

Vértice XR: Ciclo conversatorios 2024



En el marco del Fondo Vértice UDP 2024, un grupo de académicos de las carreras de Periodismo, Cine y Publicidad de la Facultad de Comunicación y Letras conformó un equipo interdisciplinario para reflexionar sobre el lenguaje audiovisual y las nuevas tecnologías. Su propósito era generar diversas instancias de diálogo en torno a los formatos emergentes de comunicación y creatividad audiovisual.

Los conversatorios Vértice XR 2024 fueron encuentros cerrados con directores y directoras de proyectos nacionales especializados en formatos como realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR) y video 360°. Los conversatorios crearon espacios para el diálogo reflexivo y la exposición de experiencias, abordando temas como los procesos creativos, las metodologías de trabajo, la selección de formatos, las dinámicas de producción y distribución, y las estrategias de financiamiento, entre otros temas. Este programa se complementó con la clase magistral de Gabo Arora en colaboración con la edición 2024 del Festival de Medios Latinoamericanos Mediamorfosis.

→ A continuación, las transcripciones de estos conversatorios

CONVERSATORIOS VÉRTICE XR

21 DE AGOSTO | 2024

María José Díaz y Francisca Silva

Galgo Storytelling

Galgo es un espacio creativo donde convergen cine, artes digitales, tecnología y ciencia para desarrollar productos culturales innovadores. Su enfoque principal es el cine, pero también exploran proyectos inmersivos e interactivos que utilizan tecnología de vanguardia. "Creemos en el poder de las historias para inspirar y conectar, mientras avanzamos hacia el futuro sin perder de vista nuestros orígenes."

María José Díaz – Productora Ejecutiva

María José es una destacada periodista y productora de cine no ficción y proyectos XR, explorando narrativas que abordan la condición humana y la naturaleza. Ha producido películas como *In The Shadow of Light* (estrenada en Sheffield Doc Fest) y lidera iniciativas como *Ancestral Secret VR* y *Knowing Your Nature*. Con formación en Nuevos Medios y Narrativas en EICTV (Cuba) y UC Berkeley, es fundadora de Galgo Storytelling y miembro clave del Festival Nacional de Cine de Ñuble.

Francisca Silva – Directora Creativa

Francisca es actriz y cineasta, conocida por su película *La mujer de Iván* y por explorar nuevos medios en Galgo. Directora de *Knowing Your Nature* y codirectora de *Ancestral Secret VR*, combina su experiencia en cine y teatro con la innovación tecnológica, marcando su huella en el storytelling moderno.

Proyectos Productora | <https://galgostorytelling.com/Projects-Set>

Transcripción Ponencia

María

Primero que todo, hola a todas y todos. Muchas gracias por invitarnos. Estamos muy honradas y contentas de estar aquí. Personalmente, me emociona mucho porque esta fue mi escuela, y estoy feliz de compartir con ustedes el trabajo que hemos desarrollado con la Fran durante los últimos cinco años, desde que formamos nuestro equipo creativo para fundar Galgo Storytelling. Más que una productora audiovisual, nos definimos como un laboratorio creativo que explora nuevas tecnologías para contar historias.

Nuestro equipo es pequeño y está liderado por mujeres. Nos esforzamos por abrir caminos en tecnología y trabajamos de manera interdisciplinaria con personas y equipos para desarrollar proyectos significativos. Combinamos ciencia, conocimiento ancestral, tecnología, salud mental, psicología y otras temáticas para dar profundidad a nuestras creaciones.

Áreas de Enfoque y Proyectos

Nos enfocamos en tres áreas principales:

1. **Galgo Films:** Nos dedicamos al desarrollo y producción de películas con proyección internacional. Queremos trabajar de forma colaborativa y global porque los fondos en Chile son competitivos y limitados. Por ello, buscamos financiamiento en el extranjero.

Nuestro primer proyecto es el largometraje *La sombra de la luz*, que narra la historia de Charrúa, un pueblo del Biobío clave para la transmisión eléctrica del país. Paradójicamente, este lugar vive en la oscuridad. La película se presentó en Charrúa con gran acogida de la comunidad (2024). Fue una coproducción entre tres productoras y participó en festivales internacionales como Sheffield Doc Fest en el Reino Unido y eventos en Cuba y Chile.

Otro proyecto en desarrollo es *Chuchu*, inspirado en mi abuela, quien fue adoptada. Descubrimos sus raíces mapuches en el Biobío y reconstruimos su historia utilizando inteligencia artificial (IA). La IA no es solo una moda; también representa cómo entendemos la memoria y el ADN. Este proyecto también busca generar metodologías replicables que permitan reconstruir historias familiares en otros contextos culturales y sociales.

2. **Galgo XR:** Nos enfocamos en realidades extendidas, produciendo experiencias en realidad virtual (VR) y realidad mixta (MR). *Secreto Ancestral VR* fue nuestra puerta de entrada al mundo XR. Este proyecto nació de una invitación para filmar en la comunidad Q'ero, en Perú, y ganó reconocimientos en mercados internacionales.

Con tecnología alemana, aprendimos a integrar tradiciones ancestrales con modernas. Actualmente, trabajamos en *Knowing Your Nature*, un proyecto de MR basado en el bosque templado del sur de Chile. Esta experiencia inmersiva combina meditación mindfulness con ecología, permitiendo a los usuarios explorar senderos digitales mientras se conectan con la naturaleza.

En este proyecto, colaboramos con un neurocientífico chileno experto en mindfulness que trabaja en la Universidad Humboldt de Berlín. También contamos con el apoyo de la CONAF para acercar la experiencia del bosque nativo a personas con discapacidad y fomentar el cuidado ambiental. Científicamente, se ha comprobado que los entornos virtuales de naturaleza también generan beneficios psicológicos significativos.

3. **Educación y distribución:** Queremos democratizar nuestras experiencias mediante kits educativos y actividades escolares. Por ejemplo, *Secreto Ancestral VR* incluye guías pedagógicas adaptadas al currículo chileno para fomentar la reconexión con la naturaleza y los valores culturales.

Nuestra instalación inmersiva, con forma de chakana, también busca enriquecer la experiencia al integrar ritualidad y tecnología. Estamos colaborando para llevar nuestras creaciones a museos, bibliotecas y eventos internacionales, asegurando que lleguen a comunidades rurales y públicos juveniles.

Experiencias en Realidad Mixta

Francisca

La realidad mixta de *Knowing Your Nature* permite adaptar la experiencia a los espacios de los usuarios. Escaneando el entorno, el programa integra elementos virtuales con el mundo real, creando un espacio meditativo y terapéutico. Este proyecto no solo conecta a las personas con el bosque, sino que también promueve su conservación. La idea de llevar un bosque virtual al hogar de los usuarios permite la meditación en un espacio seguro y personal.

Estamos trabajando en el desarrollo de una aplicación que permita a los usuarios elegir entre diversas prácticas de mindfulness, como meditaciones cortas de cinco minutos o más largas, según sus necesidades. Por ejemplo, una sesión podría llevar al usuario a una cascada digital mientras se enfoca en la calma y la concentración.

María

Para finalizar, estamos expandiendo nuestra red internacional con una nueva sede en Barcelona, en el espacio feminista La Escocesa. Esto nos permite generar puentes entre Latinoamérica y Europa, compartiendo aprendizajes y oportunidades de financiamiento. La distribución de estos proyectos sigue siendo un desafío debido al costo de los dispositivos necesarios, pero estamos trabajando en soluciones educativas que democratizan el acceso.

Francisca

Nos motiva co-crear en el presente y compartir nuestras experiencias para seguir aprendiendo juntos. **Creemos en el poder de las historias y en su capacidad para conectar a las personas con sus raíces, con la tecnología y con la naturaleza.** Gracias nuevamente por esta invitación. Esperamos seguir generando impacto a través de nuestras iniciativas.

CONVERSATORIOS VÉRTICE XR

10 DE SEPTIEMBRE | 2024

Pepe Rovano

Total Films

Pepe Rovano es realizador audiovisual y periodista ítalo-chileno, doctor en Estudios Interdisciplinarios sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad por la Universidad de Valparaíso. Becario de investigación del Gobierno Suizo en la University of Lugano, Suiza, y máster en Comunicación Audiovisual de la Universidad de Ferrara, Italia. Periodista titulado en la Universidad Diego Portales, ha desarrollado una destacada trayectoria como investigador, guionista, productor y director de documentales en Chile, Italia, Suiza y España. Entre sus logros destacan el premio del público en el Festival de Documentary in Europe 2006 por L'eco della bici y la dirección de Tawantinsuyo (2009) y Tres pasos para el retorno (2011).

Ha sido beneficiario de diversos fondos audiovisuales y culturales en Chile, como el Fondo del Consejo Nacional de Televisión para la serie Sin Fronteras. Su trabajo incluye innovadoras experiencias de realidad extendida, como Memorial Rocas XR y Biorremediación VR. En 2023 estrenó internacionalmente "Bastardo. La herencia de un genocida", coproducción entre Chile, Italia y Suecia, además de la serie VR360° sobre los Juegos Parapanamericanos Santiago 2023. Director de Total Films & Media Lab, Rovano combina su labor creativa con la investigación de tecnologías XR e inteligencia artificial aplicadas a las ciencias, las artes y los ecosistemas, manteniendo un fuerte vínculo con la academia como docente en prestigiosas universidades chilenas.

Proyectos Productora | <https://totalfilms.cl/>

Los comienzos como documentalista

Mi camino como documentalista comenzó en 2017, cuando no vivía en Chile. Durante esos años, trabajaba los fines de semana, lo que me permitió explorar y experimentar con el cine documental. Siempre he entendido el documental como una ficción. Desde que grabo, edito y manipulo el material, estoy creando algo nuevo, transformando la realidad. Cada decisión, desde qué grabar hasta cómo editar, construye una nueva narrativa. Mi perspectiva cambió radicalmente cuando descubrí la cámara 360°. Por primera vez, entendí que era posible hacer documentales donde mi punto de vista como

creador quedaba fuera de la ecuación. Fue un cambio radical: el espectador se convertía en el verdadero protagonista.

Con esta herramienta, quien usaba el visor podía decidir hacia dónde mirar, tomar control sobre la narrativa y explorar según sus propios intereses. Esto me llevó a replantearme cómo entendía el concepto de punto de vista. Antes, ese punto estaba determinado por la ubicación de la cámara o el momento de grabar. Ahora, con una visión de 360°, el espectador podía sumergirse en la totalidad de la escena. **Ya no se trataba solo de mostrar un plano, sino de abrir múltiples perspectivas para que el espectador decidiera su propia experiencia.** Este cambio asusta a muchos creadores porque rompe con la idea tradicional de control total sobre lo que el público ve. Significa que no es el guion lo que manda, sino la mente del espectador. Para mí, eso es fascinante: invitar al público a construir su narrativa.

El impacto de las narrativas inmersivas

Al trabajar con narrativas inmersivas, mi objetivo es siempre transportar a las personas a lugares imposibles de visitar físicamente, ya sea por tiempo, distancia u otra limitación. Esa ha sido la premisa detrás de todos los videos 360° que he creado. Estas narrativas ofrecen una nueva forma de explorar realidades, creando conexiones emocionales y experiencias personales únicas. Por otro lado, los trabajos en realidad virtual y aumentada tienen un enfoque distinto, más cercano a la animación digital. Estas herramientas nos desconectan del mundo físico y nos introducen en una realidad completamente animada y fantástica. Lo interesante de esta tecnología es que estamos apenas en sus inicios. Es como cuando los celulares eran rudimentarios. Estoy seguro de que en 5 o 10 años veremos una convergencia tecnológica en dispositivos avanzados, como lentes ópticos que combinen realidad mixta. Imaginen interactuar con estas herramientas sin ocupar las manos, manejar un auto sin distracción o realizar tareas con mayor libertad.

Experiencia en Cannes Immersive

Este año tuve la oportunidad de participar en el Festival de Cannes, específicamente en su sección Cannes Immersive. Fue una experiencia reveladora. Allí entendí que las experiencias inmersivas no se limitan a los lentes o dispositivos móviles; pueden ser mucho más completas al integrarse con el entorno físico. Las instalaciones en Cannes estaban diseñadas para que la inmersión fuera multisensorial: no solo experimentabas algo visual, sino que interactuabas con el espacio. Participar en este tipo de eventos no solo enriquece profesionalmente, sino que también permite observar cómo las narrativas inmersivas están evolucionando a nivel global.

Además de la realidad virtual, trabajo mucho con fotogrametría. Es una técnica fascinante que consiste en tomar decenas, incluso cientos, de fotos de un lugar para luego reconstruirlo en un modelo 3D. Con un dron básico puedes capturar un espacio desde múltiples ángulos y, usando herramientas digitales, crear una representación tridimensional detallada. Incluso con un celular es posible: das vueltas por el lugar, tomas muchas fotos, y mientras más capturas hagas, más puntos puedes procesar.

Recuerdo haber escaneado un sitio de memoria histórica cuando esta tecnología aún no era común. Fue especial porque no existían imágenes previas de ese lugar, y su reconstrucción permitió preservar su historia de una manera que antes no hubiera sido posible.

Explorando el sonido inmersivo

Otro campo que me apasiona es el sonido inmersivo. En mis proyectos, colaboro con sonidistas que tienen una dualidad fascinante: son músicos e ingenieros al mismo tiempo. Esto les permite diseñar experiencias auditivas únicas. Por ejemplo, los sonidos en una experiencia inmersiva pueden moverse de adelante hacia atrás, o de un lado al otro, creando una narrativa sonora que complementa lo visual. Hace poco, en Valparaíso, fundamos una asociación gremial de empresas XR. Ya somos 30 empresas dedicadas a crear contenidos inmersivos. Una de las discusiones recientes fue si incluir o no a los sonidistas. Finalmente lo hicimos, y ahora trabajamos con expertos en audio inmersivo para desarrollar proyectos de vanguardia. Este enfoque multidisciplinario es clave para elevar la calidad de las experiencias inmersivas y ofrecer algo realmente innovador.

En regiones como Valparaíso, muchas veces estamos en desventaja respecto a Santiago. Sin embargo, hemos construido un pequeño *hub* creativo que ha destacado a nivel nacional e internacional. Este año fui seleccionado para participar en un curso sobre Unreal Engine, un motor gráfico que está revolucionando la industria. En este espacio compartimos con diseñadores, cineastas, desarrolladores de videojuegos y otros profesionales, lo que enriquece nuestras propuestas.

Desafíos de la industria XR

El mundo XR está en una etapa difusa, a medio camino entre el cine y los videojuegos. Aunque compartimos elementos con ambos, nuestros proyectos suelen circular en un espacio independiente. Muchas veces, trabajamos con personas ajenas a estas disciplinas, como diseñadores gráficos o ingenieros, lo que nos permite expandir los límites de lo que consideramos narrativas inmersivas. Por ejemplo, hay sectores como el de los programadores o científicos que no pueden postular, como lo hice yo, a ProChile para participar en eventos internacionales como Cannes. Cannes es un festival de cine con gran prestigio, pero también tiene una sección dedicada a las tecnologías XR, que incluye realidad virtual, aumentada y mixta. Sin embargo, los creadores XR no tienen acceso directo a los fondos disponibles, porque estas categorías aún no están bien definidas dentro de los esquemas de financiamiento. Yo asistí gracias a mi película, no directamente por mi trabajo en XR.

La idea detrás de esta sesión gremial que menciono es establecer un camino común para nuestra comunidad XR, que nos permita identificar y elegir los festivales adecuados para nuestras obras y asegurar fuentes de financiamiento específicas. Esto es clave, porque muchas veces las líneas de apoyo existentes, como el Fondart o el Fondo Audiovisual, no logran abarcar lo que hacemos. Nuestro trabajo no encaja perfectamente en las definiciones tradicionales: no somos solo cineastas ni únicamente

desarrolladores tecnológicos. Cuando queremos mostrar un prototipo, por ejemplo, es muy diferente a enseñar un tráiler de una película. Existen muchas diferencias entre un video 360° y una experiencia de realidad virtual. Incluso, al presentar algo a un evaluador, debemos pensar en cómo entregarle un archivo APK o demostrar la experiencia completa. Estas son dificultades técnicas que todavía estamos resolviendo como sector.

Mediamorfosis: Un punto clave en Valparaíso

En Valparaíso contamos con un evento importante llamado [Mediamorfosis](#), liderado por Antonia Valenzuela. Este festival ha sido fundamental para el desarrollo de las XR en nuestra región. Gracias a iniciativas como esta, estamos trabajando en incluir proyectos XR en la programación de todos los festivales posibles. Por ejemplo, en el Festival de Cine de Viña, buscamos que se abra una sección dedicada a este tipo de narrativas inmersivas. Esta labor requiere persistencia y visión de futuro, pero creemos que es esencial para posicionar estas nuevas formas de narrativa en espacios de relevancia cultural y artística.

CLASE MAGISTRAL

23 DE OCTUBRE | 2024

Gabo Arora

LightShed + Universidad de John Hopkins

Cineasta y director de realidad virtual (VR) estadounidense, fundador y director creativo de LightShed, productora que se enfoca en la creación de experiencias VR con impacto social. Con más de 15 años de experiencia en el campo humanitario, fue el primer director creativo de las Naciones Unidas.

Ha dirigido y producido una serie de documentales pioneros de realidad virtual como "Clouds Over Sidra", "Waves of Grace" y "My Mother's Wing" para la ONU, los cuales han sido estrenados en festivales de cine como Cannes, Sundance y Tribeca, destacados en el Foro Económico Mundial en Davos y exhibidos en el MoMA en su programa inaugural sobre narrativa inmersiva. Su última experiencia VR, "The Last Goodbye", fue encargada por la Fundación Shoah de Steven Spielberg y se estrenó en el Festival de Cine de Tribeca.

Además, Gabo Arora forma parte del equipo que desarrolló la línea en Narrativas Inmersivas y Tecnologías Emergentes del Magíster en Cine y Medios de la Universidad de John Hopkins en Estados Unidos.

Proyectos Productora | <https://lightshed.io/>

Narrativas Inmersivas y Tecnologías Emergentes

Universidad de John Hopkins |

<https://advanced.jhu.edu/academics/graduate/ma-film-media/degree-details-and-courses/concentration-in-immersive-storytelling-emerging-technologies/>

Transcripción [Ponencia](#) (Traducción)

Muchas gracias por recibirme. Es una oportunidad asombrosa poder intercambiar puntos de vista con ustedes y también aprender. Espero que también ustedes puedan aprender algo. Creo que estas cosas son cada vez más importantes con el tiempo: aprender unos de otros. Esta charla durará unos 40 minutos, llena de chistes y videos para que no se aburran.

Es un placer estar aquí. Es mi primera vez en Chile, la tierra de Pablo Neruda y Los Prisioneros. Recuerdo eso muy bien. Antes viví en Sudamérica; luego les contaré más sobre mi historia. Después hablaremos sobre el motivo de esta charla. ¿Por qué hacemos esto? ¿Por qué complicamos tanto nuestras vidas? Abordaremos esas cuestiones.

Primeros Pasos en Realidad Virtual

Quiero comenzar con esta fotografía. No es mi auto, para que sepan. Cuando empecé con la realidad virtual, pensé que podría tener este auto. La verdad es que hay ventajas y desventajas en la vida. El nombre de este proyecto viene del genial Gabriel García Márquez. Espero que sigan leyendo libros, especialmente aquellos que aspiran a ser cineastas o profesionales de los medios. Leer literatura de calidad, como la de los grandes narradores, es esencial.

Como mencioné antes, he estado en Latinoamérica. Esta fotografía es de cuando estaba en Ecuador aprendiendo español. Soy originalmente de India, y cuando viajaba allá mi plan era ser un hippie, enseñar inglés y generar ingresos con ello. Sin embargo, me dijeron: "Pareces ecuatoriano o colombiano, pero ninguno de nuestros estudiantes quiere aprender inglés de alguien que se ve como tú. Quieren un profesor blanco. Pero eres indio. ¿Sabes de meditación o yoga?"

Tuve que sobrevivir y aprender rápidamente. Aprendí a ser docente de yoga y meditación. Eso me llevó a involucrarme más con los pueblos indígenas de Ecuador. Después de enseñar, mis estudiantes querían agradecerme y me llevaron a una ceremonia de ayahuasca, que fue una experiencia poderosa. Eso me permitió conocer más sobre las comunidades indígenas en Sudamérica y eventualmente me llevó a trabajar en temas de derechos humanos.

El Poder del Storytelling y las Naciones Unidas

Nuestras historias personales siempre nos llevan de regreso a algo significativo. Mientras trabajaba en las Naciones Unidas, organizamos la marcha por el clima. Parecía que los pueblos indígenas estaban directamente relacionados con el cambio climático. Eso me llevó de vuelta a Ecuador, donde creé un corto de tres minutos con narrativas inmersivas. Aunque parezca un simple video, utiliza nuevos medios como YouTube para conectar con los jóvenes. Este proyecto fue mi primer éxito al contar historias desde una perspectiva personal.

[VIDEO]

Desde entonces, Nina ha continuado siendo defensora de los derechos junto a su hermana, utilizando los medios disponibles. El impacto de la película fue enorme: millones de personas la han visto, llegando incluso al gobierno de Ecuador. Este último emitió disculpas públicas a la tribu involucrada. Esto demuestra el poder del *storytelling* en primera persona.

Sin embargo, el enfoque de storytelling en las Naciones Unidas suele ser más formal y distante, orientado a donantes en lugar de a un público general. Yo creo que, si queremos generar impacto, debemos centrarnos en el elemento humano. Conectar con las personas y dejar que cuenten sus historias es fundamental. Por ello, decidí dejar las Naciones Unidas para comenzar mi propia empresa.

La Enseñanza de Narrativas Inmersivas

No fue una decisión fácil, pero resultó muy interesante. Además, soy profesor en la Universidad Johns Hopkins, donde también realicé mis estudios de posgrado. Allí comencé con dos estudiantes, pero ahora tenemos un grupo considerable. Nuestro programa de concentración en cine es el más popular de la universidad. Esto se debe a que las vidas de las personas son tan significativas que muchos desean estudiar esto para estar en la primera línea de los trabajos del futuro.

A medida que la tecnología avanza, también lo hace nuestra capacidad de enseñar y explorar nuevas formas de narración. Los estudiantes hoy en día están inmersos en el metaverso, juegan, son *gamers*, y mucho de esto tiene que ver con compartir experiencias sociales. Esta tendencia crea un gran potencial en el ámbito educativo.

Explorando Gaza: Cambiar Mentalidades con Realidad Virtual

Quiero cambiar un poco el tema porque lo principal aquí, lo que me interesa, es que estamos tan adormecidos y saturados con las noticias. A veces estamos muy divididos respecto a cómo pensamos sobre ciertos temas. Yo vengo de los Estados Unidos, y reconozco que hay un sesgo; el país está muy dividido. Sin embargo, esta división también es fomentada por las noticias y los medios, que condicionan qué vemos y qué hacemos. Me pregunto si existe una forma de crear algo que involucre más nuestros sentidos.

Queremos ver si es posible cambiar mentalidades. Cuando trabajé en las Naciones Unidas, tuve la oportunidad de explorar la realidad virtual desde sus etapas iniciales, y fue fascinante. Nos preguntábamos qué podríamos mostrarles a las personas y cómo podríamos llevar todo esto a nuevos niveles. Actualmente, mucho está sucediendo en Gaza, y también sucedía cuando tuve la oportunidad de ir allí por una semana. Fue una experiencia que cambió mi vida.

¿Podemos realmente cambiar mentalidades? Ese era nuestro objetivo. Realizamos un proyecto relacionado con Gaza y lo mostramos en diversas ciudades como Tel Aviv, con la esperanza de generar reflexión. Algunos resultados iniciales indicaron que sí tenía un impacto en ciertas formas. Si uno lleva a las personas a una situación humana, estas responden de manera muy distinta. Incluso las películas tradicionales pueden tener este efecto. Por ejemplo, el documental *Cinco cámaras rotas* (*Five Broken Cameras*) es imposible de ver sin cambiar la forma en que uno percibe ciertas cosas. Es un ejemplo poderoso de cómo el cine puede generar empatía.

Realidad Virtual y Nuevas Tecnologías: Reflexiones Finales

Con la realidad virtual llevamos las cosas a un nivel aún más profundo. Cuando viajé a Gaza y trabajé con las comunidades locales, me impresionó su generosidad, a pesar de contar con tan pocos recursos. Fue una experiencia transformadora. La comida que nos prepararon, la hospitalidad que demostraron, fueron actos que realmente cambian vidas. Les voy a mostrar un video donde pueden apreciar cómo colaboramos con estas

comunidades. Es sorprendente cómo adoptan las nuevas tecnologías y ven en ellas una oportunidad.

[VIDEO]

Después de dejar la ONU, continué explorando qué es la realidad virtual. Muchos de estos proyectos se realizan con cámaras de 360 grados y combinan películas con *live action*. Sin embargo, no puedes realmente caminar e interactuar de la misma manera que lo haces en el mundo real. La realidad virtual te da una sensación de presencia muy poderosa.

Las Nuevas Fronteras del Storytelling

Estas nuevas tecnologías ofrecen una oportunidad única para cuestionar cómo hacemos las cosas. Por ejemplo, durante la Revolución Industrial, aceptábamos las prácticas sin cuestionarlas. Ahora, estas herramientas nos permiten replantearnos el mundo, conectarnos y contar historias de formas innovadoras. En mi caso, el storytelling siempre ha sido fundamental. Desde mi juventud, cuando descubrí una revista llamada *Adbusters*, empecé a conectar ideas y cuestionar el mundo.

Quiero dejarlos con esta reflexión: las nuevas tecnologías son intensas y transformadoras. Cuando alguien me dio una cámara de realidad virtual, me dijeron: "Solo muestra sufrimiento". Pero el mejor storytelling deja espacio para la imaginación, para que cada persona haga sus propias conexiones. Mi experiencia artística más significativa fue con la novela gráfica *Maus*, sobre el Holocausto, donde los personajes son animales. Esto crea una distancia necesaria para procesar el horror.

Espero que estas ideas les inspiren. Estas herramientas nos permiten explorar nuevas fronteras, y aunque el camino sea difícil, los momentos de éxito valen la pena. Muchas gracias por invitarme.

CONVERSATORIOS VÉRTICE XR

25 DE NOVIEMBRE | 2024

Catalina Alarcón

Volver a Casa

Catalina Alarcón es una reconocida directora y productora de cine y XR, especializada en la creación de experiencias inmersivas, con un enfoque en la utilización de tecnologías de vanguardia en proyectos cinematográficos. Su formación incluye un título en dirección cinematográfica y una mención en guion, además de una especialización en Guion y Desarrollo de Proyectos en la Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV) de Cuba. Con base en Buenos Aires, Argentina, Catalina ha logrado destacar en la industria cinematográfica, particularmente en el campo de la realidad virtual (XR), y ha desarrollado diversos proyectos que abordan cuestiones sociales y humanas a través del cine y la tecnología.

Es también la fundadora y directora de la organización cultural Volver a Casa VR, un proyecto pionero que interviene el sistema carcelario a través de talleres de cine y realidad virtual. La organización lleva ocho años trabajando en cárceles de Chile y México, utilizando el arte como herramienta para la rehabilitación y el fortalecimiento del sentido de identidad de los privados de libertad. Además, Catalina lidera el proyecto Volver a Casa: Madre VR, una experiencia de realidad virtual colaborativa que fusiona tecnologías de 360 grados, 3D, animación e interactividad para crear una experiencia inmersiva única. Desde 2012, ha trabajado en diversos talleres de cine colaborativo en colegios, universidades y cárceles, explorando cómo las nuevas tecnologías pueden servir como metodologías de creación artística.

Proyectos Productora | <https://www.volveracasavr.org/our-about/>

Transcripción Ponencia

Bueno, les voy a contar un poquito sobre mi proceso de trabajo en Volver a Casa y cómo llegamos a utilizar la tecnología como un puente entre el interior y el exterior de las cárceles. Para ello, me gustaría comenzar mostrándoles un video.

Este video resume nuestro trabajo. Me gusta mucho mostrarlo porque transmite no solo nuestra metodología colaborativa, que cruza distintos territorios, sino también la profundidad emocional del proyecto. De alguna manera, refleja el impacto significativo que algo aparentemente sencillo puede tener en un contexto como el carcelario. Es un

gesto simple, pero profundamente movilizador dentro de un proceso de trabajo extenso.

Nuestro proyecto comenzó en 2016 con talleres de cine enfocados inicialmente en mujeres, pero pronto se expandió a cárceles de hombres y mujeres, respondiendo a distintas necesidades. Siendo cineasta y productora de documentales, siempre tuve interés en llevar el cine a las cárceles. Al avanzar en este camino, descubrimos la importancia de adaptar nuestra metodología para responder a las problemáticas de las personas privadas de libertad, lo que llevó a la incorporación de la realidad virtual como herramienta central.

Evolución y metodología

Inicialmente, los talleres eran multidisciplinarios. Abordábamos conceptos cinematográficos como la escala de planos, puntos de vista, y visionado de cine chileno, además de trabajar temas de género y narrativas personales. Utilizamos herramientas como el croma, el auto-registro, la escritura, la música, la arquitectura y el sonido inmersivo. Además, promovíamos el análisis crítico y la auto-representación, generando espacios seguros para reflexionar sobre las historias propias y colectivas. Sin embargo, nos dimos cuenta de que el cine no siempre era suficiente en términos sensoriales. Esto nos impulsó a explorar las posibilidades de la realidad virtual.

En las cárceles, comenzamos a utilizar grabaciones 360° realizadas por las familias. Aunque estas no son interactivas ni manipulables, lograron establecer conexiones significativas. La metodología se centra en tres conceptos principales:

1. **Entorno:** Reconstruir un espacio familiar para las personas privadas de libertad.
2. **Presencia virtual:** Permitir una conexión emocional con el exterior a través de la realidad virtual.
3. **Relación cuerpo-espacio:** Explorar cómo el cuerpo interactúa con un entorno virtual mientras sigue confinado físicamente.

Estos conceptos resultaron profundamente transformadores. Por ejemplo, experiencias breves con paisajes como el mar o bosques tienen un impacto emocional que reduce la ansiedad y genera cambios positivos en la conducta carcelaria. Estas intervenciones van más allá del momento, dejando efectos a largo plazo en la salud mental y emocional de los participantes.

Además, hemos integrado elementos de interactividad. Por ejemplo, un joven en el Sename de Talca dibujó en 3D cómo recordaba su habitación de infancia. Este cruce entre escritura, diseño 3D y tecnología se convirtió en un eje clave del programa. También trabajamos con herramientas como cartografía colaborativa, cámaras DSLR y metodologías que mezclan lo análogo con lo digital. Un ejercicio emblemático fue el uso de fotografías en blanco y negro, que despertaron fuertes emociones entre los participantes, mostrando el poder de las imágenes simples para reconectar con memorias y afectos.

Impacto y desafíos

Uno de los mayores desafíos en el sistema carcelario es la falta de comunicación básica. Las personas privadas de libertad no tienen acceso constante a teléfonos públicos ni a videollamadas. Las visitas familiares, aunque permitidas, suelen ser denigrantes y desalentadoras. Por ejemplo, las familias deben pasar por revisiones humillantes, incluyendo desnudarse por completo, lo que desincentiva las visitas. Frente a este contexto, Volver a Casa ha creado un espacio único donde la tecnología permite superar estas barreras.

El uso de cascos de realidad virtual ha permitido a las personas privadas de libertad experimentar momentos únicos, como ver a sus familias reunidas o revivir paisajes significativos. Este enfoque no solo mejora su bienestar emocional, sino que también fomenta una reconexión con el mundo exterior, clave para la reinserción social. Estas experiencias generan una comunicación performática interesante: las personas se mueven, interactúan con el espacio virtual y expresan emociones de maneras profundas e inesperadas.

Un caso emblemático es el de Franco Ruz, quien pasó de ser privado de libertad a convertirse en profesor y monitor de talleres. Su transformación evidencia el impacto positivo del proyecto. Otro ejemplo especial fue el de Don Claudio, quien no tenía familia afuera, pero soñaba con volar. Le mostramos un video de parapente, y su experiencia fue tan inmersiva que hablaba como si realmente hubiera volado, mostrando cómo la realidad virtual puede impactar profundamente la percepción y los recuerdos.

Proyecciones

El proyecto Volver a Casa continúa creciendo y expandiéndose. Actualmente, trabajamos en Chile y México, incluyendo centros de menores y penitenciarios. Planeamos iniciar una línea de investigación para estudiar los efectos de la realidad virtual en personas privadas de libertad, con el objetivo de contribuir al desarrollo de políticas penitenciarias más humanas. También queremos ampliar la democratización del acceso a estas tecnologías, involucrando más territorios y comunidades.

La experiencia "Volver a Casa: Madre VR" combina narrativas personales, tecnología inmersiva y activismo social, mostrando cómo el arte y la tecnología pueden generar cambios profundos en contextos adversos. Este proyecto se ha convertido en un modelo único en el mundo, y su enfoque en la co-creación y la territorialidad lo distingue de otros esfuerzos audiovisuales.

El poder de la realidad virtual no solo radica en su capacidad para crear conexiones emocionales, sino también en su potencial para transformar vidas. Al recordar estas experiencias, las personas no se ven como espectadores, sino como participantes activos. Este impacto profundo evidencia la necesidad de seguir explorando la intersección entre arte, tecnología y justicia social.
