enfocamos en conectarnos a través de una instalación artística única. Queremos que todos exploren recuerdos y ¿La mejor parte? ¡Tú eres el protagonista!

¿Qué fue lo que más te gustó de esta experiencia? ¿Recordaste a alguien? ¿Rememoraste de alguna sensación? ¿Te gustaría saber qué sintieron otras personas?

¡Te invitamos a ver nuevos testimonios y a ser parte de esta comunidad!

Pincha acá

¡Nos vemos pronto!

Un abrazo,
Equipo Vaivén



Planificación de contenidos

Sem.	Tema	Hora	Objetivo del mensaje	Acción esperada	Contenido visual
2	Sociales del proyecto	09:00	Acercar el proyecto al incluir en sus contenidos a los participantes	Descarga de las fotografías y socialización del contenido	Fotografías en alta calidad de los asistentes
3	Posicionamiento del proyecto	21:00	Recordar la iniciativa	Ingresar a la página para conocer nuevos testimonios	Cita de un nuevo mensaje y link de RRSS
4	Cápsula 80	09:00	Viralizar el contenido resumido de los cortometrajes	Motivar la participación y compartir el material	Link a YouTube con miniatura
5	Nueva dirección de la instalación	15:00	Que se difunda la instalación y se invite a nuevos participantes	Reenviar correo a posibles interesados	Gráfica con el nuevo espacio a intervenir
6	Comentario especialista en salud mental: claves para mantener una buena salud mental en la era digital	11:00	Profundizar los conceptos abordados en el proyecto	Reflexión personal por parte de los espectadores-actores	Gráfica con textos e imágenes, más cuña audiovisual del experto
7	Posicionamiento del proyecto	21:00	Recordar la iniciativa	Ingresar a la página para conocer nuevos testimonios	Cita de un nuevo mensaje y link de RRSS
8	Cápsula 90	09:00	Viralizar el contenido resumido de los cortometrajes	Motivar la participación y compartir el material	Link a YouTube con miniatura
9	Nueva dirección de la instalación	15:00	Que se difunda la instalación y se invite a nuevos participantes	Reenviar correo a posibles interesados	Gráfica con el nuevo espacio a intervenir
10	Comentario especialista en infancia: como enfrentar la culpa, deudas y proyecciones de futuro	11:00	Profundizar los conceptos abordados en el proyecto	Reflexión personal por parte de los espectadores-actores	Gráfica con textos e imágenes, más cuña audiovisual del experto
11	Sociales del proyecto	09:00	Acercar el proyecto al incluir en sus contenidos a los participantes	Descarga de las fotografías y socialización del contenido	Fotografías en alta calidad de los asistentes
12	Cápsula 2000	09:00	Viralizar el contenido resumido de los cortometrajes	Motivar la participación y compartir el material	Link a YouTube con miniatura
13	Nueva dirección de la instalación	15:00	Que se difunda la instalación y se invite a nuevos participantes	Reenviar correo a posibles interesados	Gráfica con el nuevo espacio a intervenir
14	Comentario especialista en televisión: evolución de los medios y el rol de la televisión en la conformación de la sociedad	11:00	Profundizar los conceptos abordados en el proyecto	Reflexión personal por parte de los espectadores-actores	Gráfica con textos e imágenes, más cuña audiovisual del experto
15	Posicionamiento del proyecto	21:00	Recordar la iniciativa	Ingresar a la página para conocer nuevos testimonios	Cita de un nuevo mensaje y link de RRSS
16	Cápsula con visitantes	09:00	Viralizar el contenido resumido de los cortometrajes	Motivar la participación y compartir el material	Link a YouTube con miniatura
17	Nueva dirección de la instalación	15:00	Que se difunda la instalación y se invite a nuevos participantes	Reenviar correo a posibles interesados	Gráfica con el nuevo espacio a intervenir
18	Comentarios del equipo del proyecto: datos de la cantidad de visitantes y reflexiones finales	11:00	Profundizar los conceptos abordados en el proyecto	Reflexión personal por parte de los espectadores-actores	Gráfica con textos e imágenes, más cuña audiovisual del experto
19	Posicionamiento del proyecto	21:00	Recordar la iniciativa	Ingresar a la página para conocer nuevos testimonios	Cita de un nuevo mensaje y link de RRSS
20	Sociales del proyecto	09:00	Acercar el proyecto al incluir en sus contenidos a los participantes	Descarga de las fotografías y socialización del contenido	Fotografías en alta calidad de los asistentes
21	Despedida, envío de libro	21:00	Dejar un registro visual del proyecto	Descarga del material y difusión posterior	Documento en PDF

7.7 Prueba del prototipo

Para hacer la prueba del prototipo, se monta en la Universidad Viña del Mar la isla de la década de los noventa la que se deja a disposición de público general durante una semana para conocer sus opiniones respecto a la iniciativa y a los contenidos abordados.



Figura 42 Montaje de prueba de prototipo

Se reciben comentarios favorables, tanto de la escenografía como del contenido audiovisual presente en la muestra, lo que da cuenta de que efectivamente el proyecto permite que los usuarios puedan recordar situaciones de su vida y anécdotas que comparten alegremente con sus semejantes. A su vez, se incluye un código QR en el texto de presentación del proyecto que se vincula a un WhatsApp para que los usuarios puedan dejar algunos mensajes.

8. Presupuesto

8.1 Objetivos de postulación

Objetivo general

Construir un proyecto de experiencia transmedia basado en la memoria en un formato de instalación artística, lo cual se configura a partir de un objeto (la televisión) y un contexto temporal (las diferentes épocas relacionadas).

A través de este producto troncal y satélites asociados el usuario podrá activar sus recuerdos de infancia y generar comunidades dando énfasis a la importancia de las historias de vida para cimentar las identidades y el bienestar personal y colectivo.

Objetivos específicos

1. Establecer una instalación artística como un dispositivo que permita la activación de la memoria a través de la experiencia física recorriendo los recuerdos de infancia del espectador-actor.
 - Logros: Los logros esperados para este objetivo tienen relación con la activación de la reflexión por parte de los espectadores-actores, es decir, que efectivamente sientan una conexión con la propuesta y que generen un mensaje que forme parte de la iniciativa. Este mensaje, que tendrá un formato de audio, será registrado a través de la aplicación móvil instalada en el smartphone del usuario para posteriormente ser alojado en la página web que funcionará como repositorio sonoro de los relatos.
 - Indicador: Tasa de incorporación de testimonios
 - Fórmula de cálculo: $(\text{Número de testimonios} / \text{Total de participantes}) * 100$
 - Meta: Realización de al menos 60% de testimonios efectivos.
 - Medio de verificación: Comprobación de la incorporación del testimonio del visitante en la página web, lo cual se dejará registrado en una planilla.
2. Fomentar el vínculo entre el arte y la tecnología en un ejercicio artístico transmedia vinculado a la memoria personal y colectiva.
 - Logros: los logros para este objetivo específico tienen relación con la visibilización de la interacción entre el arte y la tecnología que se condice con las narrativas transmedia. Para esta iniciativa se utilizarán diversas plataformas que configuran un universo narrativo,

logrando la instalación de la idea de que la memoria resulta ser la matriz de las identidades de los sujetos.

- Indicador: Tasa de participación de la instalación
- Fórmula de cálculo: $(\text{Tiempo Total de uso} / \text{Tiempo Total Disponible}) * 100$
- Meta: Utilizar el 100% del tiempo otorgado para la experiencia
- Medio de verificación: Registro en planilla del tiempo del recorrido de la instalación por cada usuario

3. Proponer la iniciativa como “lugar de memoria” en el entendido que permite enlazar una comunidad en torno a un relato común.

- Logros: los logros para este objetivo específico tienen relación con la experiencia, es decir, lograr que la instalación sea recordada, permitiendo llegar a una cantidad de personas considerable que puedan experimentar la instalación artística configurando un relato social y volverla una experiencia memorable.

- Indicador: Tasa de percepción de efectividad
- Fórmula de cálculo: $(\text{Total de puntaje} / \text{Total de encuestas aplicadas}) * 100$
- Meta: Llegar a al menos un 80% de puntuación
- Medio de verificación: Encuestas que aborden aspectos como la experiencia, la temática y la calidad técnica.

- Indicador: Tasa de cobertura geográfica a difundir
- Fórmula de cálculo: $(\text{Número de ubicaciones geográficas cubiertas} / \text{Total de ubicaciones geográficas planificadas}) * 100$
- Meta: Llegar al 100% de las 5 museos de la región de Valparaíso
- Medio de verificación: Listado del número de museos alcanzados en total con verificación de la organización relacionada al proyecto

8.2 Líneas específicas de postulación

Este proyecto se pretende postular a los Fondos de Cultura, Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio los cuales permiten fomentar el desarrollo de las artes, la difusión de la cultura y la conservación del patrimonio artístico y cultural de Chile¹

Particularmente, se espera formular el proyecto para el Fondo de Desarrollo de las Artes Nacional, en la línea de Creación Artística.

“Esta convocatoria tiene por objetivo entregar financiamiento total o parcial para proyectos de creación y producción presentados por creadores/as y artistas en las disciplinas que financia esta línea, para iniciativas que promuevan y contribuyan al desarrollo de la creación artística, con alcance y desarrollo cultural territorial.

Podrás considerar las acciones que involucran el proceso creativo de una obra, tales como investigación para la creación, experimentación (site specific), conceptualización teórica y práctica, diseño y preparación, como también todos los elementos que impliquen la materialización de una obra o serie de obras”². En este mismo fondo existen variadas modalidades, por lo que la seleccionada para este proyecto es la de Interdisciplina ya que existe un vínculo entre artes visuales y nuevos medios. El monto máximo por proyecto son \$25.000.000.-

8.3 Resumen del presupuesto

Etapa	Item	CLP	TOTAL	USD
Preproducción	Honorarios	\$ 7.166.250	\$ 9.229.217	USD 8.218
	Inversión	\$ 2.062.967		
Producción	Honorarios	\$ 18.143.125	\$ 22.189.125	USD 4.640
	Operación	\$ 4.046.000		
Postproducción	Honorarios	\$ 5.915.000	\$ 6.521.900	USD 6.783
	Operación	\$ 606.900		
Total			\$ 37.940.242	USD 43.509
Total Solicitado			\$ 37.940.242	USD 43.509

¹ <https://www.chileatiende.gob.cl/fichas/95866-Postular%20a%20los%20fondos-cultura-2023>

² <https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondart-nacional/lineas-de-concurso/creacion-artistica-fondart-nacional-2024/>

8.4 Detalle de costos

PREPRODUCCIÓN									
Ítem	Cantidad de personas	Unidad	Cantidad	Tipo de contrato	Valor unitario (líquido)	Imposiciones / IVA (%)	Valor unitario (bruto)	Valor total	Monto solicitado al fondo
Equipo de trabajo									
Directora del proyecto	1	Meses	3	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 1.706.250	\$ 1.706.250
Director audiovisual	1	Meses	3	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 1.706.250	\$ 1.706.250
Director webmaster	1	Meses	3	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 1.706.250	\$ 1.706.250
Director diseño	1	Meses	3	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 1.706.250	\$ 1.706.250
Asesoría en sicología	1	Meses	1	Honorarios	\$ 300.000	14%	\$ 341.250	\$ 341.250	\$ 341.250
Gastos de inversión									
Módulo 1980									
Lámpara Tripode	*	Unidad	1	Factura	\$ 40.500	19%	\$ 50.000	\$ 50.000	\$ 50.000
Mecedora	*	Unidad	1	Factura	\$ 283.500	19%	\$ 350.000	\$ 350.000	\$ 350.000
Mesa Lateral Rafaela	*	Unidad	1	Factura	\$ 43.732	19%	\$ 53.990	\$ 53.990	\$ 53.990
Televisor National Model Tr682	*	Unidad	1	Factura	\$ 230.850	19%	\$ 285.000	\$ 285.000	\$ 285.000
Alfombra Eco Round	*	Unidad	1	Factura	\$ 85.852	19%	\$ 105.990	\$ 105.990	\$ 105.990
Soporte Televisor	*	Unidad	1	Factura	\$ 16.200	19%	\$ 20.000	\$ 20.000	\$ 20.000
Teléfono con cable dial rotativo	*	Unidad	1	Factura	\$ 48.793	19%	\$ 60.238	\$ 60.238	\$ 60.238
Módulo 1990									
Lámpara pie Mirano	*	Unidad	1	Factura	\$ 93.952	19%	\$ 115.990	\$ 115.990	\$ 115.990
Sitial York	*	Unidad	1	Factura	\$ 137.692	19%	\$ 169.990	\$ 169.990	\$ 169.990
Mesa Auxiliar TB606Ow	*	Unidad	1	Factura	\$ 64.792	19%	\$ 79.990	\$ 79.990	\$ 79.990
Televisor LG	*	Unidad	1	Factura	\$ 28.350	19%	\$ 35.000	\$ 35.000	\$ 35.000
Soporte Televisor	*	Unidad	1	Factura	\$ 16.200	19%	\$ 20.000	\$ 20.000	\$ 20.000
Alfombra Eco Round	*	Unidad	1	Factura	\$ 85.852	19%	\$ 105.990	\$ 105.990	\$ 105.990
Teléfono sobremesa	*	Unidad	1	Factura	\$ 8.902	19%	\$ 10.990	\$ 10.990	\$ 10.990

Módulo 2000									
Lámpara Japanese	*	Unidad	1	Factura	\$ 61.106	19%	\$ 75.439	\$ 75.439	\$ 75.439
Poltrona Dover Mica	*	Unidad	1	Factura	\$ 218.692	19%	\$ 269.990	\$ 269.990	\$ 269.990
Mesa lateral noruega industrial	*	Unidad	1	Factura	\$ 36.442	19%	\$ 44.990	\$ 44.990	\$ 44.990
Plasma Sony Bravia	*	Unidad	1	Factura	\$ 48.600	19%	\$ 60.000	\$ 60.000	\$ 60.000
Soporte Televisor	*	Unidad	1	Factura	\$ 16.200	19%	\$ 20.000	\$ 20.000	\$ 20.000
Alfombra Eco Round	*	Unidad	1	Factura	\$ 85.852	19%	\$ 105.990	\$ 105.990	\$ 105.990
Open Box- Teléfono alcatel	*	Unidad	1	Factura	\$ 18.946	19%	\$ 23.390	\$ 23.390	\$ 23.390
PRODUCCIÓN									
Ítem	Cantidad de personas	Unidad	Cantidad	Tipo de contrato	Valor unitario (líquido)	Imposiciones / IVA (%)	Valor unitario (bruto)	Valor total	Monto solicitado al fondo
Equipo de trabajo									
Directora del proyecto	1	Meses	5	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 2.843.750	\$ 2.843.750
Director diseño	1	Meses	5	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 2.843.750	\$ 2.843.750
Director de comunicaciones	1	Meses	5	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 2.843.750	\$ 2.843.750
Mediadores	3	Meses	5	Honorarios	\$ 450.000	14%	\$ 511.875	\$ 2.559.375	\$ 7.678.125
Fotógrafo	1	Meses	5	Honorarios	\$ 250.000	14%	\$ 284.375	\$ 1.421.875	\$ 1.421.875
Especialistas para artículos	3	Semana	1	Honorarios	\$ 150.000	14%	\$ 170.625	\$ 170.625	\$ 511.875
Gastos operativos									
Transporte	*	Meses	5	Factura	\$ 200.000	19%	\$ 238.000	\$ 1.190.000	\$ 1.190.000
Alimentación	*	Meses	5	Factura	\$ 100.000	19%	\$ 119.000	\$ 595.000	\$ 595.000
Repuestos e insumos	*	Meses	5	Factura	\$ 50.000	19%	\$ 59.500	\$ 297.500	\$ 297.500
Gráficas de la exposición	*	Meses	1	Factura	\$ 250.000	19%	\$ 297.500	\$ 297.500	\$ 297.500
Servicio de limpieza	*	Meses	5	Factura	\$ 40.000	19%	\$ 47.600	\$ 238.000	\$ 238.000
NickChile-Hosting	*	Meses	12	Factura	\$ 100.000	19%	\$ 119.000	\$ 1.428.000	\$ 1.428.000

POSTPRODUCCIÓN									
Ítem	Cantidad de personas	Unidad	Cantidad	Tipo de contrato	Valor unitario (líquido)	Imposiciones / IVA (%)	Valor unitario (bruto)	Valor total	Monto solicitado al fondo
Equipo de trabajo									
Directora del proyecto	1	Meses	3	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 1.706.250	\$ 1.706.250
Director de comunicaciones	1	Meses	3	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 1.706.250	\$ 1.706.250
Editor textos libro	1	Meses	1	Honorarios	\$ 300.000	14%	\$ 341.250	\$ 341.250	\$ 341.250
Diseñador editorial	1	Meses	3	Honorarios	\$ 300.000	14%	\$ 341.250	\$ 1.023.750	\$ 1.023.750
Gastos operativos									
Impresión de ejemplares	*	Unidad	100	Factura	\$ 5.000	19%	\$ 5.950	\$ 595.000	\$ 595.000
CIERRE DEL PROYECTO									
Ítem	Cantidad de personas	Unidad	Cantidad	Tipo de contrato	Valor unitario (líquido)	Imposiciones / IVA (%)	Valor unitario (bruto)	Valor total	Monto solicitado al fondo
Equipo de trabajo									
Directora del proyecto	1	Meses	1	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 568.750	\$ 568.750
Director de comunicaciones	1	Meses	1	Honorarios	\$ 500.000	14%	\$ 568.750	\$ 568.750	\$ 568.750
Gastos operativos									
Impresión archivos cierre	*	Unidad	1	Factura	\$ 10.000	19%	\$ 11.900	\$ 11.900	\$ 11.900
TOTAL									
CLP	\$ 37.940.242								
USD	USD 43.509								

9. Carta Gantt

PREPRODUCCIÓN																				
Actividad	Mes 1				Mes 2				Mes 3											
Organización de la itinerancia con espacios culturales					x	x	x	x	x	x	x	x								
Desarrollo de las 3 piezas audiovisuales	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x								
Desarrollo del sitio web /Compra NickChile	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x								
Adquisición de los elementos a utilizar en la instalación	x	x	x	x	x	x	x	x												
Elaboración de gráficas para sitio web	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x								
Elaboración de gráficas para la instalación					x	x	x	x	x	x	x	x								
Revisión de las plataformas por parte del especialista					x	x	x	x												
PRODUCCIÓN																				
Actividad	Mes 4				Mes 5				Mes 6				Mes 7				Mes 8			
Montaje de la itinerancia	x				x				x				x				x			
Difusión de la muestra	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Desarrollo de mediaciones		x	x	x		x	x	x		x	x	x		x	x	x		x	x	x
Registro fotográfico de las experiencias	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Desarrollo de piezas gráficas para difusión	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Desarrollo de los textos para artículos	x																			
Limpieza del espacio para desmontaje				x				x				x				x				x
POSTPRODUCCIÓN																				
Actividad	Mes 9				Mes 10				Mes 11				Mes 12							
Edición textos del libro	x	x	x	x																
Diagramación libro	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x								
Impresión del libro													x	x						
Cierre del proyecto														x	x	x	x			

¡TÚ ERES EL PROTAGONISTA DE TU HISTORIA!

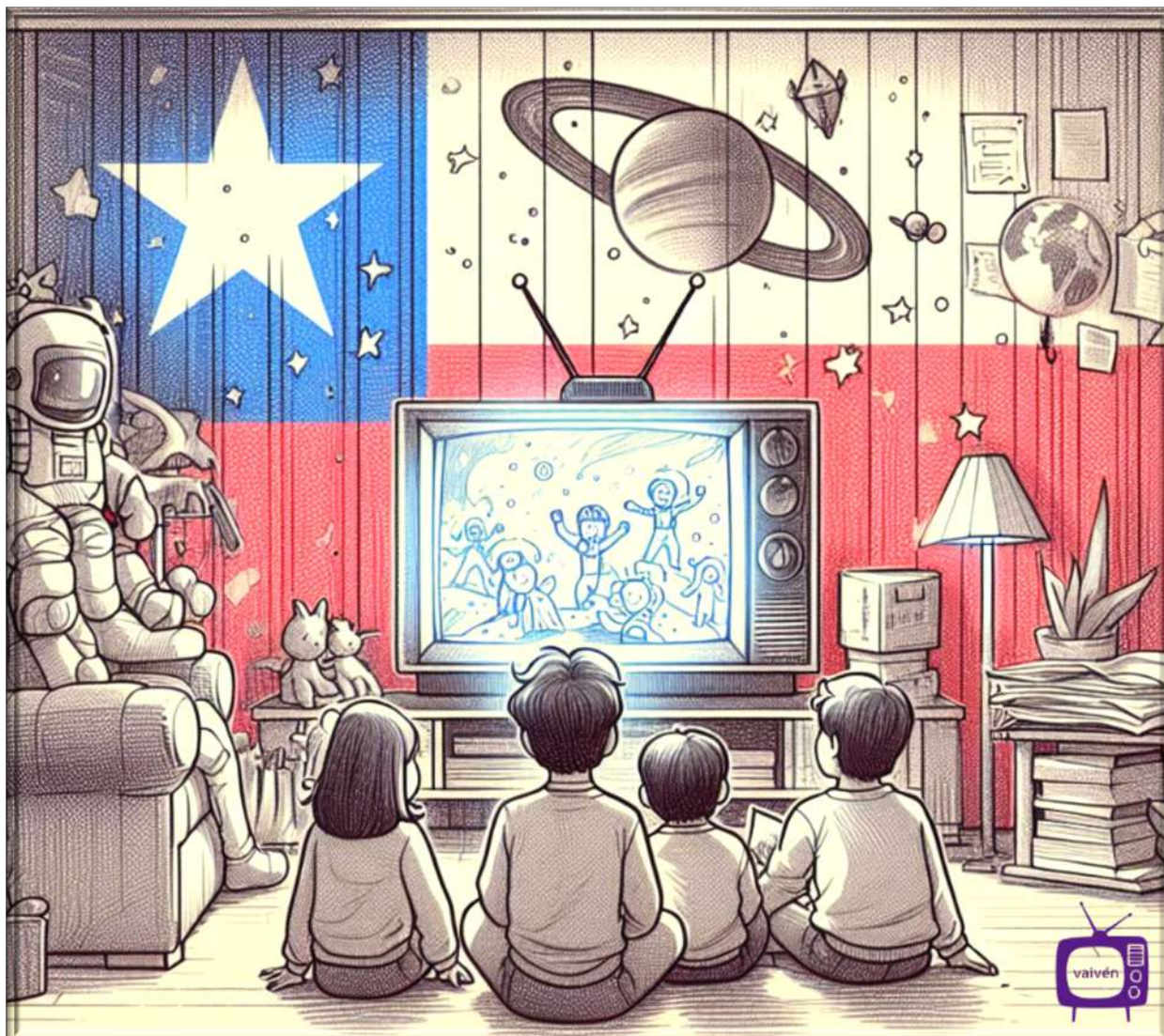


Imagen creada por inteligencia artificial con los conceptos abordados en el proyecto de narrativa transmedia "Vaivén"

10. Bibliografía

Albalat, B. (25 de 10 de 2023). La Vanguardia. Obtenido de docente del grado en Psicología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU):

<https://www.vanguardia.com/entretenimiento/tendencias/generacion-millennial-y-generacion-z-las-mas-afectadas-por-problemas-de-salud-mental-BB5838571>

Allier, E. (2008). Los Lieux de mémoire: una propuesta historiográfica para el análisis de la memoria. *Historia y grafía*, 165-192.

Alvares, J. (2018). Aumento de depresión en la hipermodernidad. Tesis de psicología, dirigida por Ana María Araujo. Universidad de Montevideo.

Álvarez, G., & Márquez, E. (2010). La relación actual entre la familia y la televisión como medio de comunicación influenciados o socializador. Bogotá: Universidad de la Sabana.

APA. (13 de 11 de 2023). Gen Z adults and younger millennials are “completely overwhelmed” by stress. Obtenido de American Psychological Association:

<https://www.apa.org/topics/stress/generation-z-millennials-young-adults-worries>

Aquino, A. (2013). La subjetividad al debate. *Sociológica*, 259-278.

Arte, p. e. (05 de 03 de 2023). Arte por excelencia. Obtenido de Arte por excelencia:

<https://www.arteporexcelencias.com/es/noticias/2010-12-27/%C2%A1revuelquese-y-viva.html>

BCN, B. d. (12 de 10 de 2023). Ley Chile. Obtenido de Ley Chile:

<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=28892>

BCN, B. d. (2005). Fija el texto refundido, coordinado y sistematizado de la constitución política de la República de Chile. Santiago: Ley Chile.

Berto, P., D’Ilario, D., Ruffo, P., Di Virgilio, R., & Rizzo, F. (2000). Depression: cost-of-illness studies in the international literature, a review. *J Ment Health Policy Econ*, 3–10.

Bodei, R. (2016). *Generaciones*. España: Herder.

Capel, H. (1973). Percepción del medio y comportamiento geográfico. *Revista de geografía*, 58-150.

Castro, K., & Ramírez, L. (2022). Recordando el juego, jugando en el recuerdo. Relatos de las vivencias del juego y su relación con la salud mental en las generaciones baby boomer y millennials en Bogotá, Colombia 2022 . Bogotá: Universidad El Bosque.

CENART. (04 de 03 de 2023). Centro Nacional de Artes, México. Obtenido de Centro Multimedia del Centro Nacional de Artes, México:

<http://cmm.cenart.gob.mx/doc/doc/timeline/movins/fluxus.html>

CENDEAC. (04 de 03 de 2023). Cuarenta años de Fluxus, fragmentos. Obtenido de Cuarenta años de Fluxus, fragmentos:
<http://www.geifco.org/actionart/actionart03/secciones/1marca/artistas/MarcaDeLosMovimientos/fluxus/fluxusfilms/index.htm>

Chárriez, M. (2012). Historias de vida: una metodología de investigación cualitativa. *Revista Griot*, 50-67.

CIPER. (13 de 11 de 2023). CIPER. Obtenido de CIPER:
<https://www.ciperchile.cl/2021/11/08/salud-mental-en-chile-urgencias-desafios-y-silencios/>

CMN. (22 de 03 de 2023). Consejo de Monumentos Nacionales. Obtenido de Consejo de Monumentos Nacionales:
<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/definicion#:~:text=El%20patrimonio%20cultural%20se%20entiende,pr%C3%A1cticas%20y%20formas%20de%20vida.>

CNCA, C. N. (2015). *Región De Valparaíso Síntesis Regional*. Santiago: Departamento de Estudios.

Coelho, T. (2009). *Diccionario crítico de política cultural*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Colomer, J. (12 de 11 de 2023). MINCAP. Obtenido de Desarrollo de públicos y comunidades culturales. Ponencia presentada en Seminario Internacional de Desarrollo de Públicos:
<http://midap.org/wp-content/uploads/2021/09/APORTES-DE-LAS-CIENCIAS-SOCIALESHUMANIDADES-Y-ARTES-EN-EL-CONTEXTO-SOCIO-SANITARIO-ACTUAL-EN-CHILE-1.pdf>

Complutense, U. (11 de 11 de 2023). ALETHEIA. Arte, arteterapia, trauma y memoria emocional. (<https://www.youtube.com/watch?v=SXND1GZdBzM>, Productor) Obtenido de Procesos en trauma: <https://www.ucm.es/aletheia/procesos>

Costa-Sánchez, C., & López-García, X. (2020). Narrativas transmedias sociales. *Arte, individuo y sociedad*, 237-257.

Criado-Boado, F., & Barreiro, D. (2013). El patrimonio era otra cosa. *Estudios atacameños, Arqueología y Antropología Surandinas*, 5-18.

CRUV, C. d. (15 de 11 de 2023). Comisión de patrimonio, paisaje y territorio. Obtenido de Comisión de patrimonio, paisaje y territorio: [consejodirectoresvalparaiso](http://consejodirectoresvalparaiso.cl)

Diago, A., Chávez, D., & Urrutia, R. (2020). Estrategia de gestión de marca para el ingreso de la panela Panelcauca a segmentos Premium. *Revista Venezolana de Gerencia (RVG)*, 579-596.

Edelman, L. (2022). Paisajes del Dolor, Senderos de Esperanza. *Salud Mental y Derechos Humanos en el Cono Sur*. Buenos Aires: CINTRAS, EATIP, GTNM/RJ y SERSOC editores.

- Espinosa, F. (2013). “Una experiencia de investigación exploratoria: la ciudad creativa en Valparaíso”. Valdivia: Observatorio de Economía Creativa.
- Gallego, M. (2021). Cuerpo vestido para la expresión sensible del encuentro con la memoria y la reconciliación. XVI Semana Internacional de Diseño en Palermo (págs. 212-214). Palermo: Universidad de Palermo.
- Gompertz, W. (2013). *¿Qué Estás Mirando? 150 Años de Arte Moderno en un Abrir y Cerrar de Ojos*. Ebook: Taurus.
- GORE, G. R. (2020). Gobierno Regional de Valparaíso. Valparaíso : Gobierno Regional de Valparaíso.
- Halbwachs, M. (1995). Memoria colectiva y memoria histórica. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 209-222.
- Han, B.-C. (2021). *No cosas. Quiebras del mundo de hoy*. España: Herder.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: Inclusiones.
- INE, I. N. (2019). Directorio de Agentes Culturales. Santiago de Chile: INE.
- Janssens, G. (2010). Los lugares de memoria archivística europea gustaaf janssens. *Pliegos de Yuste: revista de cultura y pensamiento europeos*, 83-90.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura de la convergencia*. Málaga: Paidós.
- Jiménez, A., & Torres, L. (2005). Influencia de la televisión en la educación familiar. Huelva: Universidad de Huelva.
- Lipovetsky, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. París: Anagrama.
- López, F. (2020). Públicos en la pandemia, ¿una nueva realidad? Santiago: Subsecretaría de las Culturas y las Artes. Departamento de Estudios.
- Martinell, A. (2000). Agentes y políticas culturales: los ciclos de las políticas culturales. Girona: Universidad de Girona.
- MINCAP, M. d. (15 de 11 de 2023). Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Obtenido de Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio: <https://www.cultura.gob.cl/ministerio/>
- MINCAP, M. d. (2017). Política Cultural de la región de Valparaíso. Valparaíso: Mincap.
- MINCAP, M. d. (2020). Estadísticas Culturales, Informe anual. Santiago: MINCAP.

MINCAP, M. d. (2023). Cuaderno pedagógico de capacitación de enfoque de Derechos Humanos, DESCA. Santiago: MINCAP. Obtenido de <https://www.cultura.gob.cl/actualidad/integrantes-de-consejos-regionales-del-pais-inician-en-valparaiso-capacitacion-en-derechos-economicos-sociales-culturales-y-ambientales-desca/>

MNBA. (04 de 03 de 2023). Artistas Visuales Chilenos. Obtenido de Artistas Visuales Chilenos: <https://www.artistasvisualeschilenos.cl/658/w3-printer-54880.html>

Moral, M., & Sirvent, C. (2011). Desórdenes afectivos, crisis de identidad e ideación suicida en adolescentes. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 33-56.

MUG, M. U. (21 de 10 de 2023). Museo Universitario del Grabado. Obtenido de Museo Universitario del Grabado: <https://www.mugupla.cl/fundacion-mug-upla/>

Muñoz, M. (05 de 03 de 2023). Mundo performance. Obtenido de Mundo performance: <https://mundoperformance.net/2020/05/22/imagen-accion-y-corporalidad-en-el-trabajo-de-lygia-clark/>

Observatorio, P. C. (11 de 11 de 2023). Observatorio de Políticas Culturales. Obtenido de Mapeo de las industrias culturales en Chile: <http://observatorio.cultura.gob.cl/index.php/2022/08/31/mapeo-de-las-industrias-creativas-en-chile-caracterizacion-y-dimensionamiento/>

Olaiz, I. (2010). Subjetividad en las prácticas de interpretación del arte. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-9.

ONU, O. d. (11 de 11 de 2023). Naciones Unidas. Obtenido de Noticias ONU: <https://news.un.org/es/story/2018/12/1447531#:~:text=El%20art%C3%ADculo%2027%20establece%20que,como%20derechos%20humanos%20para%20todos.>

Ossa, C. (05 de 12 de 2014). ¿Existe Industria Cultural en Chile? (I. D. Mont, Entrevistador)

Pacheco, A. (2022). Territorios en la comunicación. Viña del Mar: Universidad Viña del Mar.

Pérez de Arce, J. (03 de 03 de 2023). Le Monde diplomatique. Obtenido de Le Monde diplomatique : <https://www.lemondediplomatique.cl/metacultura-por-jose-perez-de-arce.html>

Phillips, S. (2013). *Ismos para entender el arte moderno*. Madrid: Turner.

Ramírez, L. (2015). *La hora de la TV: Incursión de la televisión y la telenovela en la vida cotidiana de la ciudad de México*. México DF: El Colegio de México.

Registro, M. d. (11 de 11 de 2023). Registro Museos de Chile. Obtenido de Registro Museos de Chile: <https://www.registromuseoschile.cl/663/w3-article-75649.html>

Rentz, K. (2015). Beyond the generational stereotypes: A study of U.S. Generation y employees in context. *Business and Professional Communication Quarterly*, 78(2), 136-166.

Rincón, O. (2006). Patrimonio Inmaterial Ligth. *Patrimonio Cultural*, 16-17.

- Santa Cruz, E. (2006). Discurso televisivo y espacio público. *Patrimonio Cultural*, 18-19.
- Schultz, D., Tannembaum, S., Lauterborn, R. (2007) *Comunicaciones de Marketing Integradas*. Buenos Aires: Ediciones Granica
- Scolari, C. (02 de 04 de 2023). Relpe. Obtenido de Red Latinoamericana de portales educativos: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27098/Scolari_RELPE_Conv.pdf?sequen
- Scolari, C. (2014). Narrativas transmedias: nuevas formas de comunicar en la era digital. *ANUARIO AC/E DE CULTURA digital*, 73-81. Obtenido de ANUARIO AC/E DE CULTURA digital.
- Scolari, C., Lugo, N., & Masanet, M. (2019). “Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 116-132.
- Taylor, D. (2012). *Performance*. Buenos Aires: Asunto impreso.
- Unesco. (22 de 03 de 2023). Patrimonio. Obtenido de Unesco: <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Patrimonio.pdf>
- UPLA, U. d. (21 de 10 de 2023). Universidad de Playa Ancha. Obtenido de Universidad de Playa Ancha: <https://www.upla.cl/postgrado/magisteres/magister-en-arte-mencion-patrimonio/>
- UVM, U. V. (21 de 10 de 2023). Universidad Viña del Mar. Obtenido de Universidad Viña del Mar: <https://www.uvm.cl/magister-comunicacion-digital-transmedia/>
- Valdés, P. (25 de 04 de 2019). Buyer persona: el factor clave en tu estrategia de marketing y ventas. Obtenido de Buyer persona: el factor clave en tu estrategia de marketing y ventas: <https://www.inboundcycle.com/buyer-persona>
- Vidal, G. (2020). *Arquetipos de Jung en discursos de peruanidad*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas .
- Villar Boullosa, P. (2016). El psicoanálisis como alternativa en la hipermodernidad. . *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 243-258.
- WHO, W. H. (2013). *Investing in mental health. Evidence for action*. World Health Organization.
- Yory, C. (2007). El concepto de topofilia entendido como teoría del lugar. *Revista Barrio Taller*, 56.
- Zapata, J. (1999). El coleccionista de huellas. *Affectio Societatis*, 1-5.