

NARRACIÓN INTERACTIVA PARA LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

Ana Teresa Arciniegas Martínez

Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia

aarciniegas4@unab.edu.co

RESUMEN

La ponencia es resultado de una investigación realizada por la Universidad Autónoma de Bucaramanga sobre los saberes y quehaceres tradicionales que hacen parte del patrimonio cultural inmaterial del oriente colombiano. El resultado es un documental interactivo, hipermedia educativo, que tiene como fin divulgar dos oficios tradicionales: la talla en piedra y el tejido de artesanías en fique, a través de dos escuelas de oficios en las que los jóvenes aprenden los oficios tradicionales de los ancianos que han trabajado toda su vida en ello y que han aprendido un saber que se ha transmitido de generación en generación. El proyecto tiene un objetivo didáctico y divulgativo. Se puede visualizar en el enlace: <http://museo.unab.edu.co/app/saberes>

Palabras clave: Documental interactivo, hipermedia educativo, patrimonio cultural.

1. INTRODUCCIÓN

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación TIC en la difusión digital y documentación del patrimonio cultural, sigue siendo una cuestión pendiente en Colombia. De ahí que resulte necesario el desarrollo de estrategias audiovisuales que visibilicen los oficios tradicionales del oriente colombiano, como parte de la divulgación del patrimonio cultural inmaterial.

Las tecnologías de la información permiten mostrar los relatos en distintas unidades formales y de sentido, grabar la historia, aislar los elementos espaciales, convirtiendo el espacio y el tiempo en medios de desplazamiento, otorgando al espectador la posibilidad de acción y toma de decisiones, potenciando su creatividad, invitando a que el espectador participe activamente. Se contempló para el diseño de este hipermedia educativo el uso de animaciones en dos dimensiones, documentales expositivos sobre cada uno de los oficios tradicionales, imágenes fotográficas en 360°, digitalización de archivo, hipervínculos a reseñas históricas, time-lapse, entre otros recursos del arte digital.

Los hipermedia audiovisuales se caracterizan por no tener un camino establecido por el autor, y dejan al espectador la capacidad de elegir entre varias rutas posibles, en ocasiones no hay un comienzo establecido y casi nunca se tiene un final. Los audiovisuales hipertextuales requieren de un lector activo, los roles de emisor y receptor pueden ser intercambiables, los contenidos pueden ser abiertos y dependientes de las elecciones del usuario. En síntesis, en el esquema narrativo hipertextual nociones como centro, margen y secuencialidad son sustituidas por la conceptos como multilinealidad, nodos, nexos y redes, que se asemejan a las figuras rizomáticas planteadas por Deleuze & Guattari (1977).

En el proyecto de investigación se realizó el inventario de los saberes y quehaceres patrimoniales culturales existentes en 2 municipios de Santander: Curití y Villanueva, ubicados en la zona del Cañón del Chicamocha, al oriente de Colombia. La investigación dio como resultado el diseño y desarrollo de un hipermedia audiovisual que muestra el oficio tradicional de la talla en piedra y el oficio artesanal del fique. La vigencia de estos oficios a en la región evidencian la continuidad de los haceres y saberes ancestrales que dan identidad regional a las comunidades. La permanencia de estos oficios promueve una relación entre el pasado y el presente, lo que demuestra que el Patrimonio inmaterial de una comunidad es parte decisiva en el desarrollo de la comunidad.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo general: realizar el inventario de los oficios, saberes y quehaceres patrimoniales culturales existentes en dos municipios de la región de Santander, dando como resultado el diseño y desarrollo de una propuesta práctica, un hipermedia educativo que promueve la difusión digital de dos tradiciones artesanales: la talla en piedra y la confección de artesanías en fique. El dispositivo audiovisual intenta difundir digitalmente el patrimonio cultural colombiano, empleando recursos del arte digital en su elaboración como narración no lineal, el uso de geo-localización, banco multimedia de imágenes e hipervínculos, imágenes 360°, infografías, entre otros.

2.2 Objetivos específicos

2.2.1 Identificar los oficios, saberes y quehaceres patrimoniales culturales propios de cada comunidad, en los municipios objeto de estudio.

2.2.2 Evaluar y registrar cada oficio patrimonial cultural de la región, determinado cuáles están en riesgo.

2.2.3 Con base en la evaluación y con base en un estudio previo de los distintos documentales interactivos realizados en Colombia, diseñar una propuesta audiovisual no lineal para difundir el patrimonio inmaterial del oriente de Colombia.

2.2.4 Escribir un guion hipermedia, en el que se ensamblan las piezas gráficas y sonoras.

2.2.5 Grabar los documentales en cada uno de los municipios Curití y Villanueva, con los personajes seleccionados: trabajadores, campesinos y artesanos.

2.2.6 Editar y pos producir las piezas audiovisuales.

2.2.7 Elaborar la programación para alojar en el servidor Web de la universidad el relato hipermedial de consulta permanente.

2.2.8 Realizar un trabajo de reforzamiento de la identidad en las comunidades de los municipios estudiados, por medio de presentaciones del trabajo final con la comunidad y las autoridades locales.

3. METODOLOGÍA

La metodología empleada en el proyecto es cualitativa y se divide en dos fases. Se emplearon los métodos de investigación cualitativa, marco teórico y muestreo, primero de manera inductiva y luego deductiva. Apelando a la recopilación de información, paralelo a una vigilancia epistemológica constante. El proyecto se abordó de manera secuencial en cada uno de los municipios, desde una perspectiva cuantitativa,

3.1 Primera etapa: ceñidos siempre a los estudios, la reglamentación y las políticas culturales de la UNESCO y del Ministerio de Cultura de la República de Colombia para el análisis y la protección del patrimonio cultural material e inmaterial, se elaboró una base de datos, identificación, inventario, evaluación, y registro en cada uno de los oficios tradicionales. Para cada uno de los saberes ancestrales se realizó una revisión de fuentes y estado del arte, se validó el inventario patrimonial y cultural existente, se realizó un trabajo de campo documentación y evaluación.

3.2 Segunda etapa: diseño y realización del hipermedia educativo, para la comunicación y divulgación de resultados obtenidos en la investigación. Esta etapa se subdivide en tres sub-etapas propias del quehacer audiovisual: pre-producción (escritura del guion hipermedia y técnico, plan de producción y de grabación); producción (rodaje en cada uno de los municipios; y post – producción (edición no lineal de video, programación, diseño gráfico, colorización y sonorización. Luego se alojó el hipermedia en el servidor de la Web). Finalmente, en una última etapa se establecieron las conclusiones de la investigación. Durante las dos etapas se tuvieron en cuenta la integración y participación de las comunidades en la identificación del patrimonio local, así como la protección y conservación del patrimonio natural de la zona.

4. DESCRIPCIÓN

Las narraciones audiovisuales están cambiando, el uso de internet, el empleo de nuevas tecnologías y la oferta de productos audiovisuales en múltiples dispositivos han modificado la forma de realizar y exhibir los audiovisuales. Como señala Scolari (2013) las nuevas formas de comunicación digital han hecho que las narraciones audiovisuales evolucionen hasta relatos de base intertextual, red de textos, videos, audios, etc. En consecuencia, en los proyectos transmedia el guion será algunas veces rizomático y los contenidos tendrán esa dirección perpendicular que permitirá que los usuarios puedan moverse entre un video, una pista de audio, una infografía, un hipervínculo, una galería fotográfica, una animación, y otras posibilidades. El guion en estos proyectos será una escaleta no lineal que abarca los conceptos principales a abordar en el documental interactivo que se resume en una especie de cartografía creativa.

El término *Narraciones Transmedia* fue acuñado por Henry Jenkins, profesor del MIT, en el 2003, en la revista *Review del Massachusetts Institute of Technology MIT*, el transmedia, en su expresión más básica, significa historias a través de medios. Al respecto Carlos Scolari (2013), específicamente sobre el documental transmedia, argumenta que va más allá y lleva sus contenidos a otros medios y plataformas, buscando siempre la complicidad. El documental transmedia necesariamente distribuye su contenido en diferentes plataformas digitales.

La plataforma utilizada para exhibir los proyectos transmedia es Internet. Los audiovisuales alojados en la Web son de consulta permanente y están a disposición del usuario sin restricción de tiempo. Internet proporciona a los documentalistas herramientas propicias para la creación de proyectos que emplean narrativas no lineales.

Una de las consecuencias del cambio en el audiovisual contemporáneo es el rol que adquiere el espectador, quien pasa de tener un rol pasivo a uno activo. El espectador ahora se vuelve más un usuario del que se requiere una participación constante en las propuestas narrativas. Asimismo, el rol del realizador de modifica Giannetti (2002) plantea que la conectividad, la hipertextualidad y la interactividad son modos que están vinculados a la autoría descentralizada y a la participación colectiva.

En consecuencia, los proyectos transmedia se convierten en una herramienta eficaz en los procesos educativos, porque además de ser una experiencia lúdica y entretenida, tiene una intención marcadamente pedagógica y es ante todo una experiencia didáctica. Este tipo de formatos tienen la posibilidad de ser más llamativos para las audiencias jóvenes, debido a que las

nuevas generaciones precisan interactuar de manera constante con contenidos, pues una única pantalla, les puede resultar en ocasiones aburrido.

Por otro lado, la producción en Colombia de audiovisuales transmedia, desde el año 2012, ha sido creciente y hay un incipiente pero prolífico desarrollo tanto en las iniciativas de producción, como de exhibición y de formación en el área. La mayoría de las obras no lineales tiene una característica común y es la intención por preservar la memoria y salvaguardar el patrimonio del país, son pocos los audiovisuales transmedia que han abordado temas patrimoniales. La mayoría de los esfuerzos se concentran en el documental de denuncia y son de modalidad expositiva.

Para establecer las iniciativas que se han realizado en las narraciones de no ficción en Colombia hemos realizado una matriz en la que cronológicamente se mencionan los proyectos, las temáticas y sus enlaces.

Tabla 1. Documentales interactivos colombianos 2012 -2016¹

Documental interactivo	Año	Director/es	Temática	Enlace
1. Cuentos de viejos.	2012	Marcelo Dematei, Carlos Smith, Laura Piaggio y Anna Ferrer	Relatos orales, memoria.	http://cuentosdeviejos.com
2. Proyecto Rosa	2012	Juanita León y Olga Lucía Lozano	Memoria, conflicto armado, violencia.	http://proyectorosa.com
3. El charco azul.	2013	Irene Lema	Memoria, cuentos rurales.	http://www.elcharcoazul.co/
4. Tierra de cantores.	2013	Carlos Manuel Hoyos	Patrimonio cultural, musical.	http://www.tierradecantores.net
5. Qué pasa Colombia.	2013	Olivier Hoffschir y Thomas Petitberghien	Patrimonio cultural inmaterial, musical.	http://www.quepasacolombia.net
6. Mnemea.	2013	Ana Teresa Arciniegas	Patrimonio cultural material	http://museo.unab.edu.co/app/museo/index.php
7. Memorias del Río Atrato.	2013	Varios realizadores	Violencia, memoria.	http://www.memoriasdelatrato.org
8. 4 ríos.	2014	Elder Manuel Tovar	Memoria, conflicto armado, violencia.	http://www.4rios.co
9. El centro: Bogotá.	2014	Varios realizadores	Ciudad, espacio público, memoria.	http://elcentro.com.co
10. El naranjal.	2014	Juan David Escobar	Ciudad, gentrificación.	http://www.antesquedesaparezca.com/elnaranjal/
11. Pregoneros de Medellín.	2015	Ángela Carabalí y Thibault Durand	Espacio público, trabajo informal.	http://www.pregonerosdemedellin.com/#streetwalk/plazabotero-start-carabobo
12. Paisaje Cultural Cañón del Chicamocha.	2015	Ana Teresa Arciniegas	Patrimonio cultural inmaterial.	http://museo.unab.edu.co/app/chicamocha/index.html
13. Paciente.	2016	Jorge Caballero	Sistema de salud.	http://pacientedoc.com
14. Yo no soy.	2016	Máximo Castellanos	Transgénero, identidad de género.	http://yonosoy-idoc.net
15. Proyecto ciudad. Más que paredes.	2016	Carlos Beltrán y Frank Rodríguez	Ciudad, espacio público, arquitectura.	http://masqueparedes.proyectociudad.com.co

1. Información actualizada el 29 de agosto de 2017.

16. Aislados. Proyecto en desarrollo.	2016	Marcela Lizcano	Patrimonio Cultural.	http://www.docaislados.com http://carolinagutt.com/wrk/aislados/
17. Colombia Salvaje.	2016	Richard Tamayo	Política, corrupción.	http://colombiasalvaje.com
18. Rezagos de memoria. Recuerdos y olvidos. Proyecto en desarrollo.	2016	John Fernando Velásquez	Violencia, memoria.	El proyecto no tiene enlace. Información en: http://www.docmontevideo.com/2015/proyectos.html#hackathon
19. Álbum familiar colectivo.	2016	Alejandra Rojas	Memoria.	http://albumfamiliarcolectivo.com
20. Saberes y quehaceres.	2017	Ana Teresa Arciniegas	Patrimonio Cultural.	http://museo.unab.edu.co/app/saberes

En base a la información de la tabla anterior podemos llegar a algunas conclusiones: las temáticas escogidas en la gran mayoría de proyectos giran en torno a la preservación de la memoria en dos sentidos: el primero en su relación con lo patrimonial que sin duda alude a lo inmemorial y a la inmortalización de aquello que se teme olvidar. El audiovisual y específicamente el documental intenta rememorar los legados culturales o artísticos pues estos son sedimentaciones del pasado que nos definen como grupo de individuos en el presente. Dentro de esta categoría podemos encontrar algunos ejemplos de documentales interactivos tales como: *Cuentos de viejos*, *Tierra de cantores*, *Qué pasa Colombia*, *Mnemea*, *Paisaje Cultural Cañón del Chicamocha*, *El charco azul*, *Proyecto ciudad más que paredes* y *Álbum familiar colectivo*.

La segunda vía en la que se han realizado documentales interactivos también hace alusión a la memoria pero relacionada con el conflicto armado colombiano a través de relatos que rememoran los hechos violentos en los que ha estado inmersa la población colombiana hace más de 60 años en una guerra interna. La reparación simbólica de las víctimas del conflicto y la narración de los hechos violentos ayudan a realizar el duelo necesario en cualquier proceso de reconciliación. Los proyectos interactivos que se han desarrollado en esa vía son: *Proyecto Rosa*, *Memorias del río Atrato*, *4 ríos* y *Rezagos de memoria, recuerdos y olvidos*.

Sin embargo el género documental en Colombia no ha sido ampliamente difundido en el país debido a dos razones principales: primero, porque la exhibición y distribución del documental no ha sido una prioridad para la industria cinematográfica colombiana y, segundo, porque dentro del sistema de preferencias del público se antepone los filmes de ficción a los documentales.

Ante estas dos dificultades, los audiovisuales interactivos se convierten en una solución viable, por un lado porque la exhibición y distribución se hace a través de Internet, deslegitimando la idea de industria porque el espectador no tiene restricciones de acceso. Por otro lado, las narraciones no lineales son una opción narrativa apetecida por las nuevas generaciones, es decir, tiene sus propios espectadores, en particular el documental interactivo suele estimular la experimentación de técnicas narrativas. Arnau Gifreu (2013).

En este marco, surge el proyecto "*Difusión digital de las manifestaciones asociadas a los saberes y quehaceres culturales en Santander. Hipermedia educativo para la apropiación de los oficios tradicionales en la región*", como una posibilidad a través del uso de las TIC para la promoción, protección y divulgación de los oficios tradicionales patrimoniales, dirigida fundamentalmente a nuevas audiencias.

La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han establecido una forma diferente de configurar los espacios del conocimiento, transformando las prácticas de la pedagogía, permitiendo así conexiones transversales con el saber. El flujo de información, la incesante transformación de las tecnologías de la comunicación y el acceso irrestricto al conocimiento se han convertido en una constante en los nuevos medios de comunicación. A las implicaciones culturales de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad se les ha denominado con el término cibercultura Levy (2007) y los estudios de esa nueva relación que se establece con el saber, se han configurado desde diversas corrientes que van desde la cultura visual, las implementaciones tecnológicas, hasta los métodos de aprendizaje en estas nuevas plataformas. La iniciativa de relacionar las TIC con la difusión del patrimonio cultural responde a la necesidad de contar con medios de comunicación y divulgación que promuevan la conservación y la puesta en valor del patrimonio cultural.

La relación entre lo patrimonial y lo tecnológico será esa conjunción de la naturaleza y de la cultura, de lo salvaje y del artificial. La posible definición que ha propuesto Michel Maffesoli (2012) de la posmodernidad como una sinergia de lo arcaico y del desarrollo tecnológico, será al unir lo arcaico con la tecnología que el imaginario se renueva con la sensibilidad que todos compartimos. Es ahí también, donde entrará la memoria colectiva, una memoria patrimonial, donde se condensan, como por sedimentaciones, todas las expresiones micro o macroscópicas que se inscriben en una comunidad particular. El dispositivo propuesto de un hipermedia audiovisual plantea una dicotomía entre el progreso y la memoria, una unión entre lo arcaico con

lo tecnológico, sin llegar a afirmar que la herencia cultural de una sociedad tenga que ser arcaica; al contrario no hay nada más actual y más vivo en toda comunidad que la afirmación y la identidad con su herencia y su pasado. El acto de la destrucción es contrario al video, porque las imágenes son inmortales, lo serial, lo fotográfico, la mortalidad en la imagen, habla de la eternidad, de la perdurabilidad, el dispositivo audiovisual posibilita esa eternidad, esa memoria. En este sentido, cobra aún más vigencia e importancia la utilización de los medios tecnológicos en la preservación del Patrimonio Cultural.

Otro de los grandes retos los trabajos elaborados entorno a la digitalización patrimonial es el de llegar a nuevos públicos, en ese sentido el uso de herramientas web 2.0, de recursos en línea y de los canales de comunicación como las redes sociales posibilitan el contacto directo de personas que habitualmente están en contacto permanente con las TIC y con un sector de la población relativamente joven que es el que está en mayor contacto con ellas y en menor contacto con los temas relacionados al patrimonio. Supliendo así en parte la necesidad de llegar a las nuevas generaciones, para que conozcan y otorguen valor a lo heredado. En ese sentido el lenguaje empleado tanto por el multimedia, el hipermedia y en nuestro caso particular el documental interactivo les es cercano y les resulta familiar. Los recursos digitales se convierten en un banco de herramientas en línea para que los usuarios las utilicen a su conveniencia, los dispositivos hipermediales juegan así el rol de mediador entre las personas y los contenidos patrimoniales.

5. RESULTADOS

5.1 Material audiovisual de consulta permanente, de libre acceso para la comunidad académica que promueve la salvaguarda y puesta en valor del patrimonio inmaterial. Material de consulta que permita formular nuevas investigaciones.

5.2 Ampliación de la distribución del hipermedia o transmedia, ampliando el número de beneficiarios directos e indirectos que puedan acceder a él. Distribución en las alcaldías, casas de cultura, museos, bibliotecas, universidades, colegios y en entes que estén relacionados con actividades culturales.

5.3 Apertura de portal web educativo de consulta de acceso libre en internet del hipermedia educativo sobre los oficios tradicionales de Santander.

5.4 Consolidación de los productos hipermedia educativos como unidades de aprendizaje digitales que promuevan el patrimonio cultural.

5.5 Los conceptos que se plantean desde el arte digital como transdisciplinariedad, simulación, interacción, multiplicidad, hipertextualidad, virtualidad, entre otros, amplían la forma de entender la percepción digital. A su vez el logro de la simulación y la interacción del arte digital está en la experimentación que posibilita el acercamiento lúdico al conocimiento.

5.6 En Colombia los proyectos audiovisuales desde hace un tiempo han iniciado una nueva migración narrativa, empleando otras ventanas de exhibición y distribución, estas propuestas están dirigidas a nuevos públicos y audiencias, ávidos de relatos, de participación e interacción.

6. CONCLUSIONES

La difusión digital del patrimonio regional contribuye a promover el desarrollo social, turístico y ambiental de la zona de estudio. La difusión digital del patrimonio cultural es una forma de protegerlo, salvaguardarlo y preservarlo. A su vez, la difusión mediante las tecnologías de la información y la comunicación, debe permitir el acceso virtual del patrimonio a diferentes niveles: acceso a los profesionales interesados, a los especialistas, a los investigadores y al público en general, promoviendo así una intención pedagógica en los productos audiovisuales.

Los saberes locales que hacen parte del patrimonio inmaterial lo constituyen una serie de conocimientos y técnicas tradicionales relacionadas con el hábitat, esas tradiciones están asociadas a la fabricación de objetos artesanales, son técnicas ancestrales, que continúan vigentes y que actualmente tiene una alta demanda, son generadoras de empleo y dinamizadores de la economía local.

Ante las posibilidades que ofrecen el lenguaje de los nuevos medios de comunicación e información, la educación y la difusión digital del patrimonio a través del audiovisual sigue siendo una cuestión pendiente. Los audiovisuales realizados con fines educativos por su impacto y amplia divulgación se convierten en herramientas de transmisión viable, pertinente y de alguna manera necesaria, frente al consumo global de productos visuales y frente a la necesidad de conocer y proteger el patrimonio cultural.

Asimismo, los medios de comunicación permiten promover las tradiciones culturales posibilitando que las comunidades puedan reconocer y valorar sus manifestaciones culturales inmateriales. En este sentido, son las comunidades quienes lo resignifican, lo heredan y le otorgan valor.

Es justamente desde la universidad donde se hace posible crear los grupos interdisciplinarios que desarrollen ideas y prototipos para llenar el vacío que hay en difusión digital del patrimonio cultural y propiciar el puente entre el ámbito del patrimonio con la sociedad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Deleuze, G. y Guattari, F. (1977). *Rizoma*. Valencia: Editorial Pre-Textos.
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Jenkins, H. *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Technology Review.
- Maffesoli, M. (2012). *El ritmo de la vida*. Variaciones sobre el imaginario posmoderno. México: Siglo XXI Editores.
- Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías el relato hipermedia*. Barcelona: Paidós Comunicaciones.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Ed. Anthropos.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia*. Barcelona: DEUSTO.

REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS

- Arciniegas, A. (Directora) (2013). *Mnemea*, documental interactivo. Recuperado de: <http://museo.unab.edu.co/app/musunab/index.php>
- Arciniegas, A. (Directora) (2015). *Paisaje Cultural cañón del Chicamocha*, documental interactivo. Recuperado de: <http://museo.unab.edu.co/app/chicamocha/index.html>
- Arciniegas, A. (Directora) (2017). *Saberes y quehaceres*. Recuperado de: <http://museo.unab.edu.co/app/saberes>
- Beltrán, C. y Rodríguez, F. (Directores) (2016). *Proyecto ciudad. Más que paredes*, documental interactivo. Recuperado de: <http://masqueparedes.proyectociudad.com.co>
- Caballero, J. (Director) (2016). *Paciente*, documental interactivo, 2016. Recuperado de: <http://pacientedoc.com>
- Carabalí, A. y Durand, T. (Directores) (2015). *Pregoneros de Medellín*, documental interactivo. Recuperado de: <http://www.pregonerosdemedellin.com/#streetwalk/plazabotero-start-carabobo>
- Castellanos, M. (Director) (2016). *Yo no soy*, documental interactivo. Recuperado de: <http://yonosoy-idoc.net>
- Dematei, M. Smith, C. Piaggio, L. y Ferrer, A. (Directores) (2012). *Cuentos de viejos*, documental interactivo. Recuperado de: <http://cuentosdeviejos.com>
- Escobar, J. (Director) (2014). *El Naranjal*, documental interactivo. Recuperado de: <http://www.antesquedesaparezca.com/el-naranjal/>
- Hoyos, C. (Director) (2013). *Tierra de cantores*, documental interactivo. Recuperado de: <http://www.tierradecantores.net>
- Lema, I. (Directora) (2013). *El charco Azul*, documental interactivo. Recuperado de: <http://www.elcharcoazul.co/>
- León, J. y Lozano, O. (Directores) (2013). *Proyecto Rosa*, documental interactivo. Recuperado de: <http://proyectorosa.com>
- Lizcano, M. (Directora) (2016). *Aislados*, documental interactivo. Recuperado de: <http://www.docaislados.com>
- Tovar, E. (Director) (2014). *4 Ríos*, documental interactivo. Recuperado de: <http://www.4rios.co>

CURRÍCULO

Ana Teresa Arciniegas Martínez

Doctora en Arte: Producción e Investigación Universidad Politécnica de Valencia, Master en Artes Visuales y Multimedia Universidad Politécnica de Valencia. Master en Documental y Sociedad Escuela de Cinematografía y Audiovisuales de Catalunya ESCAC. Realizadora de Cine y Televisión Universidad Nacional de Colombia. Docente investigadora de la Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes en la Universidad Autónoma de Bucaramanga.