

Artículo de reflexión

Cómo citar: Perdomo, C., y Leal, A. (2020). Reconstruyendo lugares a partir de espacios en las narrativas transmedia, *Praxis Pedagógica*, 20(26), 185-201. <http://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.20.26.2020.185-201>

ISSN: 0124-1494

eISSN: 2590-8200

Editorial: Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Recibido: 3 de septiembre de 2020

Aceptado: 10 de septiembre de 2020

Publicado: 2 de noviembre de 2020

Conflicto de intereses: los autores han declarado que no existen intereses en competencia.

Reconstruyendo lugares a partir de espacios en las narrativas transmedia

Rebuilding places from spaces in transmedia narratives

Reconstruindo lugares a partir de espaços em narrativas transmídia

Resumen

Este artículo presenta una visión desde el enfoque abordado en el seminario colegiado del tercer semestre de la Maestría en Innovaciones Sociales en Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Desde tal enfoque, a través del contexto de diversidad, se establecieron las diferencias del lugar creado, vivido y sentido; la relación del espacio, la experiencia de la localización, ubicación y la glocalización. Con ello, se plantea una conexión con el tema del proyecto de grado de los autores: las narrativas transmedia y sus diversas posturas respecto a los espacios.

Palabras clave: espacios, lugares, no lugares, habitar, narrativas transmediales.

Abstract

This article is a view from the approach seen in the collegiate seminar of the third semester of the Master in Social Innovation in Education of the Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Where through the context of diversity the differences of the place created, lived, and felt were established; the relationship of space, the experience of location, ubication and glocalization. This establishes a connection with the theme of our degree project, the transmedia narratives and their diverse positions with the spaces.

Keywords: spaces, places, not places, inhabit, transmedia narratives.

Carlos Fernández Perdomo

abraxas27ster@gmail.com

Corporación Universitaria UNITEC
Colombia

Adriana Ramírez Leal

arlcgrafic@gmail.com

Corporación Universitaria
Minuto de Dios - UNIMINUTO.
Colombia



Resumo

Esse artigo é uma visão nascida a partir do enfoque visto no seminário do terceiro semestre do mestrado em inovações sociais na educação da Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Sendo definido, segundo o contexto de diversidade, as diferenças de lugar de criação, vivência e sentido; a relação do espaço, a experiência da localização e da glocalização. Com isto se estabelece uma conexão com o tema do nosso projeto de graduação, as narrativas transmídia e as diversas relações delas com os espaços.

Palavras-chave: espaços, lugares, não lugares, habitar, narrativas transmídia.

Introducción

La construcción de espacios en la vida moderna se ha dado de acuerdo con las necesidades de los individuos y las comunidades, cuyas perspectivas en algunos casos pueden no estar enraizadas en un espacio físico que los identifique claramente. Asimismo, el habitar un lugar cualquiera en los procesos de globalización, y en especial de glocalización, ha permitido la incursión y el surgimiento de comunidades virtuales que se reconocen mutuamente al identificarse por pensamientos, temas o intereses afines que apoyan modos de entretenimiento y concepción del mundo, asimilando así diversas realidades que obtienen al navegar por la internet. Por ello, nos cuestionarnos si es este *mundo virtual* es un espacio real o efímero y permeado por las narrativas transmedia, o en donde las palabras pueden contener un sinsentido para unos o para otros, o si es posible que estos lugares locales determinen el ocaso de los lugares físicos territoriales y se conviertan en procesos coloniales cuyo propósito sea mantenernos en una subalterización, a tal punto que solo se consideren válidos los pensamientos científicos y que aquellos pensamientos críticos y reflexivos del saber popular sean invisibles ante nuestra cultura.

De igual manera, traemos a colación distintas formas de ver los espacios, lugares y no lugares desde las narrativas en los ámbitos radial, cinematográfico, digital y de los videojuegos;

nuevas perspectivas de lecturas a partir de sus propósitos, creadores y directores, así como desde las miradas de los emisores y receptores, que dan cuenta de la influencia de estos medios como manifestación cultural.

Problema

Es evidente la irrupción de virtualidad en nuestro quehacer habitual en los diferentes espacios sociales donde nos desenvolvemos cotidianamente: un almuerzo, una cena familiar o un encuentro de amigos se han convertido en momentos para compartir solamente a través de las pantallas de los dispositivos móviles o en narrativas de imágenes posteadas para alguna red social. La parte humana ha dejado de ser la conexión y nos hemos dedicado a inclinar la cabeza, bajar la vista y relacionarnos por medio de máquinas. Por tanto, debemos preguntarnos si dejamos los espacios y convertimos esa relación con el otro en un lugar privilegiado o en un hábitat específico para desentendernos del mundo y de la sociedad en general.

El impacto de la tecnología digital sobre los lugares, los espacios y la localización del ser es innegable. Este último se ha desconectado para estar en el *limbo*, en un trance que si bien puede ser positivo para muchos, por estar a la vanguardia, para otros, por el contrario, puede denotar la intromisión de una nueva doctrina masiva. Aunque esto puede convertirse en una crítica social, también es posible ver las ventajas que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) representan para los procesos de divulgación de información, el disfrute de las comunicaciones, el incremento de la formación, la renovación de la cultura y, por qué no, para la construcción del conocimiento y el aprendizaje un poco más allá de nuestra glocalización.

Si bien es cierto que las narrativas transmedia han llegado a nuestras vidas para transformarlas, también podemos traer a colación el tema de la cultura de masas, porque es en este momento cuando se observa en la sociedad el llamado a compartir, producir y publicar, mediante la adaptación del contenido digital para que cualquier persona pueda acceder a él o, simplemente, para que lo interprete de acuerdo a su lectura y pensamiento crítico.

Los nuevos consumidores, caracterizados por compartir sus opiniones sobre todos los contenidos relacionados con los medios audiovisuales, ya sean verídicos o falsos, solo buscan la divulgación e interpelación de sus seguidores. Por consiguiente, terminan relacionándose en un espacio poco habitual, en donde no siempre se comprueba la propagación de lo publicado, con lo cual surgen nuevas narrativas a través de la interpretación de los receptores. Así, los bloggers y *youtubers* se han convertido en el nuevo paradigma de información no científica difundida en la red, pues su influencia es innegable en esta nueva sociedad mediática, a tal punto que son considerados por la juventud actual como los nuevos modelos.

Desde esta perspectiva, en nuestro quehacer docente, la posibilidad de construir espacios didácticos que contengan las bases de la alfabetización audiovisual significa adoptar este tipo de recursos en nuestras aulas y fuera de ellas, para superar las ideas preconcebidas respecto al arte de enseñar, de manera que, al investigar otras cosmogonías y posturas de pensamiento, fortalezcamos la relación enseñanza-aprendizaje. Los docentes del siglo XXI debemos desligarnos de la visión de ser los únicos promotores del conocimiento, en la que nuestros estudiantes poseen una mente obtusa y la luz del conocimiento debe atravesar la bruma que obstruye su pensamiento.

En nuestro proyecto de grado influye en gran medida lo relativo al ámbito cinematográfico, a través del cual se busca revelar esas cosmogonías perdidas, alejadas de las reglas impuestas por las producciones de Hollywood, además de las nuevas formas de visualizar dichas producciones a través de las plataformas de video por demanda. También se procura, por un lado, desterrar el concepto de *cine arte* como cine culto, pues toda obra cinematográfica debe considerarse artística por el contenido social político y reflexivo que guarda en su interior, y por otro lado, abordar la riqueza de contenidos del género documental y, en algún momento, especular respecto a un movimiento crítico cinematográfico que refleje nuestras inquietudes y anhelos respecto a otras comunidades nacientes, con el propósito de frenar estos fenómenos de desinformación.

Veamos ahora la conexión entre lo cinematográfico y los contextos diversos de los espacios, los lugares y los no

lugares, en donde la incursión de la *nouvelle vague* influye en el cambio de paradigma durante la década de 1960 por diversas razones. Entre ellas, el uso de la cámara al hombro, que provee de naturalidad los espacios cotidianos en los que se desenvuelve su percepción cinematográfica; el hecho de retratar los lugares de acuerdo con la mirada y el deseo profundo de sus directores. Por ejemplo, Truffaut, con su concepción del mundo por medio de la infancia, o Godard, con la posición política enfática en el género documental o el *cinéma vérité*, con el movimiento *free cinema*, usado por el cineasta Lindsay Anderson, quien resalta la cotidianidad de los lugares de la clase obrera de Inglaterra y de todos los denominados *países del Sur*.

En la comunidad latinoamericana, en particular, se ha encontrado en la cinematografía una forma más de resistencia contra las políticas y saberes hegemónicos, mediante la apropiación de temáticas del diario vivir en los relatos audiovisuales. En ellos se entretajan trazos de realidad y territorio, analizados en el movimiento *cinema novo*, liderado por el director brasileño Glauber Rocha, que en su película *Dios, el diablo en la tierra del sol* (1964) enfatiza el problema político del lugar, en donde la civilización intenta hacerse un espacio a través de la imposición de la violencia del hambre al protagonista, un campesino que busca su lugar en esta jerarquía. Otras temáticas nos cobijan en la época actual con películas como *La sirga* (2012), dirigida por William Vega, en donde la pérdida del lugar y la lucha por encontrarlo son la razón fundamental de su protagonista, una menor de edad.

Ante la percepción y visualización de estas temáticas que afectan nuestros espacios, lugares y territorios, se ha dejado de lado la reflexión crítica de los *emirecs* (emisores-receptores) para dar paso a una interminable acumulación de conocimientos y contenidos de fácil absorción que desdibujan cada vez más el sentido de pertenencia del territorio (Aparici Marino y García Marín, 2018). Entonces, ¿cómo se puede fundamentar una nueva forma de lectura crítica de los medios para que las nuevas generaciones de niños y jóvenes, en sus lugares o espacios de formación académica, construyan la memoria de lugares olvidados y se evite la pérdida de apropiación afectiva en la defensa de territorios, espacios y no lugares?

Desarrollo

Para entender la concepción de *espacios transmedia* en los medios de comunicación, debemos remitirnos a varios aspectos de la construcción de sociedades urbanas y a los primeros indicios transmediales a través del siglo XX.

La radio el primer espacio no lugar

La radio es considerada como el primer espacio comunicativo de orden artístico y cultural. Nace a inicios del siglo XX, a partir de la generación de ondas electromagnéticas que se propagan a la velocidad de la luz, en las primeras transmisiones de expresión oral. Desde entonces, el periodismo se puede tomar como el primer espacio transmedia, pues las noticias se expandían al diario impreso y, a pesar de no tener redes sociales, los usuarios —lectores y oyentes— se involucraban mediante el envío de cartas a los periódicos y llamadas telefónicas a las emisoras de radio.

Un hecho relevante, que permite dar cuenta del poder transmedia de la radio sucedió en 1938, cuando Orson Welles dramatizó en una transmisión radial la novela *La guerra de los mundos*, de H. G. Wells, en la cual se narra la invasión del mundo por la civilización marciana. Al presentarse en forma de noticiario, esta dramatización generó pánico entre sus 12 millones de oyentes, que asumieron este programa radial como verídico. En este caso, el espacio narrativo se convirtió en un no lugar cuando los oyentes lo asumieron como un lugar real. La mente colectiva, por múltiples circunstancias, asumió este suceso como verídico: algunos radioescuchas que llamaron a las emisoras afirmaron que habían visto aterrizar una de las naves marcianas; los teléfonos de las emisoras radiales y de las entidades estatales colapsaron ante el paroxismo de esta crisis que solo se apaciguó con la alocución de Welles, quien tuvo que emitir un segundo mensaje aclaratorio, y pedir disculpas al día siguiente. Este hecho único muestra el efecto masivo de la radio, que llega a todas las clases sociales y que tiene un carácter íntimo, del cual carecen otros medios.

El acto de radiodifusión se convierte en el primer paso para recuperar esos lugares que el olvido pretende poseer. Al enfrentarnos a las nuevas tecnologías, el aparato radial es el

único en el que persiste el individuo y es un ser como tal; la palabra proyectada recupera su razón de ser, creando un no lugar en donde se puede encontrar al ser intangible pero perdurable, ya que el nuevo oyente puede reconstruir ese momento una y otra vez.

Hoy en día, el mundo digital transforma paulatinamente la autenticidad del individuo, puesto que, pese a su afán de ser diferente, lo que sucede es que se vuelve igual a otros. La imagen pierde la identidad personal, nos hace cada vez más globales, pero en la radio la fusión con la acción de escuchar puede ser la solución para la pérdida gradual de la identidad (Marroquín, 2017).

La voz es un elemento transmisor de sensaciones y personalidades, recrea en la mente del oyente al interlocutor. También lo es en el ámbito del aprendizaje del estudiante, pues cuando este puede hablar y reflexionar sobre un tema por medio de la radio, tiene la posibilidad de expresarse con sus propias palabras, ya que la práctica radial lo sitúa en un espacio apto para su emisión. Se trata de una experiencia única e irreplicable que requiere toda la atención corporal y mental. Es la apropiación de la palabra oral reivindicada por este medio, además de la producción de conocimiento, lo que convierte un espacio en un no lugar único de manifestación de cualquier sujeto (Molina y Correa Garabello, 2018).

En la actualidad, la radio incluye nuevas características, como la distribución masiva a través de los pódcast, que facilitan que cualquier espacio pueda convertirse en una cabina de transmisión o que los programas radiales o audios puedan escucharse en cualquier momento, espacio, lugar o glocalización.

El cine y los cineclubes: espacios de formación crítica audiovisual

El cine inicia su camino en el arte a principios del siglo XX, mediante la técnica de narrar historias a través de la proyección rápida de series de imágenes, 24 cuadros por segundo, y se convierte en un sitio de apreciación y crítica entre individuos de estirpe que buscan un lugar de reconocimiento cultural. Estos no solo ven en el cine una forma de diversión, sino un poderoso elemento para transmitir ideas, emociones y

situaciones nacidas en un principio por la búsqueda científica. Surgen entonces los denominados *cineclubes*, espacios de observación de diversas expresiones culturales en rechazo al cine de Hollywood y al carácter mercantil que adormece la individualidad de la concurrencia.

Para propiciar las expresiones artísticas, los cineclubes se valen de movimientos vanguardistas que finalmente son aceptados en el cine experimental. Sus usuarios y creadores consideran que estos son espacios de encuentro con un ser que cobra vida desde el momento en el que es proyectado, que tiene una vida en lo que dura cada proyección y es recordado cada vez que se nutre de críticas poco habituales. Los cineclubes son, por tanto, escenarios para las transformaciones sociales, puesto que propician diálogos frecuentes en los pueblos, que proponen ideas, discuten en grupos y crean sus propias teorías a partir del cinematógrafo.

Más que una sala de exhibición, un cineclub es un lugar que apoya parte del desarrollo de las comunidades, la construcción del diálogo y la participación de los espectadores en un espacio que puede considerarse frecuente. Es el no lugar frecuentado por pocos e ignorado por muchos. Según las relaciones de poder a las que estamos habituados, si lo observamos en el ámbito universitario, el cineclub brinda diversas representaciones territoriales de la condición humana, así como de las sociedades desiguales que abundan en nuestros lugares globalizados y necesitan ser reconocidas por comunidades semejantes.

El diálogo sobre el espacio y el lugar en el cine se debe abordar desde el punto de vista del creador-realizador y para tales efectos es necesario citar la obra filosófica *Imagen-movimiento*, de Gilles Deleuze (1984), quien desarrolla la categoría de *espacio* según su relación con el personaje. En efecto, el espacio se define en cuanto a la situación y en otras instancias, a partir de los diálogos entre situaciones y personajes desde el punto de vista del montaje. El autor toma como ejemplo el cine clásico, en el cual se observa que los espacios del cine norteamericano, soviético y oriental son enormes, conforme a sus tipos particulares de héroes y actos épicos. Esto se puede apreciar, por ejemplo, en *El acorazado Potemkin*, (Eisenstein, 1925) y *El nacimiento de una nación* (Griffith, 1915) en donde se manifiesta la acción heroica y su

relación con el lugar real o ficticio, creando una proporción espacial que va unida al tiempo. Asimismo, para el director Akira Kurosawa (citado por Deleuze, 1987), se trata más de un *espacio-aliento* en donde el espacio se dilata y se contrae de acuerdo con la información que los personajes van recogiendo de aquel enigma o problema que deben resolver.

Teniendo en cuenta los estudios realizados por Deleuze, se considera dentro del espacio la noción de *campo*, el cual abarca todo lo que ve el espectador y percibe a través de sus sentidos, extendiéndose más allá del cuadro, de modo que el espacio bidimensional que descubrimos se convierte en tridimensional. Sumemos a esta apreciación de un no lugar el concepto de fuera de campo en él, que, según nuestro criterio, complementa la tridimensionalidad de la que estamos hablando, debido a la prolongación conceptual del espectador de un espacio invisible que conecta ideológicamente con el visible por la cámara y da lugar a la libertad creativa, ya que conjuga elementos semióticos imposibles de visualizar a causa de la censura. Aún más, la acción de montar diferentes fragmentos que componen las variadas escenas de una película constituye un nuevo lugar diferenciado en la imaginación de cada espectador, contextualizado por un espacio geográfico y dramático, del cual hace parte el trabajo filosófico de Gilles Deleuze. Así, finalmente, se constituye lo que podemos apreciar como espacio fílmico.

El siguiente aspecto aborda las cinematecas o filmotecas como lugares de apreciación y conservación de materiales que se hayan filmado. La lucha por conservar una memoria audiovisual de nuestra conciencia colectiva e individual y el intercambio de miradas sociales en Colombia nacieron durante la década de 1950, con la fundación de la Cinemateca colombiana, que fue aceptada como miembro de la FIAF (Federación Internacional de Archivos Fílmicos), entidad que reúne a más de 150 afiliados en todo el mundo. Posteriormente, en 1986, se crea lo que actualmente conocemos como la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, con el fin de conformar un archivo nacional audiovisual. Una de las labores de esta fundación es la búsqueda y recuperación de registros tanto audiovisuales como sonoros, entre los cuales podemos contar también los guiones, dibujos, fotos de rodaje, publicidad y carteles. Entramos entonces a otro aspecto para que sea más entendible: el cine como tal no solo es nutrido

por largometrajes, también por cortos y medimetrajes. La incursión y las labores de estos dos elementos en los espacios de recuperación y preservación de nuestra memoria colectiva para la defensa de nuestros territorios culturales ha sido importante.

Los videojuegos como espacios *unfolding*

En el ambiente de los videojuegos, el proceso de ludificación en sí se ha convertido en un proceso de innovación, en el cual la lúdica se presenta en el aprendizaje como un espacio de vinculación, descubrimiento, mecánica y resolución de problemas. Esto también hace parte de las narrativas transmedia, además de tener implícito el propósito del juego (*onboarding*), en el que las personas, y en especial los jugadores, pretenden tener una ruta de aprendizaje, así no la vean desde esta perspectiva, pero terminan llevando a cabo un paso a paso en un nuevo espacio digital, en donde la navegación y la narración los invitan a ejecutar acciones puntuales y en donde las decisiones se convierten en estrategias significativas.

Los videojuegos han explorado al máximo las posibilidades de interacción e inmersión en los mundos virtuales, reformulando así el ideal de transparencia a través de la noción de control del espacio virtual (Cuadrado Alvarado, 2014). Asimismo, estas formas de interacción con otras personas pueden generar cambios en los procesos de glocalización, de geopolíticas del conocimiento y, por qué no, de las mismas narraciones, al involucrar contextos diversos de nuevas culturas. Esto quizás se constituya en posturas esencialistas para el resistir en la construcción de identidades, o en su educación popular, que parta de la realidad y se expanda involucrando dimensiones ambientales, culturales y espirituales. (Torres Carrillo, 2018)

Los espacios de aprendizaje en los videojuegos permiten crear relaciones espaciales (Macías Gutiérrez y Quintero Zazueta, 2011), mundos alternativos, algoritmos especiales, juegos de descubrimiento para generar en el jugador nuevas formas de investigación, creatividad y curiosidad centradas en la novedad y el contenido. De igual manera, la noción del crecimiento de lo que se está haciendo puede agregar competencia al aprendizaje, con el fin de empoderar al estudiante en las relaciones sociales.

En consecuencia, estos escenarios de aparente esparcimiento pueden convertirse en espacios de utilidad, experiencia, aprendizaje, identidad y estimulación, en donde el jugador asume una identidad y se empodera para descubrir nuevos saberes o, en su defecto, llegar un nuevo estado de creación o determinación. Con ello, es posible sacar a flote nuevos elementos comportamentales por los sentimientos de ansiedad o estrés que la misma narración y emoción del espacio virtual le puedan generar.

El espacio diagético influye particularmente en el ámbito de los videojuegos, debido a los ejes de acción entre los personajes, el tiempo y el mismo espacio. Particularmente, el fenómeno de la diégesis puede definirse como la operación de estructurar una realidad, pero también como la construcción mental elaborada por el espectador del filme (Jacquinot, 1977). Esto influye también en el diseño de la interfaz que los creadores de los videojuegos puedan generar, puesto que es allí en donde se puede establecer el ocupar un espacio virtual o incluso el habitar un nuevo lugar de realidad aumentada o virtual.

Espacios urbanos y rurales

Una estrategia localizante basada en el lugar asume, mediante la preservación del material fílmico, la defensa de prácticas culturales, vinculando así la identidad, el territorio y la cultura a niveles locales, regionales y nacionales. Para entender más esta postura, podemos remitirnos al *cine ojo* como manera de observar la ciudad bajo la mirada de Dziga Vértov en el año de 1929. Este director ruso acoge la visión del espacio urbano en el filme *El hombre de la cámara* (All Soviet Movies on RVISION, 2016), obra que ahora forma parte de un género denominado *sinfonías urbanas*.

Las sinfonías urbanas, obras cinematográficas que se funden entre el cine documental y el cine experimental mediante el uso creativo del montaje, son la expresión máxima de la representación de las conexiones espacio-temporales y su relación con la mirada. El observador ya no está fijo como lo estaba en las pinturas o fotografías; la mirada del nuevo espectador ante numerosas imágenes en movimiento y, en consecuencia, el *ojo variable*, nutre al material fílmico de manera planificada, por medio de la continuidad y el choque de imágenes yuxtapuestas intencionalmente (Lorente Bilbao, 2003).

Como consecuencia de la aparición de nuevas formas de imaginar el lugar en el siglo XX, el observador moderno afronta su vinculación con el desarrollo progresivo de las grandes ciudades en el mundo como foco de tecnología y conocimiento. El momento histórico en el que es ubicado, debido al periodo entre guerras, y su relación artística con vanguardias como el futurismo o el expresionismo convierten al espacio audiovisual en una experiencia fílmica en la que lo urbano es un ser viviente abarcado por múltiples lugares contruidos por millones de transeúntes, en sus calles, sus palabras, sus gestos. Las anécdotas de otros lugares se plasman en los lugares más recónditos e inimaginados de la urbe.

En Latinoamérica, las sinfonías urbanas se traducen en visiones poéticas de un mundo idealizado por las geopolíticas del conocimiento. La llegada del cinematógrafo se hace inevitable con la aparición de las ciudades y, con ella, las condiciones de las urbes latinoamericanas son retratadas por la mirada atenta de directores nacidos en estos territorios (Durán, 2007).

Al recrear las capitales latinoamericanas por medio de narraciones cotidianas, se conectan los espacios transitados, lo que es usual en los que habitan y mantienen un espacio en su memoria física y cotidiana contrastada y, a la vez, complementada. Los extranjeros descubren un espacio desconocido tanto para ellos como para los que transitan por esos espacios, ya acostumbrados, pero incapaces de observar. El personaje foráneo va más allá y se asombran de los lugares sombríos y recónditos de la ciudad, porque es allí donde la memoria reconstruye sus espacios, los cuales es imprescindible sacar del olvido. De esta circunstancia da cuenta el filme *La sangre y la lluvia* (2009), dirigido por Jorge Navas, que retrata una ciudad nocturna en la cual un amor imposible es llenado con la soledad de sus protagonistas. En este filme, el espectador descubre lugares para desconocidos para él, mientras los protagonistas, en su intimidad, a través de las calles de Bogotá, tratan de construir un espacio consumido por la violencia que los acosa constantemente.

Estos espacios públicos de la ciudad, señala el director Jem Cohen, generan una actitud privada por parte de las personas que transitan por ella. La propuesta del ningún lugar sobresale con la ocupación de estos espacios que con el pasar del

tiempo van desapareciendo algo del ser humano, que se adapta continuamente pero siempre pierde algo (Marín, 2007). En este caso, lo regional tiende a desaparecer para el mundo occidental, pero el cosmos latinoamericano se debate en una encrucijada entre la globalización y la preservación de sus costumbres.

Por otra parte, es preciso considerar también la irrupción de los centros comerciales como espacios de entretenimiento cultural foráneo, pues solo son vitrinas comerciales que no dejan lugar a los verdaderos territorios culturales. Como consecuencia de ello, estos últimos se concentran en puntos escondidos que solo los medios digitales son capaces de difundir de manera semejante a como lo hace una película o documental de tipo social que abarca temáticas de territorio, memoria, resistencia y conflicto, tan frecuentes en los países del Sur. Los rostros urbanos encuentran el desarraigo de su pasado en la mirada de otros que transitan y conviven en esos espacios, pero que nunca quieren conocer; la crueldad de la mirada ante el desconocido que por diversas circunstancias es desplazado de su hogar rural y es violentado por la indiferencia de los espacios urbanos. Estos son los *espacios del desconocimiento* (Salcedo, 2001).

En las circunstancias mencionadas, irrumpen los espacios rurales, aquellos territorios que la memoria se niega a olvidar, pero que pasan desapercibidos para el habitante urbano que, absorbido por su cotidianidad, desconoce las problemáticas sociales de estos lugares continuamente afectados por el desplazamiento.

El rol de evidenciar estas problemáticas lo asumen artistas de diversa índole, realizadores colombianos, como la documentalista Martha Rodríguez, con su proyecto audiovisual inconcluso llamado *Sinfonía de los Andes* (Tejada García, 2017), que habla sobre una comunidad indígena que, como muchas otras, ha sido víctima de la guerra en Colombia, y en donde la defensa del territorio es la excusa de los diversos grupos armados para dejar un rastro de violencia y muerte. De igual manera, la documentalista Priscila Padilla, en su documental *La eterna noche de las doce lunas* (2013), toma el desierto como lugar propicio para desarrollar el ritual de una niña en su paso de la adolescencia a la adultez. Esta es una experiencia visual única, que rescata de la comprensión de lo

que significa para este territorio región ser una auténtica mujer Wayuu. En ambos casos, el territorio puede ser visto como un espacio de apropiación afectiva. La pérdida del territorio para las comunidades de nuestro país es un retroceso cultural que puede ser diezmado con la preservación de espacios en donde se reconstruya la memoria colectiva y, por qué no, la memoria ancestral de nuestros lugares olvidados.

Conclusiones

La edificación de espacios de apreciación cinematográficos a partir de los nuevos medios de comunicación cambia paulatinamente con la proliferación de espacios virtuales. Las narrativas transmedia pueden ser la herramienta perfecta para evitar la pérdida de apropiación afectiva en la defensa de territorios en contra de la globalización, debido a su capacidad para crear glocalidades (Escobar, 2005) que conectan lugares culturales y espaciales a través de la virtualidad. Al promover posturas críticas ante las acciones vistas en la comunidad, se pueden desarrollar iniciativas y propuestas culturales que beneficien a su entorno. Escuchar y buscar con agrado la sabiduría ancestral es una meta constante para nuestros investigadores.

Por lo tanto, la proliferación de relatos locales puede ser acogida y transformada según cada región como una forma de construir memoria y territorio. Las huellas que pueden dejar estos espacios para las prácticas de resistencia pueden ser aprovechadas mediante la apropiación de los mismos, en donde la crítica y la continua reflexión sobre nuestras políticas globales permitan su adaptación a mundos regionales.

Las narrativas transmedia, al trazarse un propósito, conducen a un acto creativo que puede determinar la relación entre la persona, su lectura y la socialización con los demás actores que intervienen en los procesos de comunicación. En el espacio radiofónico, la propuesta de la *ética de la escucha* planteada por el filósofo oriental Byung-chul Han puede ayudar a reconstruir el no lugar propio de cada individuo, ese lugar de participación activa en la existencia de otros y también de sus sufrimientos (Marroquín, 2017).

Por ello, los lugares pueden generar pensamientos individuales y memorias colectivas, y las narrativas transmedia inducen a

la sociedad para que los individuos puedan expresar dichas emociones a través de videos, chats, audios, etc. Los espacios urbanos son el nicho perfecto para reconstruir esas memorias olvidadas; sus escenarios, en rincones inhóspitos y de grandes espacios cargados de conocimiento, generan el arte y la cultura que necesitan las sociedades latinoamericanas.

El espacio diegético también se convierte en una oportunidad de conexión entre las diversas narrativas transmedia, generando con ello la construcción de nuevos horizontes y discursos de acuerdo con la percepción que el ser humano tiene de su espacio físico, de su entorno y relación con quienes lo comparte y utiliza.

A través de la interacción paidocénica propuesta en la investigación titulada *Diseño de una estrategia de educación a través de las narrativas transmedia, orientada al desarrollo de pensamiento y lectura crítica en plataformas VoD* (Fernández Perdomo y Ramírez Leal, 2018) es posible visibilizar espacios de investigación comunitaria, de procesos dialógicos y formativos que inciden en la educación formal y no formal.

En conclusión, podemos afirmar que el espacio es en sí un lugar practicado, transitado e invadido por las palabras, pero no solo por ellas, sino también por las diferentes formas de acción de las narrativas transmedia que, día a día, terminarán desbordando los espacios de la sociedad de la información. Por tanto, es deber de las industrias culturales asumir como premisa la aceptación de la localidad en sus inevitables acercamientos a prácticas sociales, y que los lugares que se construyan en nuestra sociedad además de alojar el mundo físico alojen el mundo de las ideas y pensamiento creativo, para lo cual es necesaria la experiencia social, con el fin de darle un sentido al habitar y al sentipensar.

Referencias

All Soviet Movies on RVISION. (2016, 1 de diciembre). *Man with Movie Camera (1929) movie* [Archivo de video]. https://www.youtube.com/watch?v=cGYZ5847Fil&ab_channel=AllsovietmoviesonRVISION

- Aparici Marino, R. y García Marín, D. (2018). Prosumidores y emirecs: análisis de dos teorías enfrentadas. *Comunicar*, 26(55). <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>
- Cuadrado Alvarado, A. (2014): Tocar a través del cuadro: una genealogía del interfaz como metáfora de control en el espacio del arte, el cine y los videojuegos. *Icono 14*, (12), 141-167. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.708>
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1*. Paidós.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*. Paidós.
- Durán, M. (2007). Latinoamérica: su cine, sus ciudades. *Razón y Palabra*, 12(56) <http://www.razonypalabra.org.mx/antteriores/n56/mduran.html>
- Einsentein S. (Director). (1925). *El acorazado Potemkin* [Cinta cinematográfica]. Mosfilm.
- Escobar, A. (2005). *Más allá del Tercer Mundo: globalización y diferencia*. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.
- Fernández Perdomo, C., y Ramírez Leal, A. (2018). *Diseño de una estrategia de educación a través de las narrativas transmedia, orientada al desarrollo de pensamiento y lectura crítica en plataformas VoD* [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO].
- Griffith D. W. (Director). (1915). *El nacimiento de una nación* [Cinta cinematográfica]. David W. Griffith Corp.
- Jacquinot, G. (1977). *Image et pédagogie*. Presses Universitaires de France.
- Lorente Bilbao, J. I. (2003). Miradas sobre la ciudad. La sinfonía como representación de la urbe. *Zainak*, (23), 45-69.
- Macías Gutiérrez, G., y Quintero Zazueta, R. (2011). Los videojuegos como una alternativa para el estudio y desarrollo de la orientación espacial. M. Marín Rodríguez, G. Fernández García, L. J. Blanco Nieto y M. M. Palarea Medina (Coords.). *Investigación en Educación Matemática XV* (pp. 405-416). Sociedad Española de Investigación en Educación Matemática.

- Marín, P. (2007, 3 de mayo). Jem Cohen. Películas con sonido, obras maestras no complicadas. cine y audiovisual de no ficción. *Blogs & Docs*. <http://www.blogsandocs.com/?p=184>
- Marroquín, A. (2017) La expulsión de lo distinto, de Byung-Chul Han. *Revista Realidad*. (149). 205-2010.
- Molina, M., y Correa Garabello, A. (2018). La radio como construcción de subjetividades. Diálogos entre dispositivos escolares y de salud. *Cuestión*, 1(58), e056. <https://doi.org/10.24215/16696581e056>
- Navas J. (Directora), (2009). *La sangre y la lluvia* [Cinta cinematográfica]. Hangar Films; Lagarto Cine.
- Padilla P. (Directora). (2013). *La eterna noche de las doce lunas* [Cinta cinematográfica]. Doce Lunas Producciones; Banda Imagen.
- Rocha G. (Director). (1964). *Dios y el diablo en la tierra del sol* [Cinta cinematográfica]. Copacabana Filmes.
- Salcedo, M. T. (2001). Rostros urbanos, espacios públicos, iluminaciones profanas en las calles de Bogotá. *Revista de Estudios Sociales*, (10), 63-74. <https://doi.org/10.7440/res10.2001.06>
- Tejada García, D. (2017, 16 de junio). La Sinfónica de los Andes: un renacer de la niñez luego del conflicto. *Arcadia*. <https://www.revistaarcadia.com/agenda/articulo/la-sinfonica-delos-andes-documental-de-marta-rodriguez/64251>.
- Torres Carrillo, A. (2018). Pedagogías emancipadoras y nuevos sentidos de comunidad en América Latina. *Praxis pedagógica*, 18(22), 106-120. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.18.22.2018.106-120>
- Vega, W. (Director). (2012). *La sirga* [Cinta cinematográfica]. Contravía Films; RCN Cine.
- Welles, O. (Director). (1938, 30 de octubre). War of The Worlds [Episodio de serie radial]. En *Orson Welles on The Air. 1938-1946*. Universidad de Indiana. <https://orsonwelles.indiana.edu/items/show/1972>.