

**EL CENTRO 2025:
PROYECTO TRANSMEDIA COLABORATIVO
(BCN/CDMX/BOG)**



GUÍA PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

V2 - Febrero 2025

ÍNDICE

1. Introducción	3
2. Marco conceptual.....	4
3. Antecedentes del proyecto	6
3.1 El origen: El Centro Bogotá (2014)	
3.2 Expansión académica y comunitaria: CrossmediaLab UTADEO & Corredor Cultural del Centro de Bogotá (2015-2018)	
3.3 Expansión geográfica: El Centro Latinoamérica (2018 - 2020)	
3.4 El Centro (2023-2024): Proyecto colaborativo transmedia interuniversitario (BCN/CDMX/UIO/BOG)	
4. El Centro (2025). Proyecto transmedia colaborativo (BCN/CDMX/BOG)	10
4.1 Presentación del proyecto	
4.2 Objetivos	
4.2.1 Objetivo general	
4.2.2 Objetivos específicos	
4.3 Metodología	
4.4 Plan de trabajo	
4.5 Generalidades	
4.6 Cronograma general	
5. Ejemplos de contenidos, formatos y referentes	14
5.1 Podcasts Narrativos	
5.2 Documentales Interactivos	
5.3 Redes Sociales como Plataforma Narrativas	
5.4 Juegos de Realidad Aumentada (AR) o juegos de realidad alternativa (ARG)	
5.5 Experiencias de Realidad Virtual (VR) y Video 360 (VR360)	
5.6 Fotografía	
5.7 Cine y audiovisual	
5.8 Simetría	
5.9 Paisajes sonoros	
6. Posibles historias o temas	26
7. Tendencias actuales a considerar	27
8. Equipo de coordinación	28
9. Referencias del marco conceptual	29

1. Introducción

La ciudad, como espacio de encuentro, tiene hoy numerosas denominaciones: análoga, caníbal, de bits, genérica, global, policéntrica, nómada, entre otras. Estas etiquetas ilustran cómo la urbe se percibe como un espacio que alberga puntos de vista diversos. Y es, sin duda, el centro de una ciudad, el histórico o el administrativo, el lugar que nos da las bases y los puntos de partida tanto para la ciudad como para sus habitantes.

En una sociedad digital como la actual, donde las herramientas tecnológicas facilitan la exploración de esta diversidad de percepciones e imaginarios de lo local, ¿por qué no utilizar estas herramientas para crear contenidos que capten la esencia de nuestro entorno, vinculándolos con los desafíos globales? ¿Por qué no desarrollar narrativas que documenten cómo nuestras ciudades, a través de sus centros, abordan temas como el desarrollo urbano sostenible, la equidad, la inclusión, la pobreza, o el cuidado del medio ambiente?

En este contexto de exploración, emerge “El Centro”, un experimento colectivo de narrativas transmedia focalizado en el centro de nuestras ciudades, que busca sumergir a la audiencia en experiencias narrativas multiformato y experienciales. Este proyecto destaca cómo el entorno local puede ser un espacio clave para reflexionar y actuar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

El proyecto, desarrollado bajo los principios de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), se enmarca en un escenario de investigación, docencia y co-creación que documenta la historia, la arquitectura, la cultura, las tradiciones, los personajes, las calles y las experiencias personales que forman la identidad de los centros de las ciudades. A través de esta exploración, se busca conectar los retos globales con las historias locales, destacando su relevancia en la vida cotidiana de sus habitantes.

La estrategia transmedia será la columna vertebral del proyecto, a través de la utilización de diversos formatos y plataformas. Cada formato contribuirá con elementos que complementen la narrativa general y resalten cómo los centros urbanos pueden ser laboratorios vivos para avanzar hacia un desarrollo más sostenible.



2. Marco conceptual

Las narrativas transmedia, expandidas, multiformato y multiplataforma constituyen conceptos fundamentales en la evolución de la narración en el entorno mediático contemporáneo. Henry Jenkins (2006), en su obra *Convergence Culture*, acuñó el término "transmedia" para describir narrativas que se despliegan a través de diversas plataformas, permitiendo una participación activa del público en la construcción de la historia. Jeff Gomez (2007), por su parte, ha destacado las narrativas expandidas, que trascienden la historia central para explorar y enriquecer el universo narrativo, fomentando una inmersión más profunda en la experiencia de contar historias.

En el ámbito de las narrativas multiformato, Marie-Laure Ryan (2001), en *Narrative as Virtual Reality*, examina cómo la convergencia de diferentes formas de medios contribuye a la creación de experiencias complejas e inmersivas. Carlos Scolari (2013), en *Narrativas Transmedia*, se centra en la capacidad de las narrativas multiplataforma para adaptar y expandir historias a través de diversas tecnologías digitales, alentando la interactividad y la co-creación.

Por otro lado, Roland Barthes (1970), en *S/Z*, aportó a la noción de narrativa transmedia mediante su análisis de la descomposición de los textos en unidades semióticas; mientras que Umberto Eco (1981), en *Lector in fabula*, aborda la participación activa de los/as lectores/as y la expansión de significados, conectándose con las narrativas expandidas. Además, Marshall McLuhan (1964), en *Understanding Media*, contribuye con su teoría de que el medio es el mensaje, destacando la influencia de los formatos y las plataformas en la experiencia narrativa.

Integrar las narrativas transmedia, expandidas, multiformato y multiplataforma en un proyecto que explore lo cotidiano de un espacio geográfico, como el centro de las ciudades, no solo transforma la manera en la que se narran las experiencias urbanas, sino que representa una oportunidad única para enlazar esas historias con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Al adoptar narrativas transmedia, los proyectos pueden utilizar una variedad de formatos: videos, audios, fotografías, blogs, redes sociales, etc. para contar historias que se despliegan a lo largo de diferentes plataformas, permitiendo conectar con diversas audiencias y sensibilizarlas sobre cómo sus comunidades locales contribuyen a los retos globales. Además, la cocreación desempeña un papel fundamental, involucrando activamente a la comunidad en la construcción de estas narrativas.



Transmedia Storytelling

SOCIAL MEDIAPYMES

NARRATIVA EN EL VIEJO MUNDO

Película



Juego



Libro



En la narrativa clásica el conjunto es menos que la suma de las partes. Como consecuencia la experiencia del consumidor es pobre e insatisfactoria.

NARRATIVA EN EL MUNDO 3.0

Película



Juego



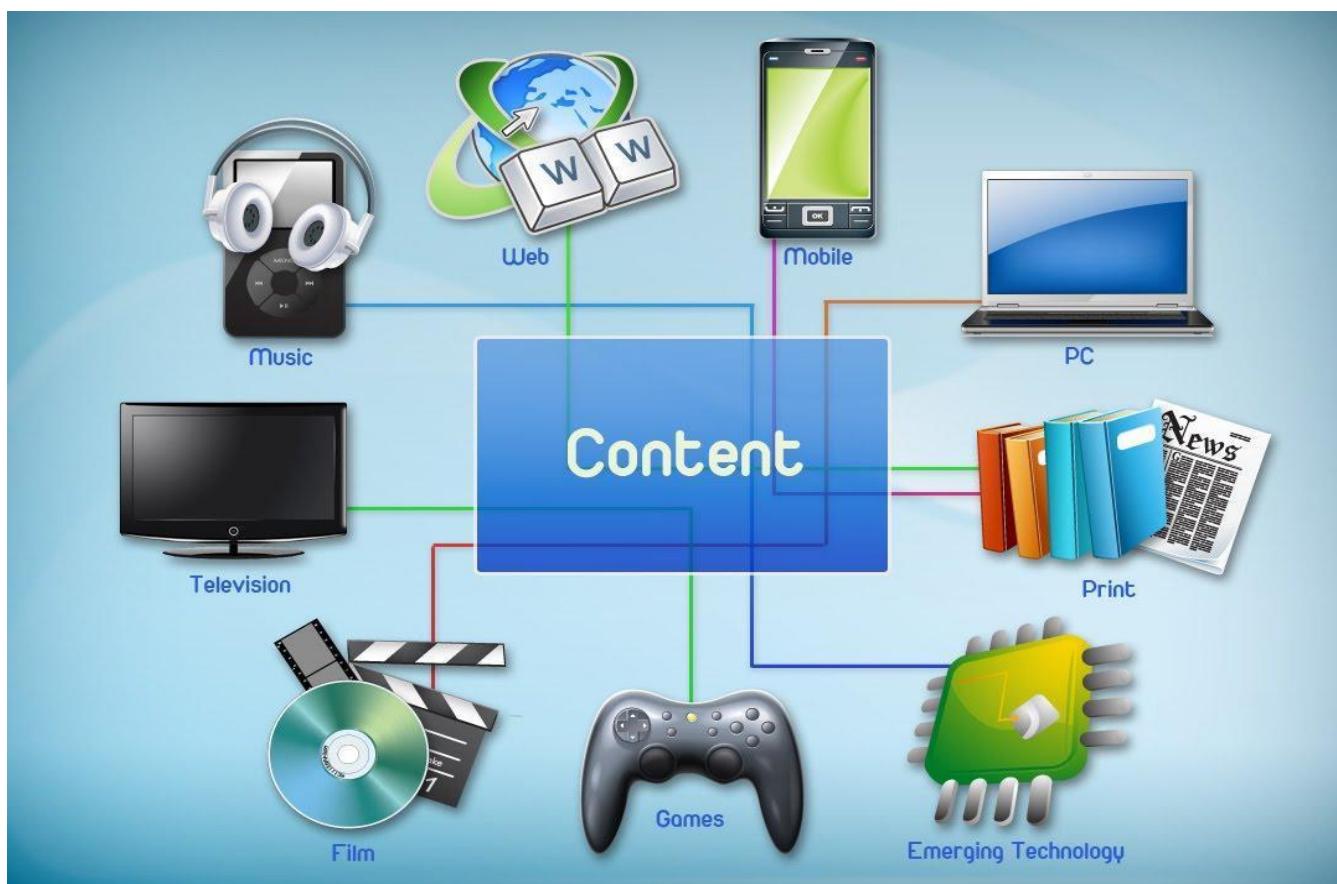
Libro



En la narrativa transmedia el conjunto es más que la suma de las partes. La experiencia es enriquecedora y propicia la colección de piezas.

Robert Pratten

Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling*



3. Antecedentes del proyecto

3.1 El origen: El Centro Bogotá (2014) <http://elcentro.com.co>



El proyecto *El Centro Bogotá* nació en 2014 como una iniciativa del profesor y cineasta Alejandro Ángel, fundador de #NarrarElFuturo: Festival de Cine CC & New Media. Su objetivo era explorar nuevas formas narrativas en el documental interactivo y participativo.

En el marco del Taller de Documental Interactivo de Bogotá 2014, 20 directores/as participaron en la creación de un webdoc interactivo y colaborativo, bajo la tutoría de reconocidos especialistas en narrativas digitales: Simón Dufló (Francia), Mike Robbins (Canadá) y Juan Pablo Ríos (Colombia). Este proyecto permitió experimentar con el documental interactivo como una herramienta para narrar la ciudad a través de múltiples perspectivas, utilizando formatos multimedia y enfoques transmedia.



3.2 Expansión académica y comunitaria: CrossmediaLab UTADEO & Corredor Cultural del Centro de Bogotá (2015-2018)



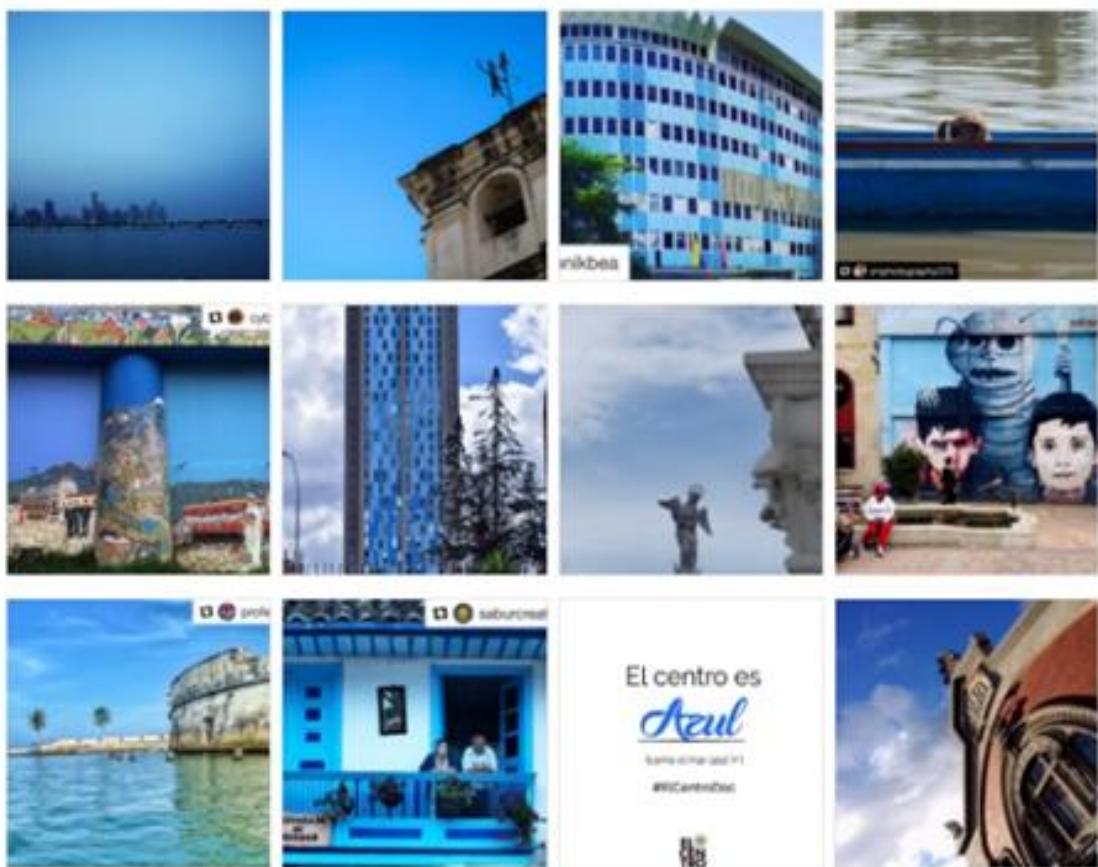
Entre 2015 y 2018, *El Centro Bogotá* evolucionó dentro del *CrossmediaLab* de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (UTADEO). Estudiantes del área de Cine y Comunicación, en la asignatura Laboratorio de Medios, desarrollaron contenidos para la página web del *Corredor Cultural del Centro de Bogotá*.

A través de cuatro formatos principales (fotografía, audio, texto y video), el proyecto se propuso capturar la esencia del centro de Bogotá desde sus personajes, oficios, arquitectura, arte, cultura e historias de vida.

Bajo el slogan *“Abre los ojos, el centro de Bogotá tiene muchas historias por contarte”*, esta fase del proyecto permitió crear 18 videos documentales, alrededor de 1100 fotografías, 16 piezas sonoras y más de 100 publicaciones mixtas combinando texto con otros formatos multimedia sobre la vida en el centro de la ciudad.

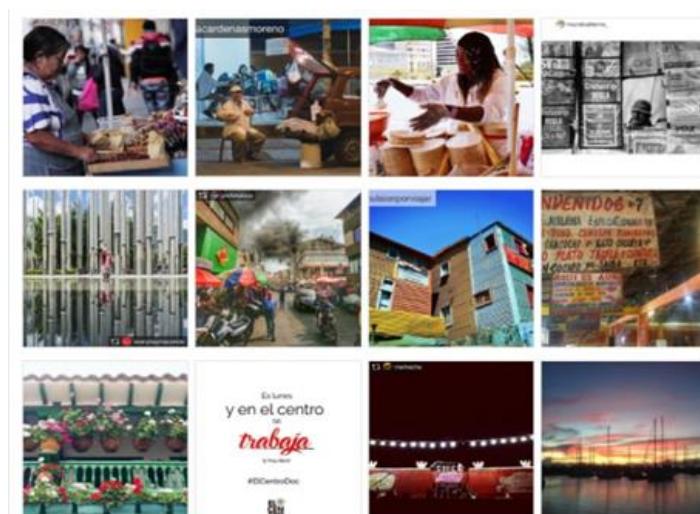


3.3. Expansión geográfica: El Centro Latinoamérica (2018 - 2020)



Con la premisa de que *"para conocer el alma de una ciudad, hay que ir al centro"*, el proyecto se expandió más allá de Bogotá para convertirse en un documental transmedia colectivo a nivel latinoamericano: El Centro Doc.

Esta nueva etapa buscó replicar la metodología y el enfoque narrativo de *El Centro Bogotá* en diferentes ciudades de América Latina, explorando la identidad de los centros urbanos y sus transformaciones a través de múltiples miradas y formatos digitales realizadas en talleres presenciales y con la participación colectiva del público a través de las redes sociales.



3.4. El Centro (2023-2024): Proyecto colaborativo transmedia interuniversitario (BCN/CDMX/UIO/BOG)

En 2024, El Centro evoluciona nuevamente, convirtiéndose en un proyecto interuniversitario con alcance internacional. Esta nueva etapa involucra la participación de estudiantes y docentes de distintas universidades en cuatro ciudades: Barcelona (BCN), Ciudad de México (CDMX), Quito (UIO) y Bogotá (BOG).

El Centro (2024) es un experimento colectivo que se consolidó como un laboratorio de narrativas transmedia de no ficción en Iberoamérica, explorando diversos formatos, tendencias narrativas y plataformas para conectar ciudades y culturas a través de la creación colaborativa.

Utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), 5 miembros del profesorado y 127 estudiantes trabajaron durante 2 meses en equipos multidisciplinares e interuniversitarios para producir narrativas de no ficción que se expanden a través de diversas plataformas y formatos. Se produjeron un total de 32 contenidos audiovisuales en 17 formatos diferentes que incluyen: fotografías; ilustraciones; revistas; reportajes escritos, audiovisuales y didácticos; podcasts; paisajes sonoros; videos experimentales; cortos documentales; mapas interactivos; entre otros. La mayoría de contenidos offline expandidos al online ya se han exhibido en algunas de las universidades participantes: una exposición en la Universitat Autònoma de Barcelona y otra, en la Universidad Panamericana en Ciudad de México, destacando el enfoque innovador de este tipo de enseñanza colaborativa transnacional. Asimismo, los resultados de este piloto se compartieron en congresos internacionales y se publicaron como capítulo de libro, ampliando el impacto del proyecto en el ámbito académico.



Imágenes de la inauguración de la exposición “El Centro” en la Universidad Panamericana (CDMX).



Imágenes de la exposición “Voces de la Ciudad” realizada en la Facultad de Comunicación de la Universitat Autònoma de Barcelona.

4. El Centro (2025)

Proyecto transmedia colaborativo (BCN/CDMX/BOG)

4.1 Presentación del proyecto

El Centro (2025) es un proyecto transmedia que busca innovar en la enseñanza del periodismo y la comunicación audiovisual a través de exploración local de los desafíos vinculados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en El Centro de las ciudades. Mediante tres diferentes formatos narrativos, los equipos de proyecto desarrollarán historias interconectadas que fomenten la reflexión del entorno urbano y su impacto social. El proyecto promueve la experimentación con los lenguajes audiovisuales, la innovación narrativa y el trabajo colaborativo, incentivando una mirada crítica sobre las ciudades.

En esta edición, El Centro (2025) se lleva a cabo en un escenario de investigación y co-creación entre estudiantes y profesorado de la Universitat Autònoma de Barcelona, la Universidad Panamericana de Ciudad de México y la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, donde se realizará el proyecto simultáneamente.

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo general

Producir de forma colaborativa contenidos comunicativos multiformato que exploren la relación entre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y El Centro de las ciudades, aplicando conocimientos sobre lenguaje audiovisual para generar narrativas de no ficción en diversos formatos y/o tecnologías emergentes.

4.2.2 Objetivos específicos

- ✓ Co-crear una serie de productos comunicativos que exhiban las diferentes perspectivas sobre los ODS en contextos urbanos locales.
- ✓ Motivar la concienciación y el análisis de los desafíos globales en entornos locales.
- ✓ Desarrollar habilidades en la producción de productos comunicativos multiformato de no ficción, el trabajo colaborativo de manera profesional e inclusiva, y la adaptación del aprendizaje teórico a proyectos reales.
- ✓ Experimentar con nuevos formatos y tendencias que conecten a creadores/as y audiencias.
- ✓ Diseñar estrategias alternativas para la distribución y promoción de los productos comunicativos creados por los/las participantes.
- ✓ Contribuir a la formación profesional del estudiantado con la creación de un portafolio con productos tangibles como evidencia de su experiencia.
- ✓ Evaluar el proceso colaborativo de creación, producción y promoción del contenido comunicativo, los resultados obtenidos y la comprensión de los desafíos urbanos.

4.3 Metodología

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología en la que el estudiantado adquiere conocimientos y desarrolla habilidades a través de la planificación, investigación y creación de un proyecto específico. Dentro de El Centro, esta estrategia pedagógica se aplicará mediante la producción de contenido transmedia que explore la relación entre los ODS y El Centro de las ciudades. A lo largo del proceso, los equipos de trabajo enfrentarán desafíos reales de investigación, producción y narración aprendiendo desde la experiencia, siendo protagonistas de su aprendizaje. El ABP permitirá conectar la teoría con la práctica, fomentando el trabajo autónomo y colaborativo, el pensamiento crítico, el desarrollo profesional y el uso de formatos innovadores para contar historias relevantes y contextualizadas.



4.4 Plan de trabajo

El desarrollo del proyecto se estructura en varias fases:

- a) Presentación del proyecto colaborativo. Clases magistrales sobre lenguaje audiovisual, nuevas narrativas y tendencias, etc.
- b) Planificación del proyecto en equipos. Cada grupo deberá construir sus lógicas de trabajo colectivo internas, distribuir los roles, y definir la manera como ejecutan el proceso productivo general. Se seleccionará el punto de vista con el que se acercará a la temática central de los ODS y El Centro de las ciudades, y los formatos que desarrollarán.
- c) Presentación del pitch inicial (máximo 5 minutos) para justificar su propuesta de abordaje, los formatos y referentes del proyecto. El equipo docente proporcionará retroalimentación para orientar la fase de preproducción.
- d) Investigación, producción y postproducción de contenidos. Cada equipo deberá iniciar el proceso de investigación sobre el tema y la planificación de los contenidos, incorporando el feedback recibido. La producción y postproducción se realizarán de manera autónoma, pero con tutorías periódicas del profesorado, quien ofrecerá seguimiento en cada etapa, asignando un periodo para realizar correcciones y ajustes.
- e) Presentación de trabajos finales (pitch final). La entrega de todos productos terminados junto con el dossier de evaluación se realizará de acuerdo a las indicaciones del profesorado correspondiente.
- f) Distribución de productos (bajo licencia [CC BY-NC-SA 4.0](#)) en eventos, medios universitarios, redes sociales, etc.

4.5 Generalidades

- ✓ **Investigación:** La realización completa del proyecto implica una investigación previa que incluya diversidad de fuentes fiables, enfoques y perspectivas, así como voces diferentes que enriquezcan la narración.
- ✓ **Coherencia:** Los diferentes formatos realizados por cada grupo deben ser coherentes y complementarios, de tal forma que permitan contar las historias de manera expandida y lograr un alcance atractivo para la audiencia.
- ✓ **Trabajo colaborativo:** Cada equipo debe trabajar de manera profesional y colaborativa, distribuyendo adecuadamente los roles como equipo de producción y manteniendo interacciones respetuosas dentro de un entorno inclusivo.
- ✓ **Uso de material externo:** Se sugiere que los productos creados sean originales y realizados por los equipos de proyecto, aun así se puede usar material de otros/as creadores/as siempre que se cuente con su cesión de derechos para el uso legal de la misma, esto incluye música, videos, ilustraciones y otros contenidos similares. Evitar el plagio o copiar contenidos externos sin referencia.
- ✓ **Creative Commons:** Todos los contenidos finales serán publicados en el corto plazo en las redes sociales y plataforma web del proyecto con una licencia [CC BY-NC-SA 4.0](#) para potenciar su circulación y movimiento. Se invita a usar material con este mismo tipo de licencias en los contenidos grupales. Esta licencia significa que cualquier persona podrá usar los contenidos, pero sin ánimo comercial y siempre dando el respectivo crédito a sus autores/as.



4.6 Cronograma general

Enero: Planificación, generación de metodologías y organización del equipo base.

Febrero: Lanzamiento del proyecto en cada ciudad y distribución de equipos de proyecto.

Finales de febrero a principios de marzo: Pitch inicial por equipos de proyecto

Principios de marzo a finales de mayo: Proceso de producción y postproducción por equipos de proyecto

Finales de mayo y/o inicios de junio: Versión 1 de Entrega final de los productos comunicativos y Presentación de trabajos (pitch final) (Varía en cada ciudad)

Junio y julio: Publicación, promoción y distribución de los contenidos en plataformas y redes sociales.



5. Ejemplos de contenidos, formatos y referentes

5.1 Podcasts Narrativos: Creación de una serie de podcasts u otros formatos sonoros que cuenten historias locales, leyendas urbanas o entrevistas con residentes destacados de cada ciudad. La audiencia podría sumergirse en las voces auténticas de la comunidad.

EJEMPLO	LINK		EJEMPLO	LINK
Leyendas legendarias	https://www.youtube.com/@leyendaspodcast		Radio Ambulante	https://radioambulante.org/
Edificio 10	https://open.spotify.com/show/2PiteqHDbNvVNIH6dC6o0A?si=47c63403b15a465a		La Fucking condición humana	https://elextraordinario.com/series/la-fucking-condicion-humana-podcast/
De eso no se habla	https://deesonosehabla.com/		Las Raras Podcast	https://lasraraspodcast.com/

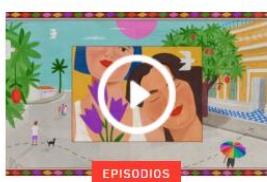


Episodios más recientes



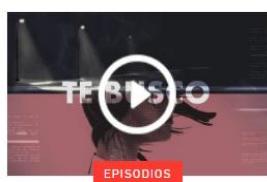
Mi abuela es un meme

Cuando internet te elige contra tu propia voluntad. En internet hay...



Un lugar muy improbable

Una revolución en un pueblo remoto. Justo cuando parecía que a...



TE BUSCO: El atropello [Episodio especial]

¿Qué pasó esa noche 20 años atrás? Cuando tenía 23 años...



Un superpoder

¿Cómo te respondo si no entiendo la pregunta? Jeanne y su...



5.2 Documentales Interactivos: Desarrollo de vídeos documentales interactivos en línea que permitan a la audiencia explorar diferentes aspectos del centro urbano, como la arquitectura, la gastronomía y las tradiciones culturales.



EJEMPLO	LINK	EJEMPLO	LINK
<i>Muerte Lenta: El Pueblo uitoto acorralado por el mercurio</i>	https://especiales.semana.com/mercurio-contaminacion/index.html	<i>The Quipu Project</i>	https://interactive.quipu-project.com/#/en/quipu/intro
<i>Pregoneros de Medellín</i>	https://pregoneros.demedellin.com/#es	<i>La Otra Orilla</i>	http://www.laotraorilla.com.co/
<i>DCM Team</i>	http://www.dcmteam.com.ar/3/transmedia	<i>Desarmados</i>	https://desarmados.org/
<i>El Beat</i>	https://elbeat.info/	<i>4 Ríos</i>	https://4rios.co/
<i>La ciudad como texto</i>	https://lacuidadcomotexto.cl/	<i>Narrar Quito</i>	https://narrarquito.com/
<i>Forensic Landscapes</i>	https://forensiclandscapes.com/	<i>El Cubo, historias tridimensionales</i>	https://elcubo.rtvcplay.co/el-cubo/temporada-3

5.3 Redes Sociales como Plataforma Narrativas: Proyectos que utilizan plataformas de redes sociales para contar historias en diversos géneros o crear perfiles de personajes ficticios o reales que interactúan con la audiencia y comparten fragmentos de sus vidas. Estas interacciones de la audiencia podrían influir en el desarrollo de las historias.

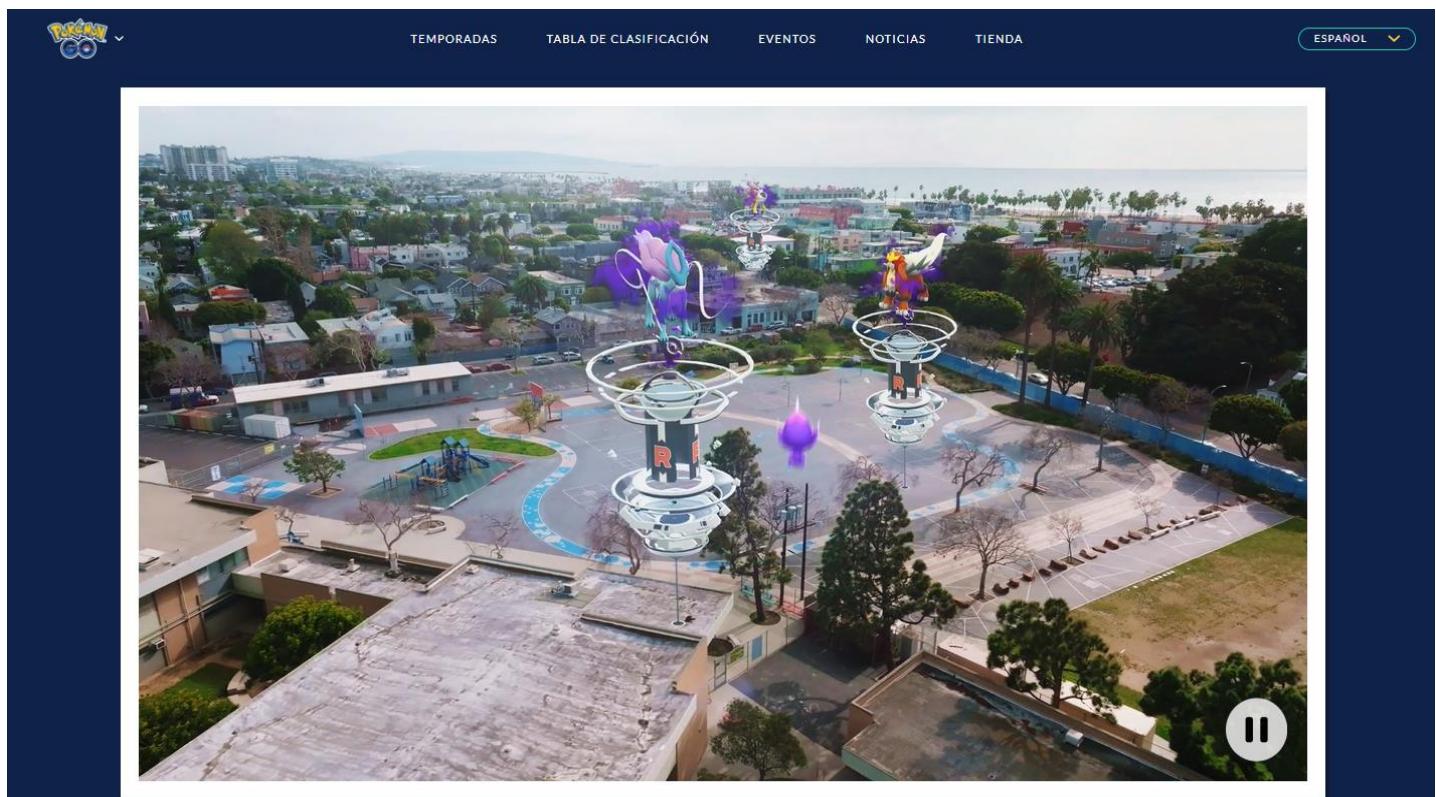


Los más populares en #Misterio



EJEMPLO	LINK	EJEMPLO	LINK
La Brasa Torrijos	https://twitter.com/Pedro_Torrijos	DanaLucias	https://www.tiktok.com/@danalucia.s
Eva Stories	https://www.instagram.com/eva.stories	Dan Gamboa	https://twitter.com/DanGamboaB
El Barroquista	https://twitter.com/elbarroquista	La Hiloteca	https://lahiloteca.com/
Santa Penya	https://www.instagram.com/santapenyaoficial/?hl=en	Historias del Ojo,	https://www.instagram.com/historiasdelojo?igsh=Mjc5c290cTJzZWlk
Jorge Corrales	https://twitter.com/Yoso_ycorra	Arakne	https://twitter.com/Arakne1

5.4 Juegos de Realidad Aumentada (AR) o juegos de realidad alternativa (ARG):
 Desarrollo de juegos de AR que guíen a los/as participantes a través de ubicaciones emblemáticas del centro de cada ciudad, revelando pistas y fragmentos de historias a medida que avanzan.



EJEMPLO	LINK	EJEMPLO	LINK
Creepy tiktoks ARGs	https://screenrant.com/creepy-tiktok-args-worth-checking-out/#stuck-in-my-bedroom	Pokemon Go	https://pokemongolive.com/?hl=es
Red Monkey	https://twitter.com/nelagarnela	Money stories	https://apps.apple.com/co/app/historias-de-dinero/id1496508977

5.5 Experiencias de Realidad Virtual (VR) y Video 360 (VR360): Experiencias inmersivas de realidad virtual que transporten a la audiencia a momentos históricos clave o lugares emblemáticos de cada centro urbano.



Weaving Around the World | 360 Video

The New York Times 4,43 M de suscriptores [Suscríbete](#)

119 Compartir Descargar Guardar ...

33 K visualizaciones hace 6 años

From Venice to Addis Ababa, the West Bank to the Navajo Nation Reservation, follow the process of weaving that has been developed across cultures for thousands of years.

The Daily 360 | The New York Times

The New York Times - 6/351

1 Coping With Alzheimer's, Together and Apart | 360... The New York Times

2 Laundry Day Around the World | 360 video The New York Times

3 A Blind Syrian Refugee Finds His Way in New York | 360... The New York Times

4 Weaving Around the World | 360 Video The New York Times

5 Women of Color Fight Back | 360 video The New York Times

6 Dancing Down the Years with Brenda Bufalino | 360 video The New York Times

7 New Seven Wonders in 360: Taj Mahal | 360 video The New York Times

8 Dancing Down the Years with Brenda Bufalino | 360 video The New York Times

9 Laundry Day Around the World | 360 video The New York Times

10 New Seven Wonders in 360: Taj Mahal | 360 video The New York Times

EJEMPLO	LINK	EJEMPLO	LINK
COSMOS	https://www.facebook.com/groups/cosmoss/permalink/7209942959062581	Clouds over sidra	https://youtu.be/mUosdCQsMkM
Free Solo	https://youtu.be/FRGF77fBAeM	6x9 solitary confinement	https://youtu.be/odcsxUbVyZA
Pearl	https://youtu.be/WqCH4DNQBUA	The Daily 360 TNYT	https://bit.ly/Dail360NYT

5.6 Fotografía: Material visual de diversos temas de cada uno de los centros urbanos. Se puede generar un esquema de patrones y repetición que permita unificar la narrativa visual y que pueda derivar en exposiciones u otros formatos.



EJEMPLO	LINK	EJEMPLO	LINK
@everydaylatin america	https://www.instagram.com/everydaylatin_america/	@lucaslevitan	https://www.instagram.com/lucaslevitan/
@accidentallyw esanderson	<a href="https://www.instagram.com/accidentallyw
esanderson/">https://www.instagram.com/accidentallyw esanderson/	@floatingtraveler	<a href="http://instagram.com/floatingt
raveler">http://instagram.com/floatingt raveler
@oficiosdetuci dad	<a href="https://www.instagram.com/oficiosdetuci
dad/">https://www.instagram.com/oficiosdetuci dad/	@girleatworld	<a href="http://instagram.com/girleatw
orld">http://instagram.com/girleatw orld
@humansofny	https://www.instagram.com/humansofny/	@witenry	http://instagram.com/witenry

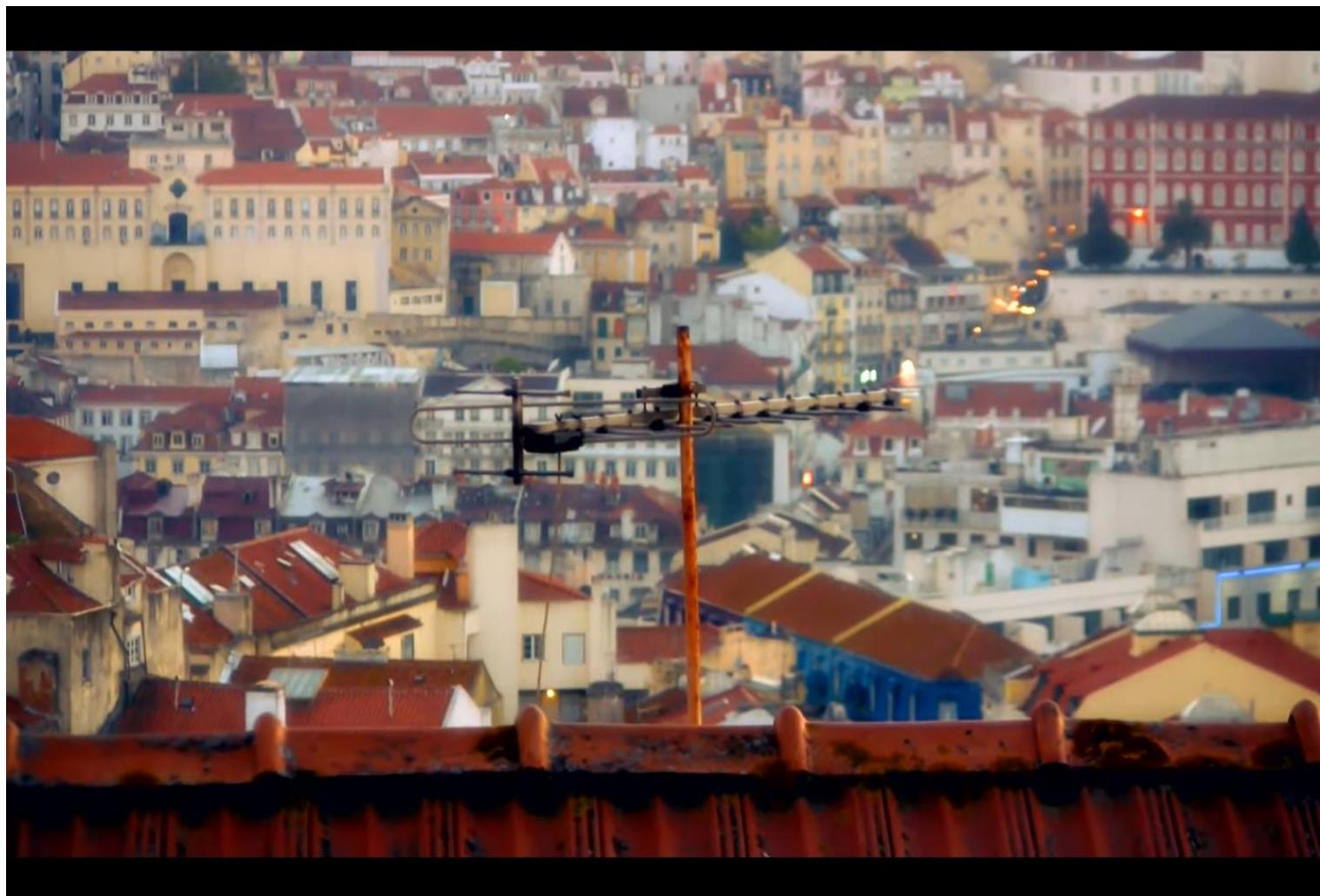
5.7 Cine y audiovisual: Contenidos en formatos de largo aliento (cortometrajes o series) y fragmentados (*reels* o similares) que narren diversos personajes, escenarios y temas de los centros urbanos. Este material puede funcionar como clips y contenidos unitarios y pueden servir de base para proyectos de más largo aliento como documentales colectivos. Una apuesta en ese sentido puede ser el formato “Sinfonía de una ciudad”. A través de un material meramente visual y sonoro se exponen los sonidos típicos y representativos del centro. Es decir, se hace una recopilación de los sonidos e imágenes que se escuchan en un día común.



EJEMPLO	LINK	EJEMPLO	LINK
Berlín Sinfonía de una ciudad	https://www.youtube.com/watch?v=bDydhNw4E1Y	Tishe de Viktor Kossakovsk y	https://www.youtube.com/watch?v=E9dxaKFYxul
Desde La Ventana de Leopoldo Pinzón	https://www.youtube.com/watch?v=iCXtMo1hsCE	Window As I Was Moving Ahead	https://youtu.be/qk9nuU8vEoY
Malintzin 17 de Eugenio Polgovsky	https://youtu.be/N2GbC04lpyI?t=7	Windows Swapp	https://www.window-swap.com/

<i>Anything can happen de Marcel Lozinski (1995)</i>	https://youtu.be/04L1YAqQJpU	<i>Suite Habana</i>	https://www.youtube.com/watch?v=-zWN2-BHeuw&rco=1&ab_channel=AntonioCarrasco
<i>Life in a day: Versión 2020:</i>	https://www.youtube.com/watch?v=vcsSc2i ksC0&ab_channel=Lif einaDay	<i>Life in a day: Versión 2010</i>	https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJ1Y&ab_channel=LifeinaDay
<i>Dear Japan</i>	https://www.youtube.com/watch?v=DcRRha UV83g&ab_channel=MattyBrown	Toronto	https://www.youtube.com/watch?v=EWQo1rbBLmo&ab_channel=AlexMuravskyi
<i>Praga</i>	https://www.youtube.com/watch?v=_dVjEQf 68So&ab_channel=DanckoFilms	New York	https://www.youtube.com/watch?v=y77f7mru- zl&ab_channel=NicholasSclafani
<i>Pakistan</i>	https://www.youtube.com/watch?v=5BFaL3l OuWQ&ab_channel=MOHRAZBAN	<i>Sincerely Spain</i>	https://www.youtube.com/watch?v=qzr14QeDIA4&ab_channel=MattyBrown
<i>Look Up at the Stars, Portugal!</i>	https://www.youtube.com/watch?v=lN-ealgiZKo&ab_channel=MattyBrown	<i>Dreaming Italy</i>	https://www.youtube.com/watch?v=KxqcZ7cVLeU&ab_channel=MattyBrown
<i>Tenerife, The Edge of the world</i>	https://www.youtube.com/watch?v=uPEuV_fMFR8&ab_channel=MattyBrown	<i>New York Christmas</i>	https://www.youtube.com/watch?v=-QwRu6DKRtE&ab_channel=MattyBrown

AMOR POR MÉXICO: Querétaro, la Danza de los Concheros	https://www.youtube.com/watch?v=HCwkqF2SEv0	Takanakuy: Fistfighting in the Andes	https://www.youtube.com/watch?v=mKjSyZhliiw
<i>Under The Influence - Krautrock</i>	https://www.youtube.com/watch?v=ne7M63P820g	Los PERCEBES	https://www.youtube.com/watch?v=ppogcFNq05c



5.8 Simetría: Material audiovisual que permite dar a conocer dos perspectivas diferentes de un mismo tema dividiendo la pantalla en dos. En nuestro proyecto podría aplicar dividir la pantalla en 4.



EJEMPLO	LINK		EJEMPLO	LINK
Simmetry	https://www.youtube.com/watch?v=5zyvFv0s5bk&ab_channel=epochfilmsprodco		Words	https://www.youtube.com/watch?v=rSlzhfRVy3w&ab_channel=epochfilmsprodco
Nike Covid Spot	https://www.youtube.com/watch?v=VHYaGZ-xcC8&ab_channel=FaabellaColombia		Cassius Go Up	https://www.youtube.com/watch?v=rAJXq-Ubv3Y
Move	https://vimeo.com/27246366		Planes over Paris	https://bit.ly/PlanesOP
Velaske yo soy guapa	https://www.youtube.com/watch?v=ll6p2-40-F0&ab_channel=PlayGround		Kogonada	https://vimeo.com/kogonadad

5.9 Paisajes sonoros: Proyectos que se centran en el tema de generar memoria tangible de los paisajes sonoros de las ciudades y países y desde donde surgen gran parte de los referentes a los que concierne con paisajes sonoros. El concepto “Paisaje Sonoro” (Soundscape) desarrollado por Raymond Murray Shafer en la década de los 60’s que se entiende como esa composición universal de la que todos somos compositores/as, “El entorno sonoro concreto de un lugar determinado, intrínsecamente local y *específico a cada lugar*”.

EJEMPLO	LINK		EJEMPLO	LINK
<i>Sound Cities</i>	<i>http://www.soundcities.com/</i>		<i>Cali Paisaje Sonoro</i>	<i>http://www.icesi.edu.co/cali_paisaje_sonoro/mapaSonoro.html</i>
<i>Corona Diaries</i>	<i>https://coronadiaries.io/</i>		<i>Nois Radio</i>	<i>https://noisradio.co/</i>

Choose city: World | Aarhus | Adas | Albany | Aluksne | Amsterdam | Ashland | Atlanta | Baltimore | Bamako | Bangkok | Barcelona | Beijing | Belo Horizonte | Bergen | Berlin | Bilbao | Binghamton | Birmingham | Blue Ridge | Bogota | Bordeaux | Bristol | Brussels | Budapest | Buffalo | Cairo | Calcutta | Camberwell | Caracas | Catania | Champaign | Chandigarh | Chernogorsk | Chicago | Cluj Napoca | Colombo | Cork | Corvallis | Crawfordsville | Dakar | Dresden | Dundee | Ekaterinburg | Enschede | Esquerdes | Formello | Frankfurt | Genzano Di Roma | Glasgow | Gothenburg | Granada | Graz | Halifax Nova Scotia | Hamburg | Hong Kong | Ioannina | Istanbul | Izmir | Jaipur | Jarvenpää | Kryvyy Rih | Kyiv | Lexington | Lisboa | Liverpool | Ljubljana | London | Los Angeles | Louisville | Luzern | Madrid | Manchester | Marrakesh | Marseille | Medford | Minneapolis | Montevideo | Montpellier | Montréal | Moscow | Munich | Napoli | New York | Palma | Pamplona | Paris | Pavia | Perugia | Phoenix | Portland | Porto | Prague | Rabat | Rennes | Rome | Rotterdam | Salzburg | San Fiorenzo | San Francisco | San Sebastian | Santa Terezinha | São Paulo | Seoul | Shanghai | Stavanger | Stromboli | Stuttgart | Suzhou | Taipei | Tallinn | Tel Aviv | Thessaloniki | Tokyo | Toronto | Toulouse | Trieste | Trondheim | Ulm | Utrecht | Venezia | Vienna | Vila Nova De Gaia | Wrocław | Zurich | Datatitics

map info map database projects submit help

Champaign County Fair Association

Carle Foundation Hospital

County Market

Grainger Engineering Library

Spurlock Museum

Urbana Middle School

Activities and Recreation Center

State Farm Center

Orchard Downs

University of Illinois Arboretum

Napolis Italian Restaurant-Champaign

Harvest Market

Country Club

Hessel Park

McDonald's

Schnucks Urbana

Crystals Lake Park

Busey Woods Urbana Boulders

13 year cicadas finally getting to sing their song

Fans cheering at Illinois football game

some dude snapping his fingers

Sirens

Fans cheering at Illinois football game

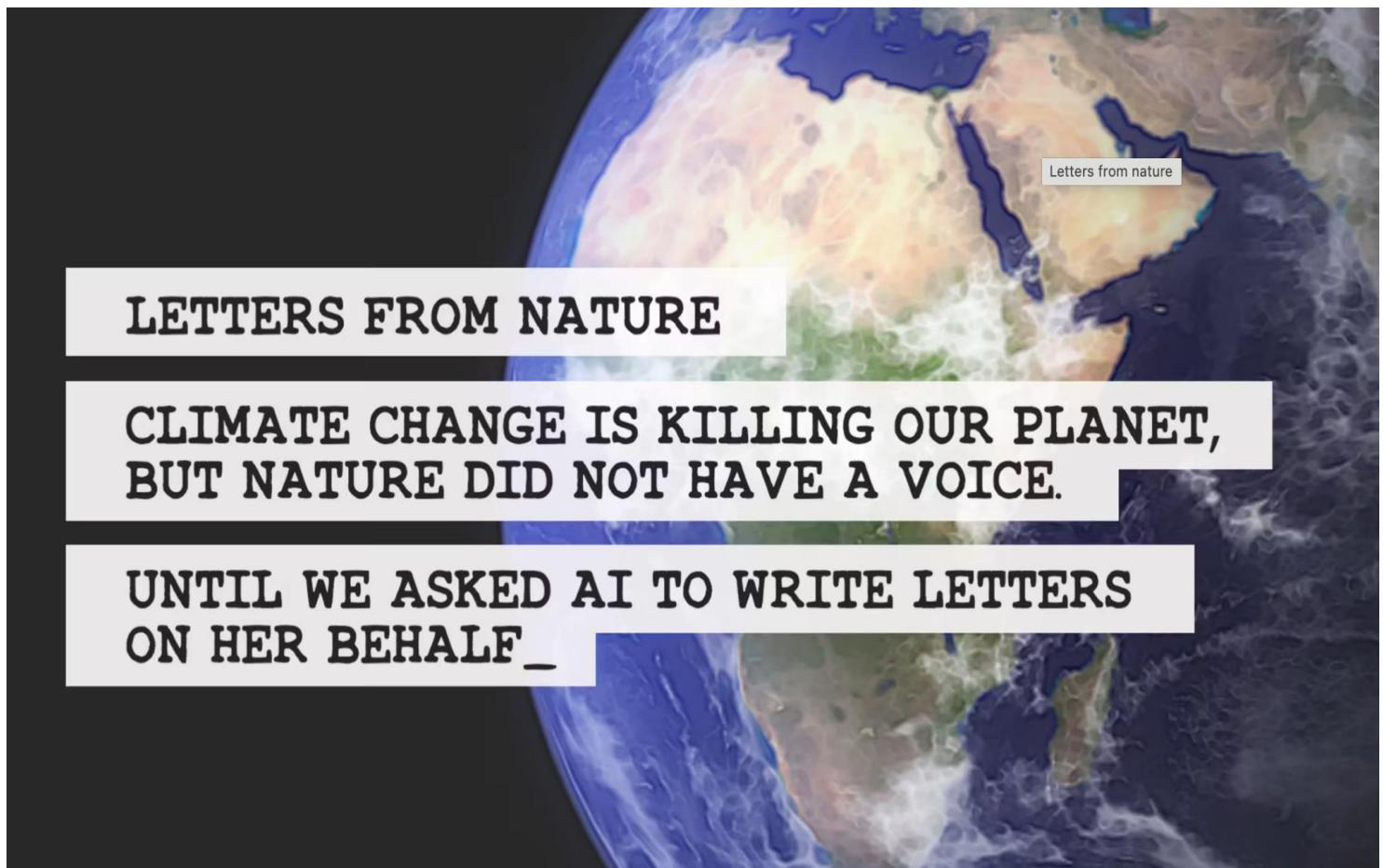
Sounds of First Street Day

Weird knob

Crackling of twigs as people walk on them

BIF lobby chatter evening

5.10 Inteligencia Artificial: Proyectos que utilizan la Inteligencia Artificial de forma creativa en alguna de las fases del diseño, producción, distribución del contenido o de la interacción con la audiencia. Desde la generación de imágenes, texto, voz, personajes, hasta la co-creación de proyectos aplicando la inteligencia artificial y herramientas convencionales.



EJEMPLOS	LINK		EJEMPLOS	LINK
Runway Gen 48	https://gen48.runwayml.com/winners		UNSUPERVISED	https://www.moma.org/calendar/exhibitions/553/5
Letters from nature	https://www.jeroenvandermost.com/letters-from-nature		The Crow	https://www.youtube.com/watch?v=OPXo3yOtnZY
Cruz Campo	https://youtu.be/BQLTRMYHwvE?si=tDLeuINpwesXAv6D		Marta Puerto – Video CV con IA	https://marta-puerto.com/

6. Posibles historias o temas

Todos los formatos pueden narrarse desde la no ficción, lo periodístico o lo híbrido entre estos acercamientos, así como en formatos *live action*, factuales, gráficos o animados. Algunas ideas iniciales de posibles temas, acercamientos o enfoques son:

Historias de Convergencia: Narrar la historia de personajes que, a pesar de vivir en diferentes ciudades, tienen sus destinos entrelazados de manera sorprendente, revelando conexiones culturales y sociales.

Viaje en el Tiempo: Utilizar elementos de ciencia ficción para llevar a la audiencia a diferentes épocas en el centro de cada ciudad, explorando cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo.

Misterios Urbanos: Desarrollar tramas de misterio que involucren eventos históricos no resueltos o leyendas urbanas locales, permitiendo a la audiencia participar en la resolución de los enigmas.

Retratos Personales: Contar historias íntimas y personales de residentes destacados/as del centro urbano, revelando sus experiencias, desafíos y contribuciones a la comunidad.

Futuros Alternativos: Imaginar futuros alternativos para cada ciudad, explorando cómo las decisiones actuales podrían influir en la evolución de los centros urbanos en las décadas venideras.



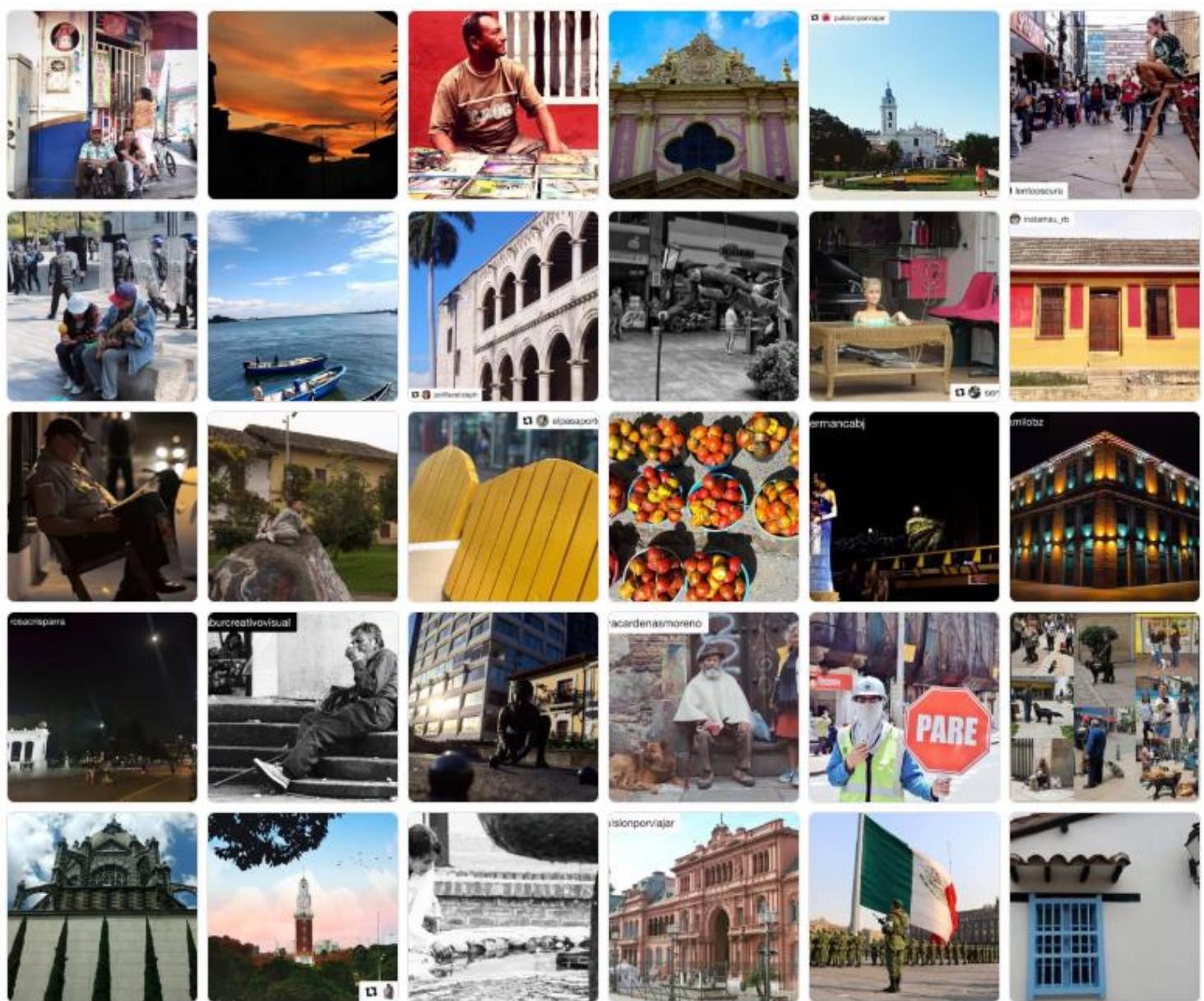
7. Tendencias actuales a considerar

Participación activa: Fomentar la participación activa del público mediante desafíos creativos, encuestas y votaciones que influyan en el desarrollo de la narrativa.

Inclusividad y Diversidad: Reflejar la diversidad cultural, étnica y social de cada ciudad, asegurándonos de que las historias incluyan una variedad de perspectivas y experiencias.

Sostenibilidad y Conciencia Social: Integrar temas de sostenibilidad, conciencia social y desarrollo comunitario en las historias, abordando problemas actuales y posibles soluciones.

Integración de Tecnologías Emergentes: Explorar el uso de tecnologías emergentes como inteligencia artificial para personalizar la experiencia del usuario o blockchain para crear elementos de narrativa descentralizados y seguros.



8. Equipo de coordinación

Iliana Ferrer (Barcelona, España)



Universitat Autònoma de Barcelona

Profesora del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Comunicadora Social y Periodista con énfasis en producción y administración de medios (Universidad del Norte) y doctora en Comunicación Audiovisual (UAB). Ha sido investigadora postdoctoral en la Universidad Pompeu Fabra y en la UAB, e investigadora visitante en University of New South Wales, Middlesex University Dubai, Texas State University y el TEC de Monterrey. También ha realizado estudios de Producción Cinematográfica, Gestión de Proyectos, Marketing y Comunicación, y Social Media Marketing, formación que ha complementado con su amplia experiencia en el campo de la producción audiovisual, la gestión de proyectos y eventos culturales y educativos, la docencia y la investigación. Sus líneas de investigación se centran en el campo de la espectacularización de la información, fact-checking, medios digitales, género, tecnologías emergentes y la implementación de robots sociales.

Marta Narberhaus (Barcelona, España)



Universitat Autònoma de Barcelona

Periodista y Doctora en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra (UPF). Profesora del Departamento de Comunicación Audiovisual de la UAB y miembro del Grupo de Investigación UNIC (Unidad de Investigación en Comunicación) de la UPF y de la Plataforma para la Educación Mediática del CAC (Consejo del Audiovisual de Cataluña). Sus líneas de investigación prioritarias son la educación mediática, la ética del periodismo y la comunicación y la calidad informativa en la producción periodística. También ha trabajado en Catalunya Ràdio, Ràdio Televisió Espanyola y ha hecho consultoría en comunicación para diferentes empresas y organizaciones culturales y educativas.

Alejandro Ángel (Bogotá, Colombia)



Director, Productor y Curador de Cine y Nuevos Medios con más de 18 años de experiencia profesional entre España y Colombia. Es Fundador de [Armadillo: New Media & Films](#), Director de [#NarrarElFuturo: Festival de Cine & Nuevos Medios](#) y Profesor Asociado y Director del CinemaLab del Área de Cinematografía de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá. En la actualidad produce y co-dirige los documentales "Diana de Santafé" y "Manos de Luz". Recientemente dirigió "Chakero", "Muerte Lenta: El pueblo uitoto acorralado por el mercurio" y "Habitantes de Babel" y produjo los largometrajes documentales "Todas Las Flores" y "Granada: Relato de un Perdón". Sus películas y documentales han participado en reconocidos festivales como Biarritz Amérique Latine, Sheffield DocFest, FICCI, Cinelatino Toulouse, Alucine, Filmets, BSSF Bruselas entre otros. Ha sido jurado, asesor y tutor de convocatorias y exhibiciones de documental y nuevos medios en Colombia, Reino Unido, Perú, Argentina, Ecuador y Canadá.

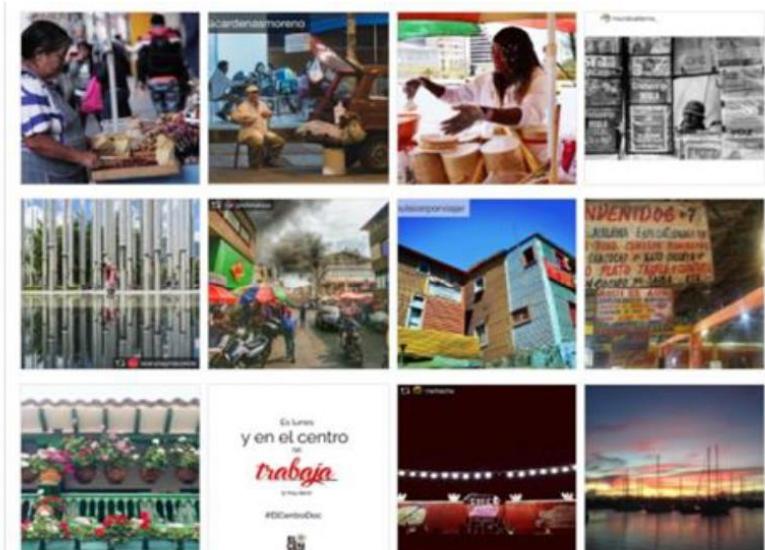
Catherine Santa María Pérez Narváez (Ciudad de México, México)



Licenciada en Comunicación. Productora del área de Producción Audiovisual dentro de MediaLab de la Universidad Panamericana. Escribió, produjo y postprodujo el podcast de Edificio 10 que corresponde al género docudrama; por el cual ganó el primer lugar en la cuarta edición del premio de periodismo de la Escuela de Comunicación, ha participado en la generación de un concurso dentro de dicha universidad. Recientemente ha desarrollado una colaboración audiovisual con una de las televisoras nacionales más reconocidas en México. Tiene experiencia en el área de postproducción y radio.

9. Referencias del marco conceptual

- Barthes, R. (1970). *S/Z*. Editions du Seuil.
- Eco, H. (1981). *Lector in Fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo* (1ra. ed.). Lumen.
- Gomez, J. (2007): Jeff Gomez's "8 Defining Characteristics of Transmedia Production", en *FanTruste*.
<https://fantrust.com/2007/10/jeff-gomezs-8-defining-characteristics-of-transmedia-production/>
- Jenkins, H (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
<http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: the extensions of man* (1st ed.). McGraw-Hill.
- Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling*. ISBN1456564684
- Ryan, M.L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press, USA. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/600034>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (1.). Deusto.



IG: @elcentrodoc
X: @elcentrodoc

TikTok: @elcentrodoc
Facebook: @elcentrodoc