



CONTEXTUALIZACIÓN DEL VISITANTE DEL MUSEO CALIWOOD

IMPLEMENTACIÓN DE UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA PARA MEJORAR LA EXPERIENCIA DEL VISITANTE DENTRO DEL MUSEO CALIWOOD EN RELACIÓN CON EL PROGRESO DEL CINE EN CALI DURANTE LAS DÉCADAS 70-80.

PROYECTO DE GRADO

FRANCISCO JAVIER SALCEDO DÍAZ

Asesor de investigación
ANGELA ALEJANDRA GÓMEZ MENDEZ
MARIANGELA APONTE NÚÑEZ

**UNIVERSIDAD ICESI
FACULTAD DE INGENIERÍA
DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
SANTIAGO DE CALI
2016**

CONTEXTUALIZACIÓN DEL VISITANTE DEL MUSEO CALIWOOD

*Implementación de una **instalación interactiva** para mejorar la **experiencia** del visitante dentro del museo **Caliwood** en relación con el progreso del **cine** en **Cali** durante las décadas **70-80**.*

PRESENTADO POR:
FRANCISCO J. SALCEDO DÍAZ

TURORÍA:
ANGELA GÓMEZ MENDEZ
MARIÁNGELA APONTE NÚÑEZ

DIRECTOR:
JAVIER AGUIRRE RAMOS
JOSÉ MONCADA QUINTERO

DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
UNIVERSIDAD ICESI

CONTENIDO

SITUACIÓN	05
<i>Pregunta de investigación</i>	06
OBJETIVOS	06
<i>Objetivo general</i>	06
<i>Objetivos específicos</i>	06
JUSTIFICACIÓN	07
HIPOTÉSIS	07
MARCO TEÓRICO	08
<i>Categorías conceptuales</i>	08
<i>Historia del cine</i>	08
<i>Aparición del cine</i>	08
<i>Cine en Colombia</i>	09
<i>El declive de la producción nacional</i>	10
<i>El cine en el Valle del Cauca</i>	11
<i>Instalaciones interactivas</i>	15
<i>Procesos cognitivos dentro de instalaciones interactivas</i>	15
<i>La instalación en el contexto museístico</i>	16
ESTADO DEL ARTE	17
<i>Engranaje expuesto</i>	17
<i>V.O.S.E</i>	18
<i>Animalario.tv</i>	19
<i>Ivan-marino.net</i>	19
<i>Contrex Contrexpérience</i>	20

TRABAJO DE CAMPO	21
<i>Objetivos</i>	21
<i>Metodología</i>	21
<i>Resultados / Análisis de datos</i>	22
<i>Entrevista a Santiago Cárdenas / Función de Gala</i>	22
<i>Entrevista a Hugo Suárez / Visitantes encuestados</i>	23
<i>Entrevista a Mariángela Aponte</i>	26
<i>Conclusiones</i>	27
DETERMINANTES	28
<i>Determinantes teóricas</i>	28
<i>Determinantes técnicas</i>	28
<i>Determinantes de usuario</i>	29
<i>Determinantes de contexto</i>	29
PROPUESTAS DE DISEÑO	29
<i>Propuesta A (uno)</i>	29
<i>Propuesta B (dos)</i>	30
<i>Propuesta C (tres)</i>	30
<i>Evaluación de propuestas</i>	31
PROPUESTA DEFINITIVA	31
<i>Planteamiento</i>	31
<i>Concepto</i>	33
<i>Metáfora</i>	33
<i>Secuencia de uso</i>	34
<i>Selección de fragmentos</i>	34
<i>Alteración y manipulación de la imagen</i>	35
<i>Vista previa</i>	35
<i>Otras acciones</i>	35
<i>Imagen corporativa</i>	35
<i>Logo</i>	35

<i>Color y tipografía</i>	36
<i>Interfaz gráfica</i>	36
VIABILIDAD	37
<i>Factores de innovación</i>	37
<i>Viabilidad técnica</i>	37
<i>Viabilidad económica</i>	37
<i>Tamaño del mercado</i>	38
<i>Modelo de monetización</i>	38
PRUEBAS DE USUARIO	38
<i>Análisis de la metodología de operación</i>	38
<i>Diseño de la interfaz de usuario</i>	39
<i>Experiencia de usuario</i>	39
CONCLUSIÓN	39
ANEXOS	40
BIBLIOGRAFÍA	48

SITUACIÓN

Los museos son lugares de interés público donde las personas van a adquirir un poco más de información general acerca de una obra (*momento, objeto o persona, ya sea de carácter histórico y/o cultural*). Estos brindan información relevante que permite al visitante contextualizarse con un objeto de interés. Sin embargo, la metodología de enseñanza implementada dentro de estos lugares trae consigo un problema intrínseco, el cual consiste en que la información textual o verbal que usualmente brindan los museos es limitada al momento de recrear un espacio físico que permita al visitante comprender el contexto espacio-temporal al cual pertenece la obra.

“... está en proceso la experimentación de múltiples formas de interacción entre los museos y la sociedad, y se están buscando formas de colaboración más estrechas” (Ochoa, 2008, p. 4).

El cine en la ciudad de Cali ha sido un elemento representativo para el concepto de identidad cultural de la población, pues cautiva el interés de personas alrededor del mundo para entender sociedades y realidades separadas por geografías.

Es por esta razón que el Museo de la Cinematografía **Caliwood** busca que las personas comprendan la importancia del cine en Cali, invitándolos a vivir una experiencia única que permita la interacción entre los visitantes y el museo por medio de la información que ofrece el lugar.

El Museo de la Cinematografía **Caliwood** intenta contextualizar a sus visitantes con la importancia histórica del cine en el progreso cultural de la ciudad de Cali. No obstante, la evidencia empírica sugiere que los visitantes del museo no logran contextualizar esta relación, aparentemente, debido a las limitaciones que presenta la metodología tradicional de exhibición de la información. Esta investigación sugiere explorar detenidamente el uso del espacio físico como una herramienta sensorial que le permita a los visitantes, el decodificar e interpretar la información a través de una mejor experiencia.

Al final de esta investigación se pretende establecer nuevas metodologías de aprendizaje gracias a la implementación de tecnologías, permitiéndoles a los visitantes del museo **Caliwood** una mejor experiencia por medio del desarrollo de interacciones tanto virtuales como físicas en un espacio dentro del museo.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Puede la implementación de una instalación interactiva, desarrollar una experiencia física y virtual que les permita a los visitantes del Museo de la Cinematografía **Caliwood** comprender el papel del grupo de Cali –*conocidos también como **Caliwood***– durante el progreso del cine en la ciudad de Cali en las décadas 70-80?

OBJETIVO

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una experiencia sensorial y cognitiva mediante la implementación de una instalación interactiva que permita a los visitantes del Museo de la Cinematografía **Caliwood** comprender el impacto del grupo de Cali –*conocido también como **Caliwood***– en el progreso del cine de la ciudad en la década de los setenta y ochenta.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Destacar la importancia de herramientas tecnológicas simulando un contexto histórico de la ciudad utilizando analogías relacionada con el ámbito cine-

matográfico.

- Intervenir un espacio físico que facilite la interacción física y virtual del visitante del museo a través de la implementación de una instalación interactiva.
- Conversar con expertos de cine e historiadores acerca del desarrollo del séptimo arte en la ciudad de Cali.
- Investigar sobre el uso de nuevas tecnologías multimediales y su aplicación como herramienta de aprendizaje dentro de un museo.
- Revisar contenidos bibliográficos y audiovisuales acerca del progreso del cine en Cali y de su contexto histórico.
- Seleccionar material fílmico, fotográfico y sonoro que mantenga una relación con el progreso del cine en Cali en las décadas 70-80.
- Implementar una instalación interactiva que le permita a los visitantes comprender la información dada por el museo.

JUSTIFICACIÓN

La finalidad con este proyecto es:

- Destacar la importancia que ha tenido el progreso del cine para la ciudad de Cali a través del grupo Caliwood y su impacto en el desarrollo cultural urbano.
- Destacar la importancia de nuevas tecnologías como herramientas multimediales que facilitan el aprendizaje y los procesos cognitivos dentro de los museos.
- Estimular el interés de las personas por las artes y el patrimonio cultural de Cali mediante la implementación de herramientas multimediales que le faciliten al visitante el proceso cognitivo.
- Fomentar el avance cultural de Cali a través del desarrollo del cine en la ciudad en las décadas 70-80.
- Intervenir en la metodología educativa utilizada en el Museo de la Cinematografía **Caliwood**, permitiendo que el visitante pueda interactuar con la información dada comprendiendo el mensaje por medio de una experiencia física y virtual.

- Promover las visitas al Museo de la Cinematografía Caliwood a través de nuevas tecnologías que innovan en la manera de exhibir la colección estimulando la parte cognitiva y sensorial de los visitantes.

HIPOTÉISIS

La evidencia preliminar sugiere que los visitantes del Museo de la Cinematografía **Caliwood** están absorbiendo parcialmente un volumen de información mínimo *–mensaje–* que el museo intenta entregar. Este evento podría explicarse en parte debido a que el material fílmico es multidimensional *–restringido por espacio y tiempo–*, a diferencia de una exhibición tradicional como una pintura, la cual puede permanecer estática al ser observada por cierta cantidad de tiempo. La exhibición fílmica requiere que el visitante logre primeramente absorber el contexto, luego el tiempo y finalmente el espacio, para así formar una abstracción de la realidad que el material fílmico intentan entregar en una secuencia de eventos.

Esta investigación pretende demostrar que la implementación de una metodología no convencional apoyada en herramientas multimediales y sensoriales podría ofrecer una alternativa para el visitante en términos de su proceso cognitivo y de cómo este observa la realidad a partir de entender el contexto que la exhibición y el material fílmico ofrece. Es por esta razón que se considera pertinente implementar una instalación interactiva que permita a los visitantes del Museo de la Cinematografía **Caliwood** comprender el papel y la importancia que ha tenido el progreso del cine en la ciudad y su impacto en el desarrollo cultural urbano de Cali, construyendo una memoria histórica a través de material audiovisual realizado por el grupo de Cali.

- Contexto histórico del cine en la ciudad de Cali.

HISTORIA DEL CINE

APARICIÓN DEL CINE

El 28 de Diciembre de 1895, los Hermanos Lumière adecuaron un salón oscuro donde se pudo apreciar por primera vez la proyección de imágenes animadas. Este fue el evento que marcó el nacimiento del séptimo arte. Hijos de un padre fotógrafo, Louis y Auguste Lumière desde temprana edad, mostraron interés en la fotografía. Conjunto con Antoine Lumière, su padre, trabajaron mano a mano, Louis ejercía como físico y Auguste como administrador.

El cinematógrafo, fue la herramienta utilizada en la primera proyección de Louis y Auguste Lumière.

La salida de los obreros de la fábrica, fue el primer film proyectado por los Hermanos Lumière en el año 1895.

La llegada de un tren a la estación, es uno de los filmes más representativos de los Hermanos Lumière, el cual logró un gran impacto en la sociedad pues las personas que asistieron a los lugares de proyección creían que el tren saldría de la pantalla o pasaría por encima de ellos.

MARCO TEÓRICO

CATEGORÍAS CONCEPTUALES

- Caliwood.
- Museografía.
- Historia del cine.
- Ambientación sonora.
- Estimulación sensorial.
- Teatros y cinemas en Cali.
- Interacciones físicas y virtuales.
- Tecnología como herramienta de aprendizaje.

El periódico Color Telegraph a finales del siglo XIX, expresó: “En una inmensa pantalla, son proyectadas las vistas de tamaño natural, las cuales representan los movimientos de los actores. El efecto es sumamente realista y es la prueba de los avances hechos por la ciencia durante estos días...” (Anónimo, s. XIX).

George Méliès, fue un ilusionista y cineasta francés famoso por sus asombrosos desarrollos técnicos y narrativos en los inicios del cine, además de caracterizarse por descubrir y usar efectos especiales en sus creaciones como es el caso del accidental efecto conocido como el stop trick en el año de 1896.

Gracias a implementar en algunas de sus creaciones múltiples exposiciones, fotografía en lapso de tiempo, disoluciones de imágenes y fotogramas coloreados a mano es recordado como el mago del cine, pues estas técnicas eran utilizadas por Méliès para manipular y transformar la realidad capturada a través de la cinematografía.

Méliès es considerado uno de los cineastas más influyentes en el cine de ciencia ficción con películas como: *Viaje a la Luna* (1902) y *El viaje imposible* (1904) y un pionero del cine de terror con su película *Le Manoir du Diable* (1896).

El aporte de Méliès para el teatro se dio a través de los espectáculos de ilusionismo, cuyos decorados, trucos y maquinaria fueron en su mayoría creados por el mismo entre los años 1889 y 1890.

CINE EN COLOMBIA

El cine llega a territorio nacional a finales del siglo XIX. Esta primera función se da el día miércoles 14 de abril de 1897 a las 8 de la noche debajo de una carpa especialmente acondicionada en el parque de la Independencia en la ciudad de Bogotá con el fin de proyectar por primera vez en Colombia una película (Camacho, *Herencia: El cine como patrimonio cultural*). El Vitascopio, fue la herramienta implementada para llevar a cabo la primera proyección en territorio nacional.

El primero de septiembre de 1987, Ernesto Viejo presenta la primera película producida en tierras colombianas, dando paso al desarrollo del cine nacional en nuestro país (Camacho, *Herencia: El cine como patrimonio cultural*). Durante estos primeros años, el objetivo del cine colombiano era conocer la geografía del país. Hasta el momento, no se encuentra ningún registro exacto que permita establecer cuál fue la primera película filmada en territorio colombiano.

Gracias al desarrollo industrial de la época, en 1913 aparece la compañía SICLA (*-Sociedad Industrial Cinematográfica Latinoamericana-*) la cual comienza a incursionar en películas nacionales, tales como: *Aura o Las Violetas* en 1924, dirigida por Pedro Moreno Garzón y Vincenzo Di Doménico.

Gracias a la familia Di Doménico, el cine en Colombia comienza a tener un gran impulso y auge como medios de comunicación. Las primeras películas proyectadas por los Hermanos Di Doménico era cintas provenientes de Italia y Francia, las cuales se caracterizaban por ser largometrajes con un alto contenido dramático y protagonizadas por mujeres extranjeras supremamente bellas. Los Di Doménico fundaron en 1915, la primera compañía de cine colombiano, la cual recibe el nombre de Hermanos Di Doménico & Cía. Esta compañía se destaca por producciones como *El drama del 15 de octubre*, la cual narra la muerte del general Rafael Uribe Uribe. Este filme resulta impactando fuertemente a la sociedad colombiana logrando al final censurar la cinta, lo que significaría para los hermanos Di Doménico un retraimiento filmico en sus proyectos, mientras para el país implicaría un retraso considerable en el desarrollo del cine colombiano (Camacho, *Herencia: El cine como patrimonio cultural*).

En 1924, Arturo Acevedo Vallarino productor y director junto a su hijo Gonzalo Acevedo encargado de la

dirección de fotografía y narración, realizan el largometraje *La Tragedia del Silencio*. Más tarde la familia Acevedo conoce al empresario Gonzalo Mejía de Medellín, el cual le propone a Acevedo unirse y crear una nueva compañía de cine colombiano, la cual recibiría el nombre de Compañía Cinematográfica Colombiana (Camacho, *Herencia: El cine como patrimonio cultural*). Esta compañía comienza a producir noticieros y documentales con el fin de ser proyectados en algunos teatros del país. Más tarde, la compañía Cine Colombia comienza a pagarle a la familia Acevedo para comenzar a producir noticieros y luego proyectarlos con el nombre de Noticiero Cineco, el cual se llamara más tarde Noticiero Nacional.

EL DECLIVE DE LA PRODUCCIÓN NACIONAL

Con la llegada del cine sonoro a territorio colombiano, pioneros del cine nacional como los Hermanos Di Doménico y Arturo Acevedo e hijo, comienzan a ser desplazados de la producción cinematográfica. El desarrollo del cine sonoro requiere mayor preparación técnica, lo cual lleva a los Hermanos Di Doménico a vender su compañía a la entonces compañía de cine, Cine Colombia. En ese momento el apoyo gubernamental para las casas productoras de cine nacional disminuye, sin contar con la presión ejercida por parte de las productoras extranjeras, la cual comienza a incrementarse, haciendo a un lado a los precursores del cine colombiano.

EL CINE EN EL VALLE DEL CAUCA

Hay datos que mencionan que para el año de 1899 se realizó en Cali, la primera proyección de cine mostrando imágenes de la ciudad. También se sabe que en ese año se produjo la primera filmación de Cali con carácter documental. El 16 de junio de 1899 aparece en el periódico *El Ferrocarril* la noticia de una velada en el Teatro Borrero donde se observó imágenes de la ciudad de Cali, tales como el puente Ortiz y la iglesia de San Francisco (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

En Cali para el año de 1913 se encuentran dos empresas dedicadas a la presentación de películas en la ciudad, estas son: Cine Universal y Cine Olympia. El palacio municipal de la ciudad de Cali era sede de la empresa Cine Universal donde a su vez era utilizado como sala de proyección de películas extranjeras proveniente probablemente de la ciudad de Barranquilla (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

Al parecer el desarrollo del cine en nuestro departamento se da de manera progresiva y colectiva, pues para 1914 en Palmira, Don Chepe Materón trae de los Estados Unidos el primer proyector para esta ciudad, instalándose en el Salón Materón, un viejo bar de la ciudad (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

En 1921, Donato Di Doménico contribuye al cine de

la región a través del medimetraje Tierra Caucana, filmando con una cámara, Pathé, parte de los carnavales de Cali de 1921, añadiendo también algunos planos de los paisajes Vallecaucanos (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

Para el año 1922 se registra la primera producción Vallecaucana, la cual recibe el nombre de María, largometraje basado en la novela de Jorge Isaac y dirigida por los españoles Máximo Calvo y Alfredo Diestro, rodada en el Valle del Cauca donde algunas escenas fueron filmadas en los mismos sitios y lugares descritos en la novela. La ciudad de Bogotá también tuvo protagonismo en el rodaje de esta producción (Camacho, *Herencia: El cine como patrimonio cultural*).

Para 1923, aparece la compañía Colombia Film Company fundada en la ciudad de Cali por un grupo de cineasta o amantes del séptimo arte con la intención de crear largos y cortometrajes basándose en temas literarios e históricos nacionales. Su primera película fue producida en 1925, la cual recibe el nombre de Suerte y azar dirigida por Camilo Cantinaza. En 1926 aparece la segunda película por parte de esta compañía la cual se titula Tuya es la culpa producida por el mismo personal técnico de la anterior. Ambas películas se estrenaron en el Salón Moderno de Cali, donde actualmente se encuentra el Teatro Jorge Isaacs. Ambas películas tuvieron buena acogida en el

Valle del Cauca, pero no contaron con la misma suerte en el resto del territorio nacional. Finalmente después de la producción de un cortometraje de 20 minutos titulado *Tardes Vallecaucanas* rodado en 1927, la compañía Colombia Film Company decide poner fin sus actividades pues se da cuenta que el cine extranjero era imbatible en el terreno comercial (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

Garras de Oro, es una película producida en 1926 por una compañía de cine aparentemente Vallecaucana, la cual recibe el nombre de Cali Films, de esta compañía no se tienen más datos, al parecer la compañía es creada para poder producir un largometraje donde se cuente la historia de la pérdida de Panamá por parte de Colombia. La cinta fue censurada en casi todas las ciudades del país, donde al parecer el elenco técnico de la película utilizó seudónimo para poder presentarla al público. La cinta original fue encontrada en la ciudad de Cali (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

Para 1941 (Camacho, Herencia: *El cine como patrimonio cultural*), vuelve a aparecer los españoles Máximo Calvo y Alfredo del Diestro con el largometraje *Flores del Valle*, el cual fue catalogado por un periodista de la época como: “*Admirable realización que al sorprender por su técnica y confesión en cuanto a proyección y sonido se refiere, deslumbra por la magnificencia del medio donde se desarrolla,*

El Valle del Cauca incomparable con su majestuosa hermosura...” (Camacho, Herencia: *El cine como patrimonio cultural*). Esta obra es considerada como la primera película argumental de largometraje colombiana parlante y sonora.

Después de 11 años reaparece de nuevo la producción cinematográfica en el Valle del Cauca gracias a Guillermo Ribón Alba con un largometraje de ficción, el cual se tituló *La gran obsesión* producida en 1955 (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

En la década de los 50's, el Valle del Cauca se convierte en un punto predilecto para fotógrafos y cineastas por sus virtudes topográficas y climáticas ligadas también al proceso de industrialización y al crecimiento de sus ciudades convirtiéndolo en una referencia permanente para documentales y reporteros. Máximo Calvo se convierte en uno de los exponentes más destacados en el transcurso de estos diez años, gracias a su trabajo como corresponsal de los VII Juegos Atléticos Nacionales celebrados en la ciudad de Cali, logrando evidenciar la situación socio-política en un panorama nacional (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

Los 60's se convierten en la década de los cine-club en la ciudad de Cali gracias a la aparición de grupos interesados en la difusión del arte y el debate de las ideas, permitiendo exaltar las creaciones artísticas

nacionales y sobre todo regionales del departamento del Valle del Cauca. Comienzan a aparecer los festivales de arte donde se presentaban las películas más destacadas de movimientos como el neorrealismo italiano y clásicos americanos sin dejar a un lado las recientes producciones del viejo continente (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

La década de los 70's marcan un legado en la cultura urbana de Cali sobre todo en los jóvenes estudiantes y la clase obrera media y baja. El año de 1971 se constituye como una referencia fundamental para la historia de la ciudad pues se desarrolla en toda la ciudad una estructura mental y de organización pública y urbana para llevar a cabo los VI Juegos Panamericanos, además encontramos que las nuevas generaciones de ese momento se pronuncian ante las reivindicaciones políticas en la Universidad del Valle. En el ámbito cultural, es la creación del Cine Club de Cali ubicado en el Teatro San Fernando. Los Juegos Panamericanos sirven como fuente de inspiración para algunos directores como es el caso del sevillano Diego León Giraldo con su largometraje Cali, ciudad de América, y el de los caleños Luis Ospina y Carlos Mayolo con el mediodiámetro Oiga Vea. Este último, analiza el contexto social por el que pasa la ciudad de Cali desde la mirada del espectador marginado revelando los múltiples problemas sociales ocultos para lograr el desarrollo de estos juegos. Esta cinta solo se mostró en barrios, universi-

dades y sindicatos (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

El Cine en 16 mm representaba un canal de expresión válido para el cine colombiano del momento, pues representaba una opción política que busca colocar el cine al servicio de las clases populares de la ciudad. Tanto en Colombia como en América Latina se rechazó el cine en 35 mm (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

El grupo de Cali **–Caliwood–** aparece en el transcurso de los años setenta permitiendo dividir su actividad audiovisual en tres grandes momentos. El primero aparece gracias a la cinefilia y experimentación de Andrés Caicedo. La segunda aparece después de la desaparición de Andrés Caicedo, del Cine Club de Cali y la revista Ojo al cine, esta etapa se caracteriza por la producción cinematográfica donde sus máximos exponentes son Luis Ospina y Carlos Mayolo. La tercera parte comienza con la fundación del canal regional Telepacífico en el año 1988, el cual se caracterizó por la producción de documentales televisivos y la formación universitaria. Gracias a las influencias extranjeras y al interés de la juventud en cambiar el contexto social por el que pasaba la ciudad, la cinefilia, la experimentación y la producción se vio presente en todas las etapas de la actividad audiovisual del grupo, al igual que del cine producido en Cali (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle*

del Cauca).

Entre 1972 y 1974 en Colombia, la Superintendencia Nacional de Precios expide tres resoluciones relacionadas con los precios que se pueden cobrar en los teatros donde se exhiben largometrajes y cortometrajes colombianos; esta ley se conoció como la “ley del sobreprecio”. Esto ayudo a estimular la producción de cortometrajes colombianos para ser exhibidos en proyectores de 35mm. Para este momento, Mayolo y Ospina no desaprovechan la oportunidad de ampliar su público y comienzan con la realización de cortos referentes al contexto Caleño. En su mayoría, los cortometrajes de esta década resaltaban o criticaban aspectos sociales y políticos de la cultura caleña a través de narrativas irónicas o sarcásticas. Esta última buscaba homenajear personajes, hechos o lugares simbólicos para la historia caleña. Durante esta década se destacaron directores vallecaucanos como: Guillermo Cajiao, Jack Nessim y Boris Birma-her, Pascual Guerrero, Carlos Palau, Sergio Dow, Jacques Marchal, Manfred Hirsch, Carlos Mayolo y Luis Ospina. Mayolo y Ospina realizaron una de las obras más representativos de la década de los 70’s con Agarrando Pueblo, un mediometraje argumental de 16 mm donde se criticaba la tendencia comercial que se había generado en torno a la industria cinematográfica gracias a la ley del sobreprecio del cine nacional (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

Gracias a la creación de Focine (*-Compañía de Fomento Cinematográfico-*), y al Decreto 1244 de 1978, se estimuló por medio de la otorgación de créditos la realización y producción de largometrajes nacionales, permitiendo la incrementación del número de cineastas en el país contribuyendo con la formación sólida de una industria cinematográfica. Este decreto permitió la producción de largometrajes como *Pura Sangre y Carne de tu carne*. Pero la estructura de comercialización de películas nacionales no garantizó la recuperación de la inversión en el mercado colombiano, pero tampoco existía alguna manera de exportar películas a otras partes del mundo, esto lleva a Focine a establecer alianzas con la industria de televisión produciendo mediometrajes en un formato de 16 mm destinados al programa Cine en Televisión. Nuevamente aparecen Ospina y Mayolo gracias a la producción de documentales y mediometrajes de manera individual. Oscar Campo cinéfilo y comunicador social perteneciente al Cine-club de Cali cierra la segunda fase del *grupo de Cali* con *Las andanzas de Juan Máximo Gris*. Después de un tiempo varios comunicadores, cineastas, técnicos y actores se mudan a Bogotá comenzado a trabajar para la televisión nacional y desapareciendo la realización de cine en la ciudad de Cali (Ramiro Arbeláez, *El cine en el Valle del Cauca*).

INSTALACIONES INTERACTIVAS

PROCESOS COGNITIVOS DENTRO DE INSTALACIONES INTERACTIVAS

“... permite que denominemos “instalación” a un tipo de producción artística –incluso a un sistema de montaje de obra– dentro del paradigma del arte contemporáneo...” (García, 2011).

La Instalación, es un concepto que se ha propagado en el campo artístico desde la década de los 80's, donde se producen obras con contenidos visuales y/o audiovisuales. Estas obras permiten re significar el espacio físico donde se encuentra el usuario, relacionando sus acciones con el lugar y el tiempo en el que se encuentra, generando una interpretación personal y una experiencia significativa, García (2011) afirma: *“...el concepto de espacio en la instalación refiere a un lugar y ese lugar designa o define un espacio simbolizado...” “Todos sabemos qué es lo que es el espacio real, hasta que ingresemos... Tal vez sea porque la virtualidad de ese espacio simulado atestado de imágenes sintéticas nos provoca idénticas sensaciones a las suscitadas por el mas tridimensional de los espacios reales...”*

El concepto de espacio, se refiere a la extensión que contiene toda la materia existente y que a su vez ocupa un objeto sensible en ese terreno, sitio o lugar, viéndose afectado a la misma vez por el lapso

de tiempo que puede a ver entre dos sucesos. Para Marc Augé, *“...un lugar es un espacio en el cual podemos leer en parte o en su totalidad la identidad de los que lo ocupan, las relaciones que mantienen y la historia que comparten...”* Esto permite visualizar el espacio de la instalación, como el lugar físico e imaginario, donde el usuario interactúa con un sujeto u objeto existente, dándole un significado a la experiencia vivida en ese instante. Esta experiencia no solo depende de la propuesta o la intención de la instalación, en estos casos se tiene en cuenta también el comportamiento social del individuo, el cual se mide a través de distintas variables como los diferentes espacios habitados por el sujeto, los modelos de interacción social, el cambio del tiempo e incluso la intencionalidad del autor al momento de comunicar por medio de la obra.

“...Hay un “aquí y ahora” en el proceso de expectación en la instalación que es contemporáneo al sujeto. Hay, asimismo. Una percepción inmediata de la espacialidad que se nos presenta exterior a nosotros aunque paradójicamente nos hace sentir involucrados en el espacio conceptual de la obra. Y hay una percepción del tiempo físico en tanto duración. Duraciones que son externas a nosotros pero que al mismo tiempo duran para una conciencia que las recuerda.” (García, 2011).

La temporalidad de la instalación está comprometi-

da con la acción-reacción del individuo, es decir, el usuario cuando entra en este espacio físico e imaginario, siempre está esperando una consecuencia de sus movimientos o de sus acciones. García nombra este tipo de temporalidad como “...un tiempo subjetivo, es decir, el tiempo que experimenta cada receptor...” dentro de la instalación. Por otro lado, la instalación debe contener un tiempo de expectación, el cual cumple con la finalidad y la intención del artista, es decir, que este tiempo de expectación sería la duración total del recorrido de la obra por parte del usuario.

Las instalaciones interactivas, las videoinstalaciones o las instalaciones artísticas, las cuales se diferencian por la intención del artista y las herramientas y elementos que componen la propuesta, buscan en general, que el cuerpo del usuario perciba el espacio y el tiempo pero que el cerebro del mismo trabaje como decodificador del mensaje implícito que actualiza la obra en el espacio.

LA INSTALACIÓN EN EL CONTEXTO MUSEÍSTICO

Es muy importante que cuando hablemos de tecnología de la información y de la comunicación (TIC) en un contexto museístico, no pensemos simplemente en la implementación de herramientas tecnológicas que capten la atención de los visitantes o que hagan de la visita un recorrido más agradable y/o recreativo, simulando un parque temático.

Realmente la importancia de la implementación de las TIC viene al proponer una nueva estructura hipermedia que permita la contextualización de los usuario con los contenidos presentes en los museos.

“El museo es un organismo vivo y flexible que puede y debe acercarse al mayor número de personas sin olvidar los principios científicos. Basándose en esos principios puede recrear, por ejemplo, procesos históricos, lo que no puede, ni debe inventarlos...” (Moreno, 2008).

A diferencia de los parques temáticos, el museo tiene la capacidad de reinventar la comunicación entre los objetos y la información con la relación de las estructuras hipermedia que facilitan la decodificación de la información por parte del usuario.

“Es fácil inferir que las barreras al conocimiento siguen vigentes en el museo y que las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación unidas al resto de elementos expresivos tradicionales pueden limar esas barreras y, mediante la interactividad, hacer que cada persona profundice en los contenidos hasta donde desee” (Moreno, 2008)

Para el Codirector del Grupo Museum I+D+C, los museos deberían de implementar las TIC mejorando la experiencia de usuario en cuanto a la comprensión de la obra hasta el punto de donde busca llegar

el visitante.

La Tecnología Invisible es un concepto, el cual hace referencia a la implementación de herramientas –preferiblemente tecnológicas– en procesos de aprendizaje y/o enseñanza donde el usuario no percibe la verdadera intención de la implementación de estos instrumentos facilitadores de la experiencia de usuario.

Este concepto siempre está pensando en cumplir las necesidades y potencialidades del usuario volviéndose en ese momento en el centro del desarrollo del proceso educativo (Anderson, 2001). La finalidad de la tecnología invisible, consiste en que los ordenadores no sean la prioridad en los procesos de aprendizaje, por el contrario sean un medio que hagan de los procesos educativos un camino más fácil de recorrer, el cual no depende de la herramienta –en este caso tecnológica– sino del uso que se le dé a esta.

ESTADO DEL ARTE

ENGRANAJE EXPUESTO

(VER IMÁGEN 1)

María Salas

Barcelona, España

2007

OBJETIVO

Engranaje Expuesto invita a los espectadores del largometraje **Cafuné** a reeditarla, produciendo versiones propias de la película, además brindándoles la posibilidad de vivir dos experiencias distintas respecto a la obra –*Cafuné*– y al consumo de esta.

DESCRIPCIÓN

Engranaje Expuesto es una instalación interactiva y una herramienta física que permite la edición de películas en directo –en este caso se trabajó con el largometraje *Cafuné*–. Esta instalación le brinda a sus espectadores la posibilidad de vivir dos experiencias distintas al ver una película. Una de las experiencias es el consumo tradicional del contenido audiovisual, mientras que la otra le ofrece al usuario transformar la película –a través de la edición en tiempo real– permitiéndole contar la misma historia pero con diferentes encuadres o simplemente construir

una narrativa nueva a partir de las opciones que ofrece el sistema. Los visitantes tendrán que interactuar con una interfaz digital inteligible e intuitiva por medio de una pantalla táctil. Las acciones del usuario se verán reflejadas también sobre una superficie de proyección abierta al público en donde se está mostrando la película como tal.

APORTE

Darle al usuario la oportunidad de crear o transformar una historia a través de la exploración es una de las tantas características que merece resaltarse de este proyecto. El sistema le ofrece a los participantes algunas opciones que le ayudarán a construir o transformar la historia, pero finalmente es el usuario el que decide como acomodar las piezas para cumplir con su tarea; esto se da gracias a la exploración de la interfaz digital por parte del usuario. También hay que destacar el diseño de una interfaz digital accesible e intuitiva que facilita la participación del usuario en relación con lo propuesto por el sistema.

V.O.S.E (VER IMÁGEN 2)

Rosario González
Barcelona, España

OBJETIVO

V.O.S.E le brinda al usuario la posibilidad de reinterpretar imágenes documentales utilizando subtítulos cinematográficos. Los usuarios podrán jugar con la

relación entre palabras e imágenes por medio de la exploración dentro de una plataforma web.

DESCRIPCIÓN

V.O.S.E es un documental interactivo online desarrollado como plataforma web, que por medio de la exploración del usuario se resignifica la relación entre las palabras –*texto*– y las imágenes. La narrativa de este documental es lineal, es decir, que a pesar de ser una pieza interactiva las decisiones tomadas por el usuario no se ven reflejadas durante el desarrollo de este, ni en su final. V.O.S.E propone tres momentos claves donde el usuario podrá intervenir; pero antes se le brinda la información necesaria que le permita interactuar con el contenido de esas tres actividades propuestas durante el recorrido.

APORTE

V.O.S.E, le permite a sus usuarios comprender la información y el contenido del que se compone este documental, gracias a la interacción que tienen los visitantes de la web con elementos multimedia facilitando la interpretación del mensaje. Otra característica a resaltar, es la posibilidad de exploración que le ofrece la web al visitante, pues a pesar de ser un documental lineal no toda la información disponible puede ser consumida por el usuario al menos que sea él el que lo decida; en otras palabras el usuario es el único que puede determinar la información a ver.

ANIMALARIO.TV

(VER IMÁGEN 3)

María Cañas

2006

OBJETIVO

Animalario.tv promueve la cultura del reciclaje artístico a través de la participación del usuario, permitiéndole manipular elementos multimedia que incluso pueden llegar a ser transformados en su totalidad creando propuestas artísticas completamente nuevas.

DESCRIPCIÓN

Animalario.tv es una plataforma web de experimentación que promueve el reciclaje artístico. Los usuarios pueden descargar contenido multimedia del portal, el cual podrán editar sin ningún tipo de restricción. Los usuarios pueden transformar tanto el contenido que incluso pueden proponer piezas artísticas completamente nuevas para luego compartirlas en la web permitiendo que otros visitantes puedan apreciarlas. El contenido multimedia de uso público que se encuentra disponible en la web ha sido elaborado por María Cañas, la cual también se encarga de la dirección del website. Esta web también ofrece a los usuarios la posibilidad de participar en concursos donde se experimente la cultura del reciclaje artístico.

APORTE

En Animalario.tv, se observa como la cultura del reciclaje artístico le brinda al usuario la posibilidad de jugar con contenido multimedia sin importar la intención que estos tengan, logrando que cumplan con un objetivo concreto, en este caso *–al igual que la intención de María Cañas–* es hacer de los visitantes un público participativo que no le tema al interactuar con contenidos multimedia y que puedan expresar lo que sinceramente siente y quieran contar.

IVAN-MARINO.NET

(VER IMÁGEN 4)

Iván Marino

OBJETIVO

Iván Marino construye historias que reflejan el sufrimiento, la ansiedad y cotidianidad de personas que hacen parte del mundo real, a través de narrativas no lineales que se producen gracias al juego experimental que tiene con el encuadre y a la repetición de la imagen y el sonido.

DESCRIPCIÓN

El dolor, el conformismo y la rutina son los 3 argumentos principales en las historias de Iván Marino. Gracias al encuadre y a la repetición frecuente y experimental de la imagen y el sonido, estos cortometrajes capturan y transmiten las emociones, pen-

samientos y/o sentimientos propios del personaje; permitiéndole al espectador deducir la intención del autor a partir de la subjetividad y de la mirada crítica personal que se va construyendo hasta finalizar el corto. La narrativa no lineal se ve presente en todos los cortometrajes de Iván Marino dándole libertad al espectador de construir la historia, definiendo los roles y las funciones de algunos personajes.

APORTE

En los cortometrajes de Iván Marino, hay que destacar la libertad que se le da al espectador pues es el encargado de descubrir la intención del corto, además de construir el mensaje de la historia de manera subjetiva y personal gracias a la narrativa no lineal propuesta por el mismo productor. A su vez los elementos de producción y post-producción como el encuadre, las transiciones y el sonido; ayudan a complementar y destacar el rol que tiene cada personaje, transmitiéndole al público las emociones, pensamiento y/o sentimientos de estos.

CONTREX CONTREXPÉRIENCE

(VER IMÁGEN 5)

Marcel Worldwide
2010

OBJETIVO

Contrex Contrexpérience, forma parte de una propuesta de mercadeo desarrollada por Nestlé para incentivar el consumo de agua mineral Contrex pro-

ducida solo para mujeres.

DESCRIPCIÓN

Contrex Contrexpérience, es una instalación interactiva que tiene como objetivo fomentar el consumo de la bebida Contrex *–agua mineral producida por Nestlé–*. Esta instalación transforma el espacio físico gracias a la interacción que tiene el público con algunos elementos, estas bicicletas estáticas se encontrarán ubicadas al frente de la fachada de un edificio, que servirá más adelante como superficie de proyección para una composición multimedia. Esta es la respuesta del sistema a las acciones del público, permitiéndoles construir una experiencia única y a su vez resaltando la importancia del producto siendo él, el centro de atención mas no la herramienta de interacción.

APORTE

Esta instalación les permite a los usuarios utilizar un objeto en un espacio no convencional para su uso, a través de la construcción de una experiencia única que tiene como finalidad transmitirle al público un mensaje en especial. La participación del público es constante y necesaria para darle “vida” al sistema, pues ellos son los encargados de lo que continuamente ese está viviendo en el espacio gracias a las acciones que están realizando, es decir si pedalean o no.

TRABAJO DE CAMPO

OBJETIVOS

Este trabajo de campo se compone de tres partes de vital importancia para el desarrollo de este proyecto, donde se pretende conocer y validar la siguiente información:

- Primero, por medio de experiencias e historias conocer el contexto cultural urbano de la ciudad de Cali durante el progreso del cine en las décadas 70-80.
- Segundo, conocer el museo **Caliwood** y sus dinámicas, qué tan concurrido es el lugar y la experiencia de algunas personas dentro del museo.
- Y por último, examina las nuevas tecnologías como herramienta educativa que facilita la experiencia del usuario al momento de interactuar física y/o virtualmente.

METODOLOGÍA

La metodología de este trabajo de campo se construye a partir de la realización de tres entrevistas a ex-

pertos, una encuesta enfocada a la población académica y finalmente, la revisión del documental *Función de Gala*.

- Para la primera parte, se le realizó una entrevista a Santiago Cárdenas, administrador y guía del Museo de la Cinematografía **Caliwood**. Santiago fue operador de cine y proyccionista desde la edad de 9 años, a pesar de no ser profesional en el tema, la pasión y la dedicación lo llevo durante muchos años a vincularse en diversos teatros de la ciudad de Cali. Mediante esta entrevista Santiago nos cuenta cómo fue su experiencia en estos teatros, el contexto de alguno de ellos y al igual que el de la sociedad caleña durante su trayectoria como proyccionista. También, en esta primera parte se revisó el documental *Función de gala* producido y dirigido por Pakiko Ordoñez, en el cual, se puede comparar el “antes” y el “después” de algunos de los teatros más representativos de la ciudad de Cali.
- Para la segunda parte, se le realizó una encuesta a la población en formación académica, la cual se compone de estudiantes entre 15 y 40 años de edad, pues tal parece que son los que visitan más frecuentemente los museos de la ciudad. Por medio de esta encuesta se buscaba evaluar y analizar aspectos como: el rango de edad de las personas que más asisten a museos en Cali, la razón por la cual se acercan a estos lugares, la manera como realizan los re-

corrido y como obtienen la información ofrecida por el museo; con la intención de identificar quienes son los visitantes del museo **Caliwood**, cuál ha sido su experiencia dentro del lugar y que piensan ellos de implementar nuevas metodologías para mejorar la experiencia dentro del museo. También se le realizó una entrevista a Hugo Suarez, director y dueño del Museo de la Cinematografía **Caliwood**, para conocer aspectos técnicos e internos del museo, relacionados con el flujo de visitantes, al igual que la misión y la visión del museo.

- Para cumplir con el objetivo de la tercera parte de este trabajo de campo, se le realizó a la profesora de Arte y Tecnología de la Universidad ICESI, Mariángela Aponte, una entrevista donde nos cuenta su experiencia en cuanto a la implementación de tecnología como herramienta de educación facilitando la experiencia del usuario y la interacción con el medio.

RESULTADOS / ANÁLISIS DE DATOS

SANTIAGO CÁRDENAS / FUNCIÓN DE GALA

Gracias a la entrevista realizada a Santiago Cárdenas, administrador y guía del Museo de la Cinematografía **Caliwood**, se logró visualizar y comprender mejor el contexto cultural urbano por el que paso la ciudad en relación con el consumo de cine en Cali. Para este empírico proyeccionista, desde los 9 años de edad, el cine ha formado parte de su vida diaria, tal vez no

constantemente, pero le ha permitido moverse en el campo que él tanto quiere, el campo cinematográfico. Santiago nos cuenta que siendo muy pequeño, comenzó a proyectar gracias a la elaboración de un proyector de cartón que construyó él mismo.

Santiago revela, que hasta el año 75 u 80, la televisión era una objeto de lujo en muchos de los hogares caleños, no todas las personas podrían tener en cada rincón de su casa un televisor, incluso habían lugares, casas, donde se reunían todos los jóvenes proveniente de la misma “*cuadra*” a ver “*X*” programa de televisión. Cali era una ciudad armoniosa, existían algunos problemas sociales y políticos como normalmente se ha visto en Colombia, pero a pesar de todo, la calidad humana de las personas era apreciada por los demás.

Para Santiago, Cali, la sucursal del cielo sirvió también como puerto marítimo para muchas de las multinacionales más importantes del cine a nivel internacional, como lo era Walt Disney, Paramount, entre otras. Estas multinacionales invadieron y se posicionaron de algunos de los teatros de la ciudad. Sujetos como Mario Perlaza y Nicanor Paz, permitieron que niños, adolescentes, jóvenes y adultos mayores de un nivel social medio y/o bajo, lograran conocer culturas, lugares e incluso personajes de otros países, gracias a que estos dos sujetos, Mario y Nicanor eran los distribuidores oficiales de las grandes

productoras internacionales del momento.

Para Santiago, el teatro Cervantes ubicado en la Carrera 4ª entre calles 13 y 14, fue el teatro que lo vio nacer como operador de cine, representa alegría y nostalgia a la misma vez pues este lugar le brindó la oportunidad de tocar su primer proyector, dándole vida a sí mismo a sus sueños y tornando de paisajes su joven pensamiento. Lastimosamente, el Teatro Cervantes se quemó, permitiendo más adelante construir el Teatro México.

Para esta época los teatros eran lugares culturales de interacción donde se establecían relaciones de todo tipo, lo cual permitió que estos espacios fueran de suma importancia para el contexto cultural urbano de la ciudad. En Cali, antes del *BOOM* comercial de los teatros Cine Colombia, existían diversos tipos de teatros distribuidos en toda la ciudad, teatros de primera categoría como lo eran: Calima, El Cid y El Bolívar, los cuales eran salas de estreno. También se encontraban los cines populares o conocidos coloquialmente como los cines de barrio, en los cuales se encontraban Teatros como El Sucre, El Palermo, El San Nicolás, El María Luisa, El Belalcázar, El Caribe y El América, estos teatros fueron piezas claves para el desarrollo de una cultura caleña de clase media y/o baja, de obreros y de verbenas en el barrio. Gracias a la diversidad de pensamientos volvió de nuevo a brillar la importancia de teatros como el Municipal,

El Jorge Isaacs, El Santa Librada y El San Fernando, los cuales impactaron la cultura de la juventud caleña en épocas distintas, gracias a la ópera, el teatro, la fotografía y el cine, los jóvenes caleños se volvieron muchos más sensibles, logrando construir una cultura propia que representara más adelante nuestra región. Por ejemplo: El Teatro San Fernando, fue el lugar del nacimiento de los cine clubes de la ciudad, fue el comienzo de una mirada más humana y menos comercial que permitió de nuevo la elaboración de material caleño, dándole un nuevo rumbo al documental nacional y al cine colombiano (Ordoñez, *Función de Gala*).

Así, como Santiago tiene anécdotas que contar, en el documental *Función de Gala*, se le da a oportunidad a otras personas de recrear el contexto de la ciudad en cuanto al desarrollo del cine en Cali, por medio de vivencias, recuerdos y experiencias que le dan ese toque mágico e importante que tiene el cine en el Valle del Cauca.

HUGO SUÁREZ / VISITANTES DEL MUSEO

En la entrevista realizada a Hugo Suarez, director del museo de la Cinematografía **Caliwood**, cuenta que el objetivo de este museo es lograr construir una colección de herramientas relacionadas con la evolución de la fotografía al cine, la cual estará siempre abierta al público. La visión de **Caliwood** es poder recrear el contexto histórico de la fotografía y el cine en un pa-

norama internacional con objetos encontrados en territorio Colombiano.

Caliwood no cuenta con un público objetivo, según cuenta Hugo Suárez, la idea es que el museo este abierto para todas las personas que estén interesadas en conocer aspectos técnicos y de contexto social e histórico que se presentaron durante el proceso de evolución de la fotografía al cine. Por el momento, el porcentaje más alto de visitantes en el museo se da gracias a la población académica, que va desde el estudiante de primaria hasta el universitario. Hugo, también expresa que no hay un tiempo estimado para realizar completamente el recorrido por el museo, pero gracias a las habilidades comunicativas que presenta el guía, el recorrido puede tardar entre 3 a 4 horas, además, de que el museo cuenta con una herramienta tecnológica como lo es el audio guía, el cual hace de **Caliwood** el único museo en el territorio Vallecaucano en desarrollar una manera alternativa de exploración por el lugar, incrementando el número de visitas por parte de adultos mayores y extranjeros lo que representa para **Caliwood** un aumento en sus ingresos, logrando la sostenibilidad necesaria para que el museo no sufra más en el área económica.

Después de realizar la entrevista a Hugo Suárez director de **Caliwood**, se realizó una encuesta a 39 personas residentes en la ciudad de Cali, las cuales

presentan un rango de edad entre los 15 y 40 años de edad y además tiene como mínimo estudios escolares básicos.

La intención con esta encuesta es medir aspectos como: la accesibilidad de los caleños a los museos de la ciudad, como realizan el recorrido por estos lugares, que herramientas utilizan dentro de estos lugares para mejorar la experiencia, que tan conocido y visitado es **Caliwood** y finalmente, analizar cómo se podría mejorar la experiencia de los visitantes dentro del museo **Caliwood**.

Resultados de la encuesta a la población académica ¿A qué te dedicas?

La gran mayoría de encuestados, responden ser estudiantes universitarios. Esta población, según la entrevista hecha a Hugo Suárez son los visitantes más frecuentes en el museo. (VER GRÁFICO 1)

¿Con qué frecuencia asistes a un museo?

Los museos en Cali son lugares poco concurridos, la tendencia muestra que el 49% de caleños visitan rara vez un museo, mientras que el 31% de los encuestados opinan que solo acceden a estos lugares en temporada de vacaciones. (VER GRÁFICO 2)

¿Cuál es tu motivo para asistir a un museo?

El 33% de los encuestados afirman que asisten a un museo solo por recreación, mientras que hay 24 per-

sonas las cuales se dividen en 2 grupos por igual, las cuales visitan museos buscando aprender sobre algún tema en especial y las otras solo lo hacen por conocer la temática que plantea el museo para recorrer el lugar, es decir para ver que herramientas utiliza para un mejor aprendizaje, que colecciones u objetos hay en el lugar, que actividades se presentan en el mismo entre otras. Este resultado permite concluir que las personas que asisten a estos lugares buscan divertirse y participar de actividades culturales con el objetivo de aprender e informarse con respecto a algún tema en especial. (VER GRÁFICO 3)

¿Cuándo visitas un museo, regularmente como prefieres realizar el recorrido por el lugar?

Los caleños usualmente prefieren realizar el recorrido dentro de un museo de manera individual según el 36% de las personas encuestadas. También el 33% de esta muestra decide realizar los recorridos en grupo pero con un guía. Estas son las dos maneras más utilizadas por los caleños para realizar los recorridos dentro de un museo. (VER GRÁFICO 4)

¿Cómo consultas algún tipo de dato o información sobre un objeto en estos lugares?

La manera más común para dar respuesta acerca de algún dato o de alguna información en concreto por parte de los caleños dentro de los museos, es por medio de los carteles de información que se encuentran en estos lugares. Casi el 67% de las personas en-

cuestadas afirman utilizar este recurso, incluso prefieren depender de estos recursos textuales y gráficos los cuales son implementados por los mismo museos antes de ir a preguntarle a algún guía u orientador. (VER GRÁFICO 5)

¿Sabes que en Cali se encuentra el primer museo de cinematografía a nivel nacional, conocido como Caliwood?

Más del 85% de las 39 personas encuestadas, afirman conocer la existencia del museo de cinematografía **Caliwood**. (VER GRÁFICO 6)

¿Cómo te enteras de la existencia de Caliwood, el museo de la cinematografía?

Casi el 31% de las personas encuestadas, afirman haberse dado cuenta de la existencia del museo de la cinematografía Caliwood por medio de las redes sociales. Mientras un 23% afirma que ha conocido este lugar ya sea por un colegio o universidad a la que pertenecen actualmente o pertenecieron. Según la entrevista realizada a Hugo Suarez, él nos afirma lo siguiente: *"...Naturalmente, creemos, que ligar el museo a los grupos escolares desde los infantes de 8 o 9 años o más, a los adolescentes, a los estudiantes universitarios, a todos los graduandos de la época escolar y académica y universitaria, el museo va a generar o va a generarles un sentido de pertenencia lo suficientemente fuerte como para poder consolidar el proyecto del museo. La verdad es*

que eso debe tener digamos o debemos trabajar en ese campo para traer acá a todos los estudiantes, ojala pudiéramos traerlos a todos...” (VER GRÁFICO 7)

¿Has visitado Caliwood, el museo de la cinematografía?

De las 33 personas que afirmaron saber de la existencia del museo de cinematografía **Caliwood**, solo el 38% ha visitado el museo, el 62% afirma nunca haber visitado el museo. (VER GRÁFICO 8)

¿De 1 a 5 como calificarías tu visita en Caliwood, siendo 1 una muy mala experiencia y 5 una experiencia excelente?

Las personas calificaron el recorrido hecho en **Caliwood** como muy bueno en una escala de 1 a 5, siendo 1 una mala experiencia y 5 una excelente, lo que quiere decir que el lugar brinda un ambiente cálido para la interacción entre los visitantes y las piezas de exhibición y la atención al público es óptima. (VER GRÁFICO 9)

¿Consideras que implementar actividades más dinámicas mejoraría la participación y la atención de los visitantes durante el recorrido por el museo Caliwood?

El 75% de las personas que aseguran haber visitado **Caliwood**, dicen estar de acuerdo con la implementación de actividades más dinámicas que faciliten el aprendizaje de los objetos o colecciones que se en-

encuentran en el lugar. (VER GRÁFICO 10)

¿Crees que implementar herramientas tecnológicas durante el recorrido por Caliwood, mejoraría la experiencia de los visitantes en el lugar?

El 83% de los encuestados que aseguran haber visitado **Caliwood**, dicen estar de acuerdo con la implementación de herramientas tecnológicas que mejorarían la experiencia del visitante dentro del museo, pues estas facilitarían la enseñanza y el aprendizaje de todo el material observado durante el recorrido.

(VER GRÁFICO 11)

MARIÁNGELA APONTE

Mariángela Aponte, es ilustradora y profesora de la Universidad ICESI donde dicta la materia de Arte y Tecnología. Gracias a la entrevista realizada a Mariángela Aponte, observamos que durante los últimos 20 años, hemos llamado tecnología a todo lo referente con los avances electrónicos que hasta el momento se han logrado, pero no es así. La tecnología depende del contexto histórico o de la época, pues la intención de esta es facilitarle al ser humano la supervivencia en el entorno donde se encuentra. Incluso en las antiguas civilizaciones, la tecnología era definida como una técnica que se desarrollaba con un fin específico, provocando grandes avances dentro de la sociedad.

Mariángela comenta un poco acerca de la relación

que puede haber entre la tecnología y los métodos de enseñanza y aprendizaje, explicando que la tecnología puede ser manipulada para servir como un medio o un camino, facilitando algunos procesos de aprendizaje, fomentando valores en los usuarios por medio de la interacción física y/o virtual. Para ella, todo depende del equilibrio en cómo se manipulan las herramientas tecnológicas.

En cuanto a la relación entre el arte y la tecnología, Mariángela nos dice: *“no hay una fórmula exacta que le facilite a una persona interpretar un mensaje a través de una herramienta artística y tecnológica”*. Por el contrario, aconseja que siempre se deba evaluar cómo el entorno, la sociedad y las personas interpretan el desarrollo que se ha hecho para poder verificar si el mensaje que se está buscando comunicar, es o no, interpretado.

Para Aponte, la tecnología puede encontrarse en un obra de dos maneras, la primera forma parte como elemento técnico de la obra, como las instalaciones interactivas o el arte electrónico pero también la tecnología puede verse involucrada de cierta manera para permitir la usabilidad y la comodidad de los seres humanos al momento de la interacción física y virtual, que tengan los humanos con la información que se busca comunicar e interpretar.

CONCLUSIONES

Gracias al análisis realizado de los resultados encontrados al finalizar el trabajo de campo de este proyecto, se ha podido concluir lo siguiente:

- La memoria histórica de una sociedad se desarrolla a través del trabajo de la memoria colectiva de cada miembro de una comunidad para luego construir una cultura que parte de experiencias, vivencias, recuerdo, leyendas y mitos que queda como resultado después de un acontecimiento. Por eso la mejor manera de lograr comprender el contexto histórico el cual se compone a su vez de lo social, lo cultural, lo político y lo económico, es por medio de anécdotas y vivencias que logran darle significado a esa información permitiendo recrear en nuestra mente imaginarios que logran interpretar los datos dados. Claro está, que entre más información haya, la interpretación podrá estar más sujeta al mensaje y a la intención que se tenga al momento de comunicar.
- **Caliwood** es un museo donde se presentan herramientas que han formado parte del proceso de evolución de la fotografía hasta el cine. Por tal razón, el contexto en el que se mueve el discurso museístico del lugar se da más desde una perspectiva general de la cinematografía. Los caleños no suelen frecuentar este tipo de lugares, al menos que vean la necesidad de aprender algo en especial o que les brinden

información importante que logre construir el resultado, objetivo de su visita. Los visitantes del museo **Caliwood** se caracterizan por ser, en su mayoría, un público académico que va desde la educación básica hasta la superior, los cuales opinan estar satisfechos con el recorrido y con la información que brinda el museo. Si, proponen que haya una intervención más dinámica a la hora de dar la información, preferiblemente habiendo una interacción entre los usuarios y el objeto implementando herramientas tecnológicas.

- En cuanto a la tecnología como herramienta facilitadora del aprendizaje, se logra concluir que el uso de la tecnología contemporánea es muy amplia, todo depende de cómo el usuario la utilice. Lo que sí es claro, es que las tecnologías son desarrolladas para facilitar el medio en el que el individuo se encuentra, lo que le permite al usuario aprovechar los desarrollos para ajustarlos a su propio beneficio. En cuanto a la relación que tiene el arte y la tecnología podemos concluir que: la tecnología se ve presente como herramienta técnica que propone un tipo *X* de interacción entre el usuario y la interfaz, lo que la hace parte de la propuesta. Pero también la tecnología puede presentarse, como la reestructuración de piezas ya establecidas, interviniendo en ellas para facilitar el medio al momento de la interacción entre el ser y la pieza.

DETERMINANTES

DETERMINANTES TEÓRICAS

- Brindar información que permita a los usuarios comprender el aporte dado al contexto cultural urbano de la ciudad por parte del grupo de Cali **–Caliwood–**.
- Permitir que los usuarios se relacionen con el contexto cultural urbano caleño de los años 70-80 a través de elementos audiovisuales, tales como: audios, imágenes, textos y/o videos.
- Destacar la importancia de algunos roles en la producción y distribución de cine, como por ejemplo la del director, productor, guionista, proyccionista y/o distribuidores de cine.

DETERMINANTES TÉCNICAS

- Ser explorativa.
- Utilizar material producido por el grupo de Cali **–Caliwood–**.

- Utilizar material audiovisual que tenga relación con el contexto cultural urbano de Cali durante los años 70-80.

- Se debe hacer uso de elementos y/o herramientas consideradas en el ámbito cinematográfico como tecnología.

DETERMINANTES DE USUARIO

- Provenir de acciones frecuentes, la interacción que tenga con el sistema.

- Asumir un rol específico dentro de la instalación, permitiéndole contextualizarse con un espacio y tiempo.

- Querer contar algo *–historia, cuento, evento, suceso, etc.–*

DETERMINANTES DE CONTEXTO

- Manipular o transformar las emociones del usuario por medio del sonido.

- Utilizar el sonido como complemento para elementos multimedia, tales como: imágenes, textos y/o videos.

- Comparar el consumo y visualización de cine en los

años 70-80 en Cali, a través de la implementación y el desarrollo de tecnologías actuales.

PROPUESTAS

PROPUESTA #1

CONCEPTO

Redescubrir la memoria histórica de la ciudad.

DESCRIPCIÓN

Los visitantes se encontraran en una habitación dentro del museo, acompañados de objetos que tienen relación con el cine como: la radiola, el proyector, la claqueta, la máquina de escribir, fotografías, carteles cinematográficos, entre otros. Cada uno de estos objetos tendrá a su lado una pequeña placa con un texto informativo que le permitirá al visitante construir la relación entre el objeto y el grupo de Cali *–Caliwood–*. Después del texto aparecerá un *hashtag* o etiqueta el cual servirá como mediador ente el usuario y la instalación.

El visitante deberá de *tweetear* un mensaje con algunos de los *hashtags* que aparecen en estas pequeñas placas. El *tweet* hecho por el usuario se verá reflejado gráficamente sobre la pieza, simulando un com-

portamiento específico mediante una proyección. Los objetos responderán de acuerdo a la cantidad y a la frecuencia con la que se hagan los *tweets* junto con su respectivo *hashtag*.

Esta propuesta busca recrear el espacio físico donde se encuentran los visitantes, resignificando a su vez los objetos que allí lo rodean a través de la interpretación de la información de manera individual, construyendo un imaginario de la cultura urbana entorno al cine de las décadas 70-80 en la ciudad y logrando a su vez consolidar la memoria histórica de Cali.

PROPUESTA #2

CONCEPTO

Construcción de la memoria histórica a través del juego de rol y la experiencia.

DESCRIPCIÓN

La experiencia que brinda esta propuesta es de manera individual, es por eso que se generara dentro de un espacio pequeño intentando ser lo más íntimo y personal posible. El visitante se ubicara dentro de una cabina donde jugara el papel de proyeccionista a través de la interacción que tenga con el sistema, el cual tendrá forma física de video proyector antiguo y se encontrará apenas ingrese a la cabina. Una vez adentro, el usuario deberá construir una mini película a partir de: canciones, fotografías,

fragmentos de video, imágenes, sonidos y textos, los cuales brindan algún tipo de dato o información relacionado con el grupo de Cali **–Caliwood–** y/o con el contexto cultural de Cali durante los 70-80.

El objetivo de esta propuesta es brindarles a los usuarios la posibilidad de ejercer el papel de distintos personajes relacionados con la producción cinematográfica en Cali durante las décadas 70-80, mientras observan e interpretan información del contexto cultural urbano de la ciudad y de las características que representan a un caleño desde los años 70 en adelante.

El material digital que formara parte de la instalación será el siguiente: fragmentos de películas producidas por el grupo de Cali **–Caliwood–** y fotografías, imágenes, canciones, textos, discursos y/o conversaciones que tengan relación con el contexto cultural de Cali durante los años 70-80.

PROPUESTA #3

CONCEPTO

Análisis del consumo cinematográfico entre las décadas 70-80 y la actualidad; a través de la implementación de nuevas tecnologías.

DESCRIPCIÓN

Esta propuesta a través del desarrollo y la implemen-

implementación de nuevas tecnologías, busca que las personas analicen e identifiquen como la tecnología a través del tiempo ha permitido que la producción y el consumo de cine evolucione al punto de permitirle al público mismo; establecer roles que permitan proponer y desarrollar nuevas narrativas a partir de material cinematográfico ya producido. En otras palabras, el usuario de esta instalación podrá formar otra historia a través de la construcción de una narrativa que dará paso a la producción de un filminuto *–el cual se compondrá por fragmentos de película ya producidas–*, tomando así el papel de director, productor y proyccionista. Para esto, se desarrollará una instalación interactiva la cual contará con una interfaz de usuario, una superficie de proyección que mostrará el resultado y un sistema de sonido.

La interfaz de usuario, le permitirá al usuario controlar los eventos que sucederán dentro de la instalación, por ejemplo: la selección de fragmentos con la que construirá el filminuto, la información detalla de cada fragmento, los efectos que se le podrá aplicar a cada fragmento, el hilo conductor de la historia, los subtítulos, entre otras funciones del sistema. Por otra parte, la superficie de proyección mostrará lo que el usuario construya con los fragmentos existentes en el sistema, es decir el filminuto. Por último, el sistema de sonido ambientará el espacio por medio de los sonidos ya establecidos en cada fragmento.

Los insumos o el material audiovisual con el que se trabajará en esta instalación interactiva será el siguiente: fragmentos de películas producidas por el grupo de Cali **–Caliwood–** y/o películas que muestren el Cali de los 70-80, fotografías, imágenes, canciones, sonidos, textos, discursos y/o conversaciones que tengan relación con el contexto cultural urbano de la ciudad durante las décadas 70-80.

EVALUACIÓN DE PROPUESTAS

(VER TABLA 1)

PROPUESTA FINAL

PLANTEAMIENTO

Gracias a la información recolectada durante esta investigación se establecieron 3 posibles soluciones buscando que los visitantes del museo Caliwood logren interpretar e interiorizar el mensaje o la información dada a través de la implementación de nuevas tecnologías y elementos multimedia. Por esta razón la propuesta número tres (3) gracias a las determinantes establecidas ha sido considerada como la más apta para cumplir con el objetivo principal; el cual contribuirá a la reconstrucción de la memoria histórica de la ciudad a través de la importancia que ha tenido el cine para el contexto cultural ur-

bano de Cali –sobre todo en las décadas 70 y 80– y la evolución de su consumo –desde los 70 hasta la actualidad– teniendo en cuenta, como el desarrollo tecnológico ha logrado que el espectador controle la historia a través de la alteración de su narrativa. Por tal razón, se ha pensado en desarrollar una instalación interactiva la cual le permitirá al visitante conocer elementos característicos de Cali y su cultura, a través de información multimedia que facilitará al usuario la construcción de un contexto cultural urbano de la ciudad durante las décadas 70-80.

La instalación interactiva se compone de 4 elementos principales:

- La **interfaz** le permitirá al usuario controlar eventos que rigen el comportamiento de la instalación a través de acciones y decisiones que el usuario tomará durante la exploración de la misma. La *interacción del usuario* está pensada y diseñada a partir de acciones frecuentes del sujeto, pues la idea es generar un sistema poco convencional que facilite la construcción de historias y permita explorar la funcionalidad de sus herramientas. Los *elementos multimedia* tales como: audios, fotografías, imágenes, sonidos, textos y videos tendrán algún grado de relación con el grupo de Cali –**Caliwood**– y/o con el contexto cultural urbano de la ciudad durante los años 70 y 80.

- La **superficie de proyección** o **pantalla**, es el espacio físico donde se verá reflejado el resultado de las decisiones tomadas por el sujeto a través de eventos propuestos por el sistema; en otras palabras es la superficie donde se proyectará el filminuto creado por el usuario.

- Los **fragmentos**, son las secuencias de imágenes o videos que permitirán la construcción del filminuto, el cual es el objetivo principal del usuario al interactuar con el sistema. Estos fragmentos son tomados de material producido por el *grupo de Cali* y tienen relación con el contexto cultural de la ciudad durante las décadas 70-80.

- El **sistema de sonido** será el encargado de ambientar sonoramente el espacio dentro de la instalación. El sonido que aquí se oiga dependerá de los fragmentos en reproducción, es decir que el ambiente sonoro se construirá a partir de la historia que el usuario proponga.

El usuario deberá acercarse al monitor central donde podrá interactuar con la interfaz de usuario asumiendo de manera desapercibida y espontánea el rol de proyccionista, productor y director a la vez, pues él podrá construir la historia que quiera, a través de la alteración y manipulación de narrativas ya construidas; en otras palabras, el sistema desarrollado contará con un repositorio de videos –*fragme-*

ntos de películas ya producidas–; el usuario escogerá los fragmentos que desee y ajustará la narrativa de la historia como mejor le parezca *–dependiendo del orden de reproducción y visualización*–.

Al presionar el botón *play*, el sistema comenzará a proyectar el filminuto en proceso *–el orden de reproducción dependerá del orden de selección de los fragmentos por parte del sujeto*–. El usuario podrá alterar la imagen de los fragmentos por medio de efectos visuales que ofrecerá el sistema y que controlará a través de la interfaz de usuario con el objetivo de adaptar de la mejor manera la historia que se quiere contar; las decisiones tomadas por el usuario se verán reflejadas en el sistema al cargar la composición. Todo el material multimedia o audiovisual *–audio, fotografías, imágenes, sonidos, textos y videos*– tendrán relación con el contexto cultural urbano de Cali durante las décadas 70-80 y/o con el grupo de Cali *–Caliwood*–.

CONCEPTO

Gracias a la experiencia, a los juegos de rol y al análisis que se haga de la evolución del consumo cinematográfico en Cali *–entre los años 70 y la actualidad*–, el usuario contará con la información y la capacidad cognitiva necesaria para aportar a la construcción de una memoria histórica de la ciudad y comprender finalmente el papel del cine para la cultura caleña.

Por esta razón, esta instalación busca reconstruir el contexto cultural urbano de la ciudad a través de material multimedia *–audio, fotografías, imágenes, sonidos, textos y videos*– que le permitirán al usuario imaginarse la ciudad *–durante los años 70 y 80*– y finalmente comprender e interiorizar la información y el mensaje dado por el museo en relación con la importancia que ha tenido el progreso del cine para la ciudad de Cali durante las décadas del 70-80. Esta instalación interactiva tiene como objetivo mediar la información *–el cual es el mensaje*– entre el museo *–que es el emisor*– y el usuario *–que será el receptor*– dándole la libertad a este a último de relacionarse íntimamente con el mensaje dependiendo finalmente de las acciones y decisiones tomadas dentro de la instalación *–las cuales se representaran a través de la interacción con el sistema*–.

METÁFORA

Esta instalación se construirá a partir de 2 conceptos que se utilizarán como metáforas:

- **El proyccionista, el productor y el director:** El usuario sin percibirlo asumirá cualquiera de los siguientes roles, ya sea el del proyccionista, el de productor y/o el de director, cada uno en distintos momentos pero que serán necesarios para contar una historia a través de un filminuto. *El proyccionista u operador de cine* es el responsable de la repro-

ducción de la película dentro de la sala de cine, es decir que el usuario será el encargado de reproducir el filminuto en desarrollo. Por otro lado, el productor y el director son los encargados de contar la historia –*ya se a través de imágenes, de encuadres o de sonidos etc.*–, teniendo en cuenta siempre la intención con la que se quiere transmitir –*recordemos que las historias puedes ser contadas de distintas maneras y a través de distintos elementos*–, es por eso que el usuario asumirá también estos dos roles, pues es él el que conoce la historia, sabe cómo se compone y cuál es la distribución y organización correcta de eventos que lograrán transmitir la historia que se quiere contar.

- **La máquina del tiempo (viaje en el tiempo):** Dentro de la instalación se pretende que los usuarios analicen y reflexionen acerca de la evolución que ha tenido el consumo de cine entre los años 70 hasta la actualidad en la ciudad de Cali, por medio del desarrollo y la implementación de nuevas tecnologías que le permitirán hacer una retrospectiva del tema y finalmente reconocer por parte del usuario el poder y la importancia que él tiene como espectador sobre las historias que se están contando y proyectando dentro de una sala de cine.

SECUENCIA DE USO

Cuál es tu cinta es una instalación interactiva que facilita la exploración del usuario, gracias a las decisiones tan puntuales que debe tomar y a la poca profundidad con la que cuenta su mapa de navegación. Acciones como arrastrar, soltar, mover, seleccionar y/o deseleccionar son todos los comando que necesita el usuario para poder navegar sobre la interfaz. Las ventanas de navegación son solo 4 y son visibles en todo momento.

SELECCIÓN DE FRAGMENTOS

La interfaz cuenta con tres categorías, las cuales se establecieron para agrupar los fragmentos dependiendo de su contenido.

- La categoría *personajes* mostrará los seres ficticios que intervendrán en la historia.
- La categoría *espacio y tiempo* contiene los escenarios donde se desarrollará la historia.
- La categoría *acciones* tendrá todos los hechos y/o actos que caracterizan a los personajes durante la historia.

El usuario seleccionará los fragmentos que quiera (*uno por uno*) y los arrastrará a las casillas que componen “*la mesa de trabajo*” y que organizan numéri-

camente la reproducción de los fragmentos. El número máximo de fragmentos por sesión es de diez (10).

Los fragmentos se dividen en principales y complementarios. Los principales son los fragmentos que definirán la narrativa de la historia, mientras que los complementarios contextualizarán a los principales en relación a un acto, lugar o personaje determinado. (VER IMAGEN 6)

ALTERACIÓN Y MANIPULACIÓN DE LA IMAGEN

La interfaz le ofrece al usuario la posibilidad de alterar la imagen de los fragmentos a través de efectos, buscando comunicar mejor la intención del usuario. Estos valores pueden ser modificados en cualquier momento. (VER IMAGEN 7)

VISTA PREVIA

La interfaz le ofrece al usuario la vista previa de los fragmentos seleccionados al igual que la del *filminuto* en proceso, pero para este último solo se mostrará en secuencia los fragmentos principales.

Al seleccionar un fragmento podemos observar parte de la ficha técnica de la película (*largometraje o cortometraje*) a la que pertenece o información que pueda relacionarse con el contexto cultural de Cali en los 70 y 80. (VER IMAGEN 8)

OTRAS ACCIONES

El botón *play* es el encargado de reproducir todos los videos seleccionados por el usuario. Una vez presionado se convertirá en *pausa*, el cual interrumpirá la reproducción de estos.

Los usuarios podrán activar o desactivar la proyección de fragmentos complementarios.

El botón *loop* le ofrece al usuario la oportunidad de repetir el filminuto infinitamente; es decir hasta que el usuario lo dese.

Finalmente el usuario al activar la casilla *reset*, reiniciará el sistema perdiendo todo el proceso que se haya hecho hasta el momento. (VER IMAGEN 9)

IMAGEN CORPORATIVA

LOGO

Cuál es tu cinta es una instalación interactiva que propone por medio de la implementación de tecnología, manipulación de material multimedia e información histórica, comprender la importancia que ha tenido el progreso del cine para la ciudad de Cali durante las décadas 70-80 a través de una nueva manera de consumir y visualizar información que permitirá a los visitantes del museo **Caliwood** construir su propio conocimiento. Por tal razón se ha desarrollado las siguientes propuestas con la inten-

ción de comunicar de la mejor manera el concepto que da origen a esta instalación.

La primera propuesta evoca la manera en cómo el tiempo se percibe gracias a nuestros sentidos y a la información que nos ofrece el cine y la fotografía.

La segunda propuesta es un poco más simple y limpia, con la intención de mostrar la relación entre el pasado y el presente a través del cine y la fotografía.

A partir de las anteriores propuestas y unificando ambos conceptos se piensa en un nuevo un logo, que muestre como la historia se inmortaliza en el tiempo a partir de la información que nos brinda el cine y la fotografía. (VER IMAGEN 10)

COLOR Y TIPOGRAFÍA

Para el logo y las piezas graficas que componen la imagen corporativa de **Cuál es tu cinta** se utilizarán las fuentes *Courier new regular* y *Courier new bold* como tipografías principales, a su vez las paleta de colores se conforma de las siguientes tonalidades.

Fondo (#00151F)

Este tono azul resalta los colores vivos del logotipo, dando la sensación de vacío y oscuridad, permitiéndole a **Cuál es tu cinta** ser la luz que iluminara este universo. (VER IMAGEN 11)

Logo (#6837A9 - #2783A0)

Estos dos colores serán utilizados también para la información o elementos que conforman la interfaz de usuario. La tonalidad azul resalta la importancia que tiene la tecnología en esta instalación, además de recrear un ambiente futurista. Mientras tanto el color violeta evoca el poder del tiempo en las historias, resaltando la eternidad como principal característica de la instalación. (VER IMAGEN 12)

Papelería

Para piezas graficas de impresión u otro contexto en donde los colores principales del logotipo no lo favorezcan, se han establecido las siguientes tonalidades: (VER IMAGEN 13)

- Blanco y negro (#0c0c0c - #434142).
- Sepia (#595033 - #706344).
- Escala de grises (#5b5b5f - #868589).

INTERFAZ

Con la intención de generar armonía y unidad gráfica ente la imagen corporativa de **Cuál es tu cinta** y su interfaz gráfica de usuario, se establecieron las siguientes tonalidades: (VER IMAGEN 14)

- Fondo de la interfaz (#00151f).
- Tipografía (#ffffff).
- Selección y estado activo de los botones (#2787a4).
- Marco de las secciones (#183b4f).

- Estado inactivo de los botones (#002d3b).
- Fondo del cuadro del texto descriptivo (#00202e).

Las tipografías utilizadas en la interfaz gráfica de usuario fueron las siguientes: (VER IMAGEN 15)

- Nombre de las secciones, botones y funciones (*Agency fb bold*).
- Texto descriptivo (*Calibri italic*).
- Pie del texto descriptivo (*Calibri italic bold*).

VIABILIDAD

FACTORES DE INNOVACIÓN

El cine, al igual que la tecnología son herramientas educativas que facilitan y simplifican procesos, permitiendo la visualización detallada de la información. Por esta razón, la mejor manera para que los visitantes del Museo **Caliwood** comprendan el papel que ha tenido el cine para la cultura caleña es a través de la implementación de estas dos herramientas. ***Cuál es tu cinta***, es una instalación interactiva que le permite al usuario conocer la información con antelación, de tal manera que pueda contextualizarse con ella y comprender finalmente la importancia y el impacto que ha tenido el *grupo de Cali* para el progreso del cine en la ciudad, gracias a la experien-

cia de usuario y a la manipulación de la información de la pieza.

VIABILIDAD TÉCNICA

Para el desarrollo adecuado de la instalación interactiva ***Cuál es tu cinta***, fue necesario la implementación tanto de recursos físicos como intelectuales para lograr el máximo rendimiento técnico y brindar la mejor experiencia de usuario, por tal razón se buscó la manera más adecuada de optimizar costos, tiempo y procesos.

Los materiales y herramientas utilizadas fueron las siguientes:

- VVVV.
- Html 5.
- Computador
- Adobe Illustrator.
- Sistema de sonido.
- Adobe After Effects.
- Pantalla o superficie de proyección.
- Material fílmico producido por Carlos Mayolo y Luis Ospina.

VIABILIDAD ECONÓMICA

Para el desarrollo de esta instalación se requieren de

procesos interdisciplinarios donde el trabajo en equipo es fundamental debido al nivel de atención que requiere el sistema en relación con el espacio y la distribución de elementos físicos junto con la experiencia de usuario. La adquisición de equipos, el desarrollo del software y el montaje de la instalación da un total de COP\$5.800.000, incluyendo mano de obra, materiales y licencia de software.

TAMAÑO DEL MERCADO

De acuerdo con la *Alcaldía de Santiago de Cali* y el *Departamento Administrativo de Planeación*, mediante la publicación hecha en el 2013 Cali en cifras. Santiago de Cali cuenta con un total de 11 museos, 72 salas de cine, 124 bibliotecas, 10 universidades privadas y 6 públicas, esto quiere decir que el segmento de mercado de *Cuál es tu cinta* tiene alrededor de 223 clientes potenciales.

MODELO DE MONETIZACIÓN

El flujo de ingresos de *Cuál es tu cinta* se dará a través de:

- Ingreso marginal por publicidad y mercadeo.
- Adecuación y utilización para fines cineastas.
- Financiamiento proveniente de entidades gubernamentales.

- Participación en eventos, exhibiciones, concursos y festivales.
- Licencias por la implementación de la instalación interactiva.
- Ingreso anual por licencias de operación (*durante los 3 primeros años, luego la licencia se liberará*).

PRUEBAS DE USUARIO

Las pruebas de usuario fueron esenciales para el desarrollo de la instalación *Cuál es tu cinta*, logrando evidenciar el grado de fidelidad entre el prototipo físico y las determinantes de diseño que se establecieron para cumplir con el objetivo de esta investigación. Estas pruebas se dividieron en tres fases:

- Análisis de la metodología de operación.
- Diseño de la interfaz de usuario.
- Experiencia de usuario.

METODOLOGÍA DE OPERACIÓN

Con esta primera fase se estableció la metodología adecuada para compartir información, logrando que el usuario sea el responsable de construir a través de su experiencia el conocimiento. Para esto se realizó una actividad que consistía en la construcción de his-

torias a partir de fotografías, las cuales se agrupaban en categorías y debían organizarse de manera secuencial; posteriormente a cada usuario se le realizaron 6 preguntas en relación con la actividad hecha y con el conocimiento que tenía acerca del contexto cultural de Cali en los años 70 y 80, antes de y después de interactuar con las fotografías.

INTERFAZ DE USUARIO

Una vez desarrollada la interfaz de usuario se realizaron algunas pruebas para analizar si la interacción con el sistema era la más adecuada al operar la interfaz, teniendo en cuenta las determinantes de diseño ya propuestas. El usuario tuvo que navegar por la interfaz a través de los comandos establecidos, manipulando los botones propuestos, alterando algunos valores de los sliders con la intención de encontrar errores y suprimir elementos innecesarios.

EXPERIENCIA DE USUARIO

Para la etapa final y después de realizar las correcciones necesarias obtenidas en la prueba anterior, se realizó un pequeño montaje para analizar el sistema de manera íntegra, observando y comparando los resultados obtenidos desde varios aspectos. La parte técnica y física que componen ***Cuál es tu cinta*** como primera instancia, en segunda medida la experiencia del usuario y por último el objetivo principal de la in-

stalación interactiva, el cual es permitirle a los usuarios construir su propio conocimiento a través de la implementación y utilización de la tecnología y el cine como herramientas de aprendizaje.

CONCLUSIÓN

Desde hace algunos años se viene debatiendo si la tecnología, al igual que el cine realmente son o no herramientas educativas o si su simple adaptabilidad permite transformarlas según la intención y/o el contexto en el que se adecuen, sin embargo hay algo claro y es que ambas depende del uso que el usuario o el espectador (*en el caso del cine*) les dé. Para el caso del Museo de la Cinematografía **Caliwood** el uso de la tecnología puede ayudar a las nuevas generaciones a comprender mejor la información a través de un medio que facilite la comunicación del mensaje, permitiéndoles construir su propio conocimiento a partir de los detalles que brinda poner en contexto a la obra, esto es algo que facilita el cine.

A pesar de que ***Cuál es tu cinta*** no se ha desarrollado en su totalidad, la intención de facilitarle al usuario conocer el contexto cultural de la ciudad de Cali comprendiendo el papel y el aporte dado por el *grupo de Cali* logra evidenciarse, demostrando la importancia que el séptimo arte ha tenido para la

ciudad y para su cultura, gracias a la revisión fílmica hecha a través de esta instalación interactiva facilitando la comunicación del mensaje y detallando la información lo más posible, es decir ***Cuál es tu cinta*** le permite a los usuarios construir su propio conocimiento pues propone una metodología más dinámica al momento de compartir datos e información detallada, en este caso del contexto cultural urbano de la ciudad de Cali en las décadas 70-80.

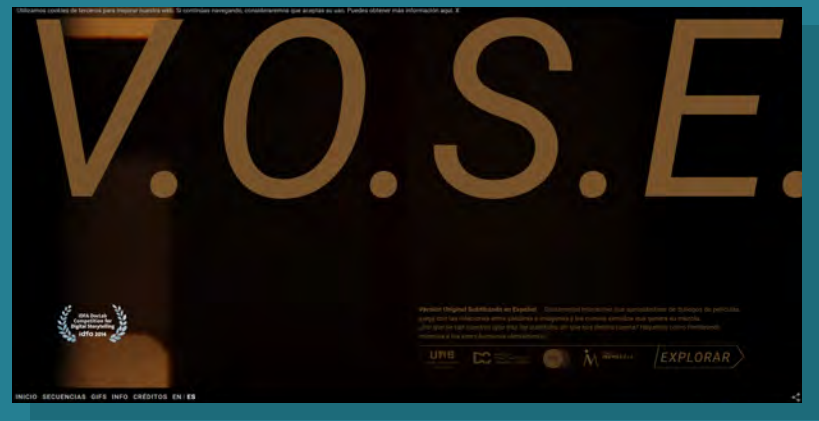


IMAGEN 2

ANEXOS

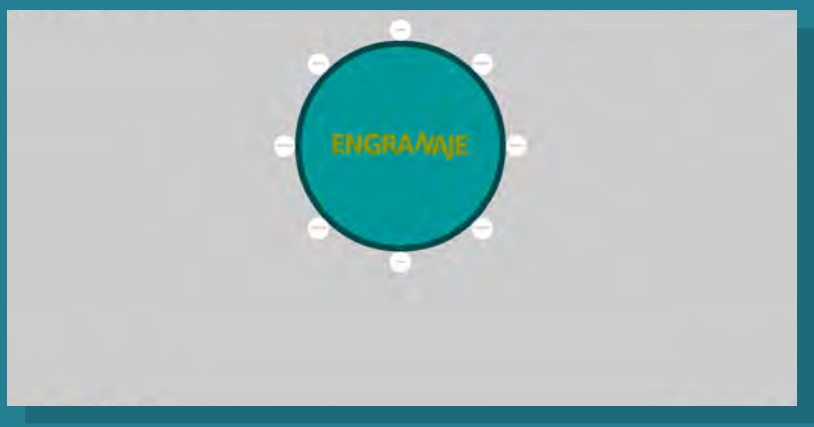


IMAGEN 1

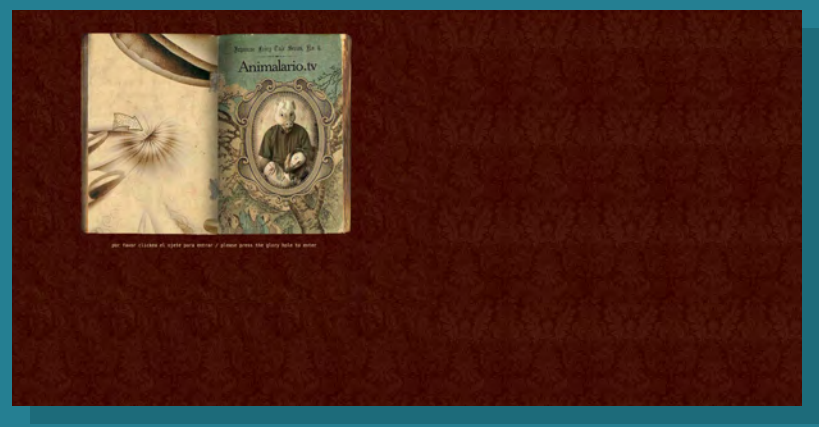


IMAGEN 3

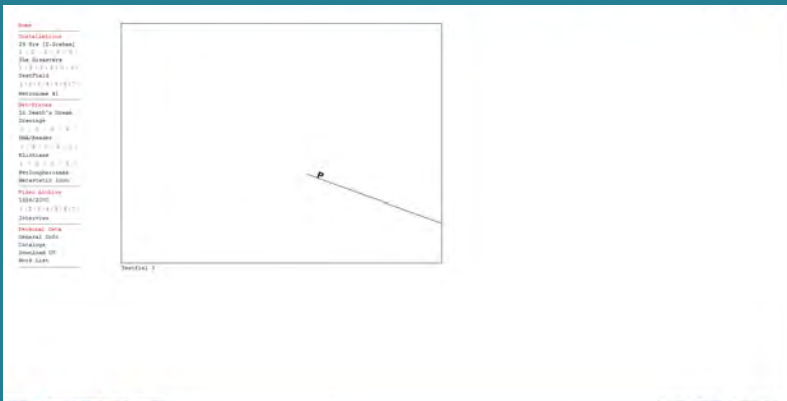


IMAGEN 4



IMAGEN 5



IMAGEN 6



IMAGEN 7

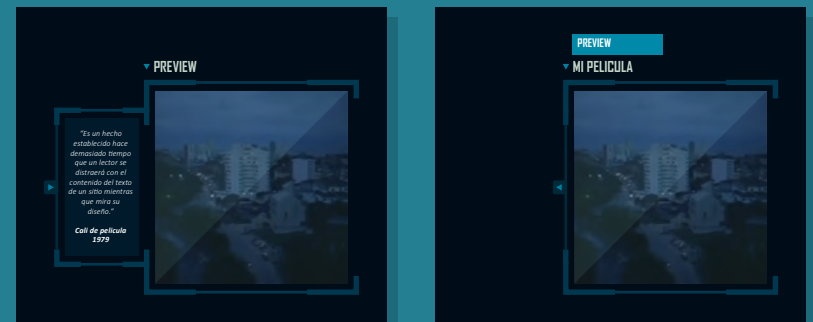


IMAGEN 8



IMAGEN 9



IMAGEN 11 & 12



IMAGEN 10



IMAGEN 13



IMAGEN 14 & 15



GRÁFICO 1

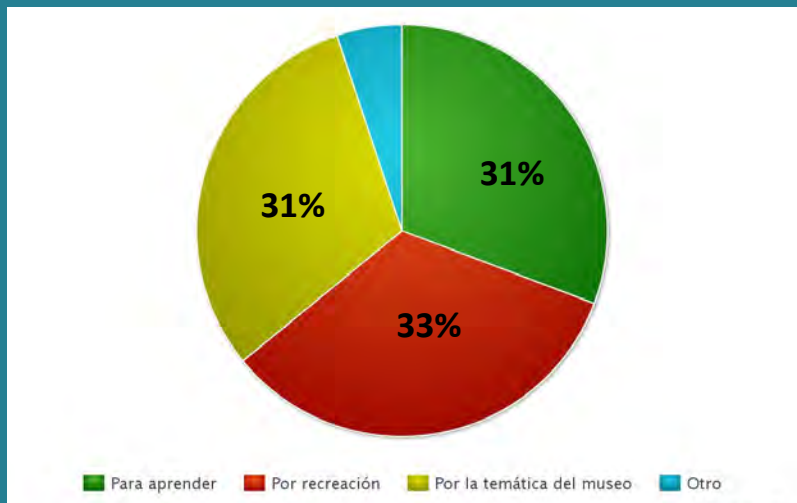


GRÁFICO 3

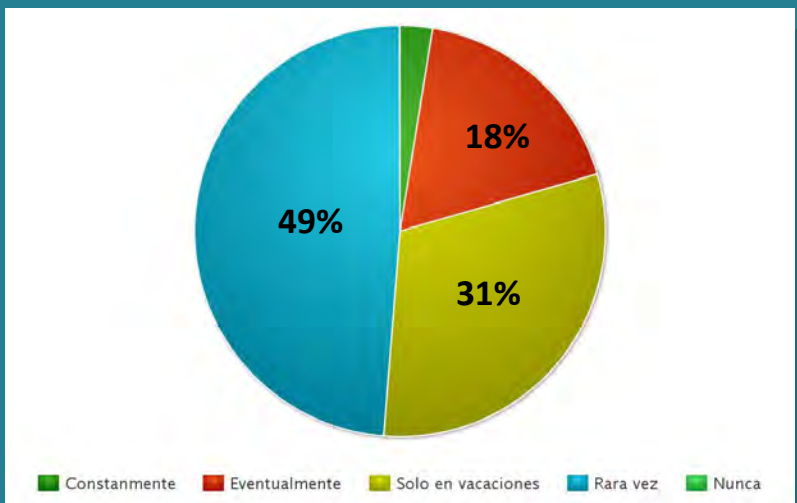


GRÁFICO 2

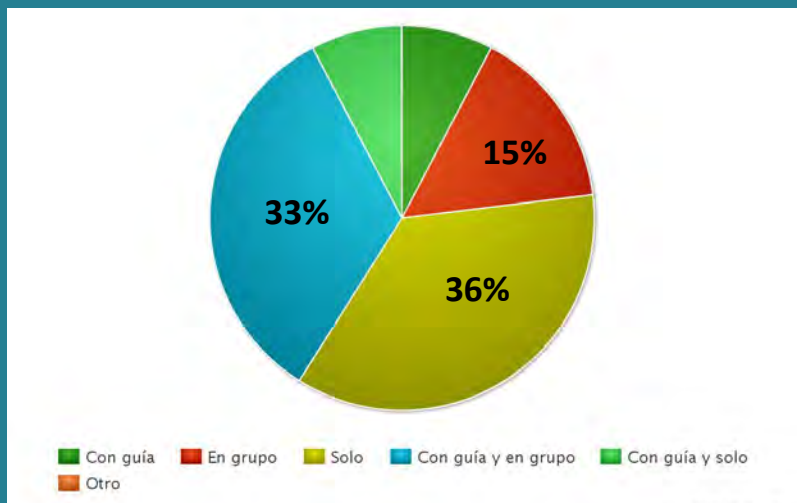


GRÁFICO 4



GRÁFICO 5

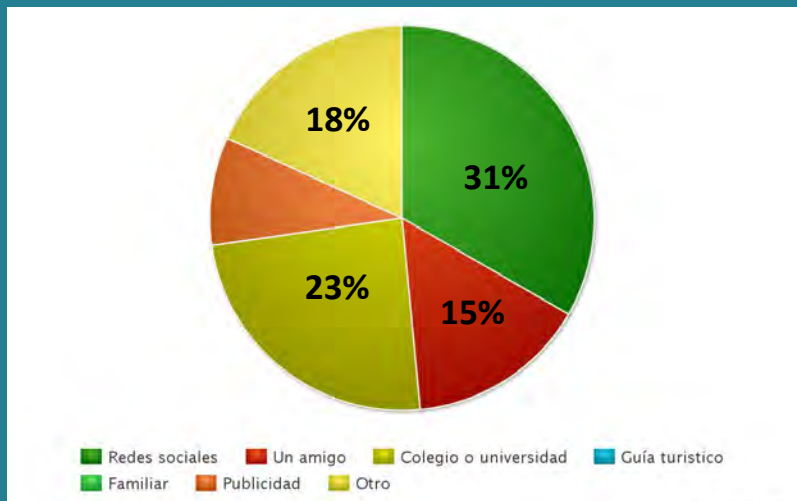


GRÁFICO 7

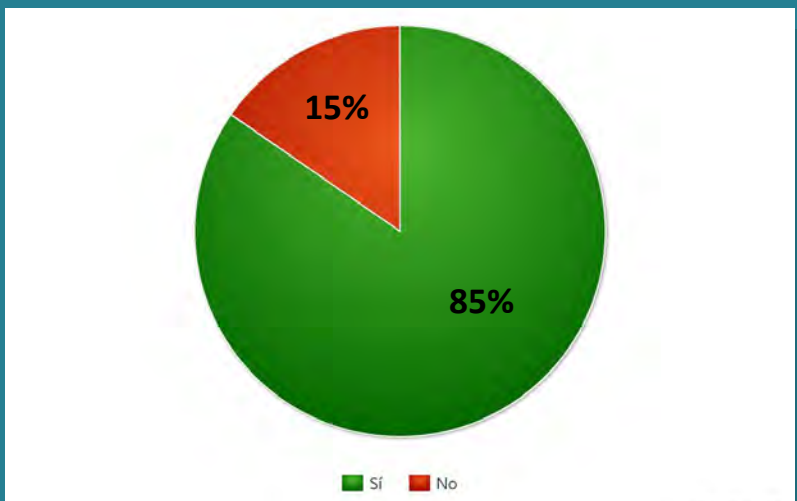


GRÁFICO 6

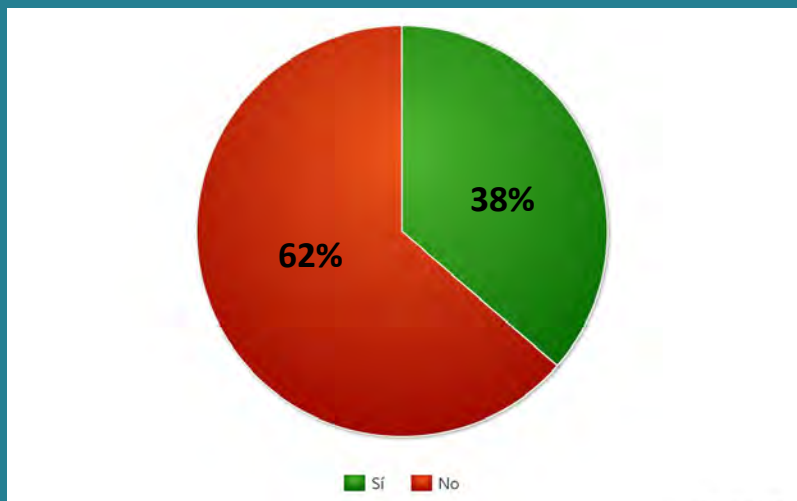


GRÁFICO 8

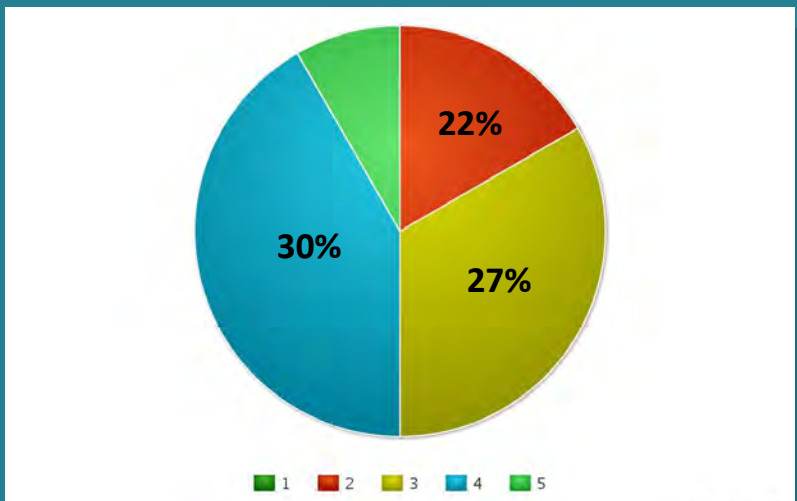


GRÁFICO 9

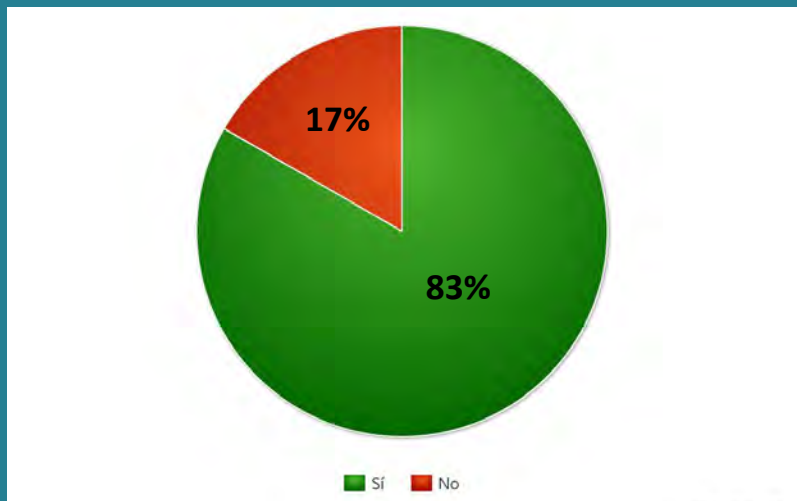


GRÁFICO 11

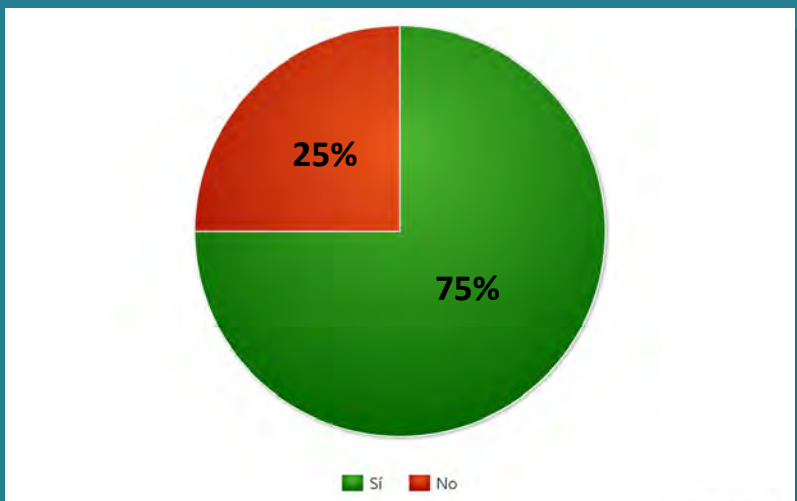


GRÁFICO 10

	Propuesta N° 1	Propuesta N° 2	Propuesta N° 3
D. Teóricas N° 1	3	5	5
D. Teóricas N° 2	5	5	5
D. Teóricas N° 3	3	4	5
D. Técnicas N° 1	5	4	4
D. Técnicas N° 2	3	5	5
D. Técnicas N° 3	3	5	5
D. Técnicas N° 4	1	5	3
D. Usuario N° 1	3	3	5
D. Usuario N° 2	1	4	5
D. Usuario N° 3	1	5	5
D. Contexto N° 1	5	5	5
D. Contexto N° 2	5	5	5
D. Contexto N° 3	3	4	5
Total	41	59	62

TABLA 1

BIBLIOGRAFÍA

- Facultad de ciencias médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala. *Estilos y metodologías de aprendizaje*. Recuperado de <http://medicina.usac.edu.gt/fase4/docu-apoyo-faseiv/meto.pdf>
- Ochoa, L, M. (2008). *Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas*. Recuperado de: http://www.crefal.edu.mx/decisio/images/pdf/decisio_20/decisio20_saber1.pdf
- Llorca, J. (2012). *Cine, ciudad y arquitectura, apuntes metodológicos. El caso del El grupo de Cali*. Recuperado de https://www.icesi.edu.co/revista_cs/images/stories/revistaCS9/12%20llorca.pdf
- Larrahondo, F. (Productor). (2010). *ConversanDos* [Serie de televisión]. Telepacífico.
- Nieto, J. (director y productor) & Luzardo, J. (director). (2004). *Historia del Cine Colombiano*. Colombia: Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.
- Camacho Cortés, M (director). *Herencia: El Cine como patrimonio cultural*. Colombia: Audiovisuales.
- Moreno Sánchez, I. (2011, 8 de Abril). *Tecnología invisible y Museo* [web log post]. Recuperado de: <http://ubaculturadigital.wordpress.com/2011/04/08/tecnologia-invisible-y-museo/>.
- Rojas Diego (2003). *Cine colombiano: uno se mira para verse*. Medios y nación: Historia de los medios de comunicación en Colombia. Bogotá: Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, S.A
- Nieto, J. Rojas, D. (1992). *Tiempos del Olympia*. Bogotá: Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.
- Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano (2005). *Largometrajes colombianos en cine y video*. Bogotá: Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.
- Rossaro, A. (2011, 8 de Febrero). *La tecnología invisible* [web log post]. Recuperado de: <http://www.educdoscero.com/2011/02/la-tecnologia-invisible-gros-salvat.html>.
- García, A. (2011). *Instalaciones. El espacio resemantizado*. Buenos Aires.
- Alcaldía de Santiago de Cali. (2013). *Cali en cifras*. Recuperado de: http://planeacion.cali.gov.co/Publicaciones/Cali_en_Cifras/Caliencifras2013.pdf