

**Diseño de sitio web transmedia para la difusión y encuentro de
la cultura cinéfila de la ciudad de Cali**

Estudiantes:

Alejandro Mancilla Lerma, Stefania Moreno Martínez

Asesor:

Sandro Javier Buitrago Parias

Universidad Santiago de Cali

Facultad de humanidades y Artes

Programa de Tecnología en Producción Transmedia

2024

Dedicatoria

Querido amigo Alejandro Mancilla, aunque ya no estés físicamente entre nosotros, tu espíritu seguirá vivo tanto en nosotros como en cada rincón que solíamos compartir. Tu partida dejó un vacío inmenso en nuestros corazones y en nuestro equipo que nunca podrá ser llenado por completo.

Recordamos con cariño los momentos de risas, los desafíos superados y las metas alcanzadas juntos, porque más que un compañero fuiste un amigo; fuiste un rayo de luz en nuestras vidas, un apoyo incondicional y una inspiración para nosotros. Tu bondad, tu dedicación y generosidad dejaron una marca imborrable en cada uno de nosotros.

Aunque te hemos perdido físicamente, tu espíritu sigue guiándonos y motivándonos a seguir adelante. Descansa en paz, querido amigo te recordaremos con cariño y gratitud. Espero que encuentres la serenidad y la paz eterna donde estés. Siempre estarás en nuestros corazones y en nuestros pensamientos.

ÍNDICE

Capítulo 1. Proyecto.....	5
1.1. Título: Diseño de Sitio Web Transmedia para la difusión y encuentro de la cultura cinéfila de la ciudad de Cali.....	5
1.2. Experiencia autobiográfica.....	5
1.3. Ubicación del proyecto en la creación.....	6
1.3.1. Pregunta.....	9
1.4. Objetivos de Creación.....	9
1.4.1. Objetivo general.....	9
1.4.2. Objetivos específicos.....	9
1.5. Marco conceptual.....	10
1.5.1. Cultura.....	10
1.5.2. Cultura cinéfila.....	12
1.5.3. Cinéfilos en Cali.....	14
1.5.4. Sitios web.....	15
1.5.5. Transmedia Storytelling.....	16
1.5.6. Sitio web transmedia.....	21
1.6. Antecedentes.....	23
1.6.1. Internacionales.....	23
1.6.2. Nacionales.....	28
1.6.3. Locales.....	30
1.7. Metodología basada en la creación.....	32
1.7.1. Enfoque de la investigación.....	33
1.7.2. Método de investigación.....	34
1.7.3. Tipo de investigación.....	35
1.7.4. Descripción de la metodología. Técnicas de investigación.....	37
1.7.4.1. Entrevista.....	37
1.7.4.2. Netnografía.....	38
1.7.4.3. Ficha de Triangulación.....	39
2. Capítulo. Resultados.....	40
2.1. Identificación de los elementos que caracterizan la cultura cinéfila en la ciudad de Cali.....	40
2.2. Caracterizar los espacios (presenciales o virtuales) de difusión y encuentro de la cultura cinéfila joven en Cali.....	43

2.2.1.	Virtuales	43
2.2.1.1.	Gustos y actividades personales	45
2.2.1.2.	Las edades	46
2.2.2.	Presenciales	47
2.2.2.1.	Museo La Tertulia	47
2.2.2.2.	Sala Audiovisual del Centro Cultural de Cali	47
2.2.3.	Análisis de resultados	48
2.3.	Establecimiento de los elementos transmediales que articulen y potencien la difusión y el encuentro de la cultura cinéfila	49
2.4.	Triangulación de datos	51
2.4.1.	Matriz de Análisis	51
2.4.2.	Matriz para el diseño de la página	52
2.4.2.1.	Prototipo interactivo (Sujeto a Actualización)	55
2.5.	Discusión	55
2.6.	Conclusiones	56

Capítulo 1. Proyecto.

1.1. Título: Diseño de Sitio Web Transmedia para la difusión y encuentro de la cultura cinéfila de la ciudad de Cali.

1.2. Experiencia autobiográfica

Con base en nuestras vivencias y experiencias previas habitando Santiago de Cali, hemos podido identificar factores asociados a la cultura de esta que consideramos deben estudiarse y analizarse con mayor detenimiento. Entre estos el que más llamó nuestra atención fue la producción cinematográfica, pues que es bien sabido que la cuna del cine colombiano radica aquí en nuestra ciudad, representada a través del grupo “Cine club de Cali” o “Caliwood” conformado en los años 70 con el objetivo de hacer cine en la región.

Con el tiempo, Cali se ha convertido en uno de los puntos de desarrollo cinematográfico más grandes del país, por lo que, hacer una retrospectiva de lo que nos ha llevado a estar en esta posición y cómo utilizar este elemento de tal manera que los caleños lo entiendan y lo hagan propio, teórico y práctico, es la principal problemática de este trabajo de investigación.

Los estudiantes que presentamos este proyecto, también hacemos parte del grupo representativo de cine “Cinejemplo” de la Universidad Santiago de Cali, un espacio extracurricular adscrito a la dirección de cultura, coordinado por el docente John James Urrego. Allí, desde hace aproximadamente dos años, se nos ha dado la oportunidad de hacer producciones propias y dar a conocer nuestra pasión por ver y hacer cine. Esto nos ha llevado a investigar sobre cómo se produce en la ciudad desde múltiples perspectivas y cómo podemos incluir las narrativas transmedia en dicho proceso.

El cine siempre ha sido un medio por el cual podemos imaginar mundos más allá de nuestra comprensión, es una de las cosas que siempre nos ha gustado de esta disciplina, la posibilidad de crear cosas nunca vistas, porque el cine debe partir como reflejo de la realidad, sobre todo en los países latinoamericanos, donde la producción cinematográfica tiene un enfoque distinto en cuanto a su realización. Cabe señalar que no necesariamente todo tiene que ser un reflejo de esta, sino que se puede crear una nueva realidad desde cero, dejando de lado todas esas problemáticas

del mundo real, y adentrándose en universos totalmente increíbles. Esto va ligado a los géneros de la ciencia ficción y la fantasía, ver cómo estos mundos tan grandes y vastos se expanden a través de diferentes narrativas y cómo estas al final están conectadas creando así una historia mucho más grande de fondo, cómo las sagas de Star Wars o El señor de los anillos.

Nuestra participación en el grupo “Cinejemplo”, y nuestra inmersión en mundo del cine en Cali, nos ha permitido comprender que la cultura cinéfila va más allá de simplemente consumir películas; implica una profunda conexión con la historia, el arte y la identidad de nuestra ciudad. Ello a medida que analizamos las narrativas transmedia, así como las oportunidades de involucrar a la comunidad cinematográfica.

La página web transmedia que se llevará a cabo no solo pretende brindar información y entretenimiento sobre cine, sino también busca crear un entorno digital en el que los caleños puedan sentirse parte de una comunidad apasionada por el cine, compartir sus experiencias, y contribuir activamente a la construcción de esta historia cinematográfica local. Creemos fundamental tener plataformas en línea que fomenten la participación y el diálogo entre los aficionados al cine. Esperamos que nuestra página web sea un punto de encuentro virtual donde la cultura cinéfila en Cali pueda crecer.

1.3. Ubicación del proyecto en la creación

En la coyuntura digital que permea a la sociedad actualmente, los medios de comunicación, las plataformas digitales, el acceso a la información y la interacción con comunidades afines en cuanto a gustos similares se refiere, se han convertido en una necesidad imperante para fomentar el desarrollo y la promoción de distintas manifestaciones culturales entre las personas pertenecientes a las mismas. En este contexto, la cultura cinéfila representa un ámbito fundamental en la apreciación y comprensión del séptimo arte, la cual contribuye al enriquecimiento de la sociedad y su diversidad cultural en el campo audiovisual. Sin embargo, la ciudad de Cali, reconocida por su dinámica cultural, pese a contar con una amplia variedad de espacios de encuentro para esta población, carece de un espacio digital transmedia dedicado exclusivamente a la difusión y encuentro de la cultura cinéfila. Lo que a grandes rasgos representa un obstáculo en la articulación de los actores que integran dicha cultura.

La ausencia de un sitio web transmedia especializado en la cultura cinéfila de Cali plantea un problema multifacético. En primer lugar, la falta de acceso a información centralizada y actualizada sobre eventos, proyecciones, festivales, reseñas, convocatorias y otros elementos relevantes del mundo cinematográfico. A la par, también limita la participación de los aficionados al cine en la ciudad, porque al desconocer los procesos que se están llevando a cabo en la ciudad alrededor de cine, la audiencia que pueda contribuir a la dinamización de estos procesos será baja para realizar estas proyecciones, lo que conlleva una baja visibilidad. Estas situaciones repercuten negativamente tanto en la conformación de comunidades cinéfilas, como en la difusión y diversificación de contenidos y eventos afines al mundo cinematográfico.

Entre otras consecuencias, el no contar con este espacio digital impide la creación de una plataforma que promueva la participación de los ciudadanos en la producción y difusión de contenidos relacionados con el cine. Un espacio digital, interactivo y colaborativo fomentaría la generación de críticas, análisis, proyectos audiovisuales y debates entre la comunidad cinéfila local; lo cual mediante la integración de las narrativas transmedia potenciaría aún más ese elemento participativo entre la comunidad, incentivando la creatividad y la expresión artística en el ámbito cinematográfico, en el que se puedan generar propuestas que impacten en el desarrollo de la industria audiovisual caleña.

Del mismo modo, existe un potencial económico que este tipo de plataforma digital transmedia podría generar para la ciudad de Cali, por lo que sin un sitio web que promueva y centralice la cultura cinéfila, se limitan las oportunidades de desarrollo económico en el sector, tales como la promoción del turismo cultural y la creación de empleos relacionados con la producción y gestión de contenidos cinematográficos.

Esto no es un tema reciente, ya que por muchos años, han existido falencias en cuanto a la manera en cómo se lleva a cabo la difusión y exhibición de producciones cinematográficas de diversa índole en Colombia, presentándose situaciones en las cuales películas provenientes del exterior acaparan la gran mayoría de las pantallas de cine en todo el país, reduciendo así tanto el tiempo de exhibición, como la cantidad de sitios en los cuales se puedan apreciar producciones colombianas recién estrenadas. Proimagenes, en su más reciente boletín de “CineEnCifras”, destaca lo siguiente:

Del total de asistencia a 279 largometrajes estrenados durante 2022, el 89% fue a ver películas de Estados Unidos, el 3,4% asistió a ver películas colombianas, 3,4% asistió a ver películas de origen europeo, menos del 1% películas latinoamericanas y el 4,2% películas del resto del mundo (Corea del Sur, Japón, Canadá, Australia, entre otros) (CineEnCifras. 2023. p. 9)

Estos datos muestran que los autores no tienen espacio para que sus trabajos se exhiban adecuadamente, lo que implica el desconocimiento del público sobre lo que sucede a nivel nacional y local. Desde esta perspectiva, la cultura cinéfila puede no lograr distribuir sus proyectos y otras actividades, convirtiendo al sitio web en un catalizador del interés por otro tipo de producciones no hegemónicas. Y es una alternativa que podría alterar dichas circunstancias en el mediano plazo. En la globalización actual, aplicaciones como Letterboxd, IMDB, Rotten Tomatoes, Fandom Wiki, Discord, Instagram y Facebook sirven como espacios para la convergencia de las culturas cinematográficas no solo en Cali, sino en todo el mundo. En tales condiciones, el cine y sus diversas variantes supieron adaptarse a las nuevas tecnologías. Hay que señalar que algunas de estas plataformas carecen del dinamismo del consumo digital, componentes que van más allá de la interacción entre usuarios. Aquí juega un papel decisivo el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, especialmente Internet, las redes sociales, las nuevas plataformas y sitios web. Se trata de una experiencia inmersiva que permite al público pasar de un sujeto pasivo a un sujeto activo en la historia de la obra, una experiencia en la que el público piensa de forma más reflexiva elige el destino de un personaje, qué contenido quiere consumir y en qué formato, de manera que brinda la posibilidad de elegir libremente lo que se quiere hacer. Así pues, en lugar de limitarse a lo que decide la persona que crea la historia, el público se convierte en el factor decisivo y puede elegir cómo termina.

Las creaciones inmersivas, los nuevos medios, las obras y experiencias interactivas, los emergentes modos y estéticas narrativas constituyen prácticas artísticas en las que la integración de tecnologías contemporáneas, reutilizadas, sofisticadas, artesanales, desencadenan nuevas formas de creación y apropiación de las artes audiovisuales. (Valencia & Cantor, 2021. p. 6)

Ante este panorama, la transmedia se hace muy importante en lo que respecta, cómo se plantean estas nuevas maneras de participación, entre usuarios y creadores, en pro de direccionar aquellos

contenidos con los cuales las nuevas audiencias tienen mucha más afinidad y predisposición a generar un espacio de comunidad entre sí, especialmente, de aquellos que ven en el cine esa manera de inmersión y entretenimiento mutuo.

Es así como el presente proyecto busca aportar en el diseño de un sitio web transmedia, integrando aspectos teóricos (conceptos y significantes sobre la web y las narrativas transmedia) y prácticos en lo que se refiere a la estructura estética del mismo.

Las bases se enfocan en que la cultura cinéfila encuentre un espacio digital innovador para congregarse en torno a su gusto por el cine y todo lo que este abarca, mediante la exploración de diferentes páginas del sitio web, además de que puedan llevar a cabo la difusión de las obras de su agrado y las de su autoría propia, y puedan encontrar los temas de mayor importancia de la industria cinematográfica, cómo lo son festivales, talleres y convocatorias. A raíz de dichos planteamientos se genera la siguiente pregunta de investigación.

1.3.1. Pregunta

¿Cómo diseñar un sitio web transmedia que sea un espacio de difusión y encuentro de la cultura cinéfila en la ciudad de Cali?

1.4. Objetivos de Creación

1.4.1. Objetivo general

Diseñar un sitio web transmedia que sea un espacio de difusión y encuentro de la cultura cinéfila en la ciudad de Cali.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Identificar los elementos que caracterizan la cultura cinéfila en la ciudad de Cali.
2. Caracterizar los principales espacios (presenciales y/o virtuales) de difusión y encuentro de la cultura cinéfila en Cali.
3. Establecer los elementos transmediales que articulen y potencien la difusión y el encuentro de la cultura cinéfila en Cali.

1.5. Marco conceptual

Considerando investigaciones previas sobre diversos temas relacionados con la cultura cinematográfica y los medios digitales relacionados con sitios web y narrativas transmedia que aquí se presentarán, se realizó una revisión de material bibliográfico, siendo los temas planteados anteriormente los que dieron lugar a la formación de este proyecto. A partir de esta búsqueda se decidió trabajar y desarrollar investigaciones con un número limitado de autores; el cual a partir de ciertas consideraciones se adapta al tema, entre estos autores se pueden encontrar tesis, trabajos de investigación, artículos, páginas web, blogs y videos de diversas plataformas. Ello con el propósito de aumentar la comprensión de todos aquellos elementos que se busca abordar.

1.5.1. Cultura

En concordancia con los temas de estudios planteados, y con el objetivo de abordar la cultura cinéfila en la ciudad de Cali, se considera fundamental dar una definición puntual a este término, “cultura”, para esto se recurre al significado propiciado por la organización UNESCO, que plantea lo siguiente: “Conjunto distintivo de una sociedad o grupo social en el plano espiritual, material, intelectual y emocional, comprendiendo el arte y literatura, los estilos de vida, los modos de vida común, los sistemas de valores, las tradiciones y creencias” (UNESCO, 2023).

Bajo este concepto, Cali se identifica y caracteriza como una ciudad con un amplio repertorio de grupos sociales que promueven muchas culturas, que, teniendo en cuenta el campo del que las personas hacen parte, realizan múltiples actividades, como la salsa, el teatro, los bailes urbanos y ancestrales, carnavales, deportes, literatura, música y cine. Son espacios con bases en el gusto y la sensibilidad, lo que al final acaba atrayendo a las personas a ser partícipes de dicho grupo social, un proceso subjetivo aclara que el sujeto puede encontrar un espacio para sentirse identificado con las prácticas a realizar además de interactuar con personas que son afines a sus gustos particulares. También en estos espacios las dinámicas sociales en el sentido político y económico se transforman, dejando de lado los sesgos ideológicos que puedan llegar a permear a los individuos que practican la actividad, haciendo de la cultura no solo un medio de expresión sino de transformación.

Una de las aproximaciones respecto a la cultura con relación al anterior postulado es descrita por Stuart Hall, en su trabajo:

Estudios culturales: Dos paradigmas, en el que a raíz de una serie de estudios “vincula a la cultura con la suma de todas las descripciones disponibles a través de las cuales las sociedades confieren sentido a, y reflexionan sobre, sus experiencias comunes.” (Hall, 2006. p. 4).

Comprendiendo que la cultura es un elemento que pertenece más allá de toda concepción política al pueblo, se democratiza y sirve como una manera en la que los actores sociales puedan comprenderse mutuamente también señala que no se relega a una posición de privilegio, la cultura es un factor que promueve la integración colectiva entre los individuos otorgando a la misma un valor mucho más significativo.

Así pues, dentro del contexto de desarrollo sociocultural de Cali se pueda interpretar que estas manifestaciones culturales traen una connotación negativa en torno a las problemáticas sociales originarias de los barrios, de quienes practican dichas actividades culturales, generando un sesgo de clases que divida a la población y no genere una integración social adecuada alrededor de la actividad cultural gesta en la ciudad. Es así como Paola Ocampo brinda su perspectiva de este asunto en su tesis de maestría: Diálogos sobre la cultura en la ciudad de Cali.

La cultura no está ajena a las relaciones de poder, se establecen jerarquías y así mayores y mejores condiciones de ciertos tipos y formas de cultura sobre otras. Pero desde los procesos dialógicos es posible mediar las distintas posiciones y construir un ejercicio del poder equitativo, donde los actores que hacen parte de los distintos procesos culturales de la ciudad puedan negociar entre ellos, teniendo en cuenta, la construcción de sentidos y significados, frente a la cultura. (Ocampo, 2016. p. 20)

De esta manera se busca dar claridad que, en Cali las manifestaciones culturales nunca han sido ajenas a las connotaciones históricas que envuelven a la ciudad y a sus habitantes, en temas políticos o de clases sociales, independientemente del espacio que habitan en la misma. La colaboración entre estos sectores respecto a la promoción de una cultura caleña en diferentes campos, ha sido crucial para construir escenarios de participación en la que estos movimientos o grupos sociales puedan expresar lo que les apasiona, ya que termina sobreponiéndose a la cultura como eje de integración social y de desarrollo económico, mediante industrias culturales. En esta historia de la ciudad, se han tejido lugares para ello, en el caso del cine, el museo La Tertulia se

configura como el escenario principal de estas manifestaciones, en las que se pueden encontrar vestigios del origen de una cultura cinéfila en Cali.

1.5.2. Cultura cinéfila

Con el objetivo de reflejar un concepto de la cultura cinéfila se trae a colación el libro: “A history of the french new wave cinema”. (Neupert, 2007). En el que, por cuestiones conceptuales, es necesario retomar el tema concerniente a la nueva ola francesa, mediante una serie de análisis, describe a los miembros que la conforman de la siguiente manera:

La Nueva Ola fue ante todo un fenómeno cultural, resultante de las tendencias económicas, políticas, estéticas y sociales que se desarrollaron en la década de 1950. Los cambios en las otras artes, incluyendo la literatura y el teatro, anticiparon algunos de los cambios en el cine, y el rol e incluso el dominio de la crítica de arte también cambió durante este tiempo. El cine New Wave fue moldeado por fuerzas tan abstractas como el crecimiento de la crítica cinematográfica que enfatiza la puesta en escena sobre las temáticas y tan concretas como las innovaciones tecnológicas en cámaras cinematográficas y grabadoras de sonido. Este capítulo investiga algunos de los mecanismos más profundos que influyeron en el surgimiento de la Nueva Ola. (2007. p. 3)

En este sentido, se podría brindar un concepto más específico a la cultura cinéfila, a partir de la nueva ola francesa, como una forma de devoción y apreciación profunda hacia el cine como arte y medio de expresión. Que representa un conjunto de actitudes, conocimientos y prácticas compartidas por aquellos que consideran el cine como una parte integral de sus vidas. La cual implica una pasión por descubrir y explorar películas de diversas épocas, géneros y países, así como la disposición para analizar y debatir sobre ellas, en un compromiso por la búsqueda de nuevas perspectivas y experiencias cinematográficas, y una valoración de la creatividad, la estética y el impacto emocional que el cine puede tener en el individuo y en la sociedad en general. (Neupert, 2007)

Esta obra, se considera un elemento de gran valor histórico para comprender el movimiento cinematográfico conocido como la Nouvelle Vague o Nueva Ola Francesa. El autor examina el origen de este movimiento, su impacto en la producción cinematográfica a nivel mundial y las nuevas formas de hacer y consumir cine que surgieron como resultado de esta corriente artística.

En su investigación, Neupert ofrece una visión detallada de la historia de la Nouvelle Vague, explorando sus raíces en el contexto sociocultural de la Francia de la posguerra. Destaca la importancia de los cineastas clave como François Truffaut, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol y Éric Rohmer, entre otros, y analiza sus contribuciones únicas al cine francés y mundial. Una de las principales contribuciones de la Nueva Ola Francesa fue su enfoque innovador y audaz en términos de estilo cinematográfico.

Los directores de la Nouvelle Vague rompieron con las convenciones tradicionales del cine y experimentaron con técnicas como la cámara en mano, el uso de locaciones reales y la improvisación de los actores, estas técnicas aportan una sensación de frescura y autenticidad a las películas, desafiando las normas establecidas y abriendo nuevas posibilidades artísticas. Además, según resalta el autor en uno de los aspectos clave que implica esta nueva corriente cinematográfica, la Nouvelle Vague también tuvo un impacto significativo en la forma en que se concebía y se consumía el cine.

Los cineastas de esta corriente adoptaron un enfoque más personal y autorreferencial, utilizando el cine como una forma de expresión artística individual. Asimismo, la Nueva Ola Francesa fue un movimiento que promovió la cinefilia y la reflexión sobre el cine como un arte intelectual, lo que influyó en las actitudes y los gustos cinematográficos de las generaciones posteriores. Es importante destacar que, aunque la misma tuvo un impacto considerable en el panorama cinematográfico internacional, también fue objeto de críticas y controversias. Algunos consideraron que sus películas eran demasiado fragmentadas o autoindulgentes, mientras que otros las elogiaron por su espíritu innovador y su enfoque desafiante.

Se puede decir entonces que la Nouvelle Vague es un momento que determina el surgimiento de una cultura cinéfila no solo en Francia, sino a nivel mundial, aquí pasan a tenerse en cuenta aspectos que van más allá de la producción comercial de obras audiovisuales para un público general, a pesar de que también consumen obras de índole comercial. Se considera elementos de apreciación estética mucho más enfocados a las representaciones sociales y artísticas que primaban entonces, dejando de lado las narrativas convencionales para dar lugar a una nueva manera de contar historias, y que con quienes disfrutaban del cine, reflexionar alrededor de ellas.

Centrándose en concreto en el surgimiento y desarrollo de la cultura cinéfila en el valle del Cauca y más específicamente en la ciudad de Cali, Ramiro Arbeláez manifiesta lo siguiente:

En 1959 se fundó lo que parece ser, hasta ahora, el primer cineclub en Cali, el de La Tertulia, grupo interesado por la difusión del arte y el debate de las ideas, comandado por Maritza Uribe de Urdinola desde 1956. En este cineclub figuraban también Eduardo Gamba, Miriam de Borrero, Nils Bongue, Ricardo Silva y Gino Faccio, y en 1963, fecha de la publicación de su resumen de actividades, ya había presentado más de cien películas en varios cines de la ciudad, entre ellas clásicos americanos y del neorrealismo italiano, pero también recientes producciones de la vanguardia europea (Nueva Ola, Antonioni). Algunas personas vinculadas con ese grupo trajeron a Cali películas de los directores más interesantes del momento con ocasión de los Festivales de Arte, que se llevaron a cabo durante los años sesenta. (Arbeláez, 1999. p. 20)

Se puede considerar que la cultura cinematográfica de Cali se originó a partir del surgimiento de varios movimientos culturales durante la evolución de la ciudad a finales de los años 50. Además, se puede considerar que la ciudad se desarrolló como una zona de creciente actividad industrial debido a las empresas que veían el potencial que ofrecía la ciudad.

Las olas migratorias causadas por la violencia atraen una gran cantidad de personas a participar en estas actividades de desarrollo industrial, lo que al mismo tiempo provocó una ola de actividades culturales en la región, y que dio como resultado la construcción de un espacio donde estos ejercicios podrían ser reflejados y manifestados con las condiciones adecuadas para su respectiva exhibición y disfrute.

1.5.3. Cinéfilos en Cali

La cultura cinematográfica de Cali ha sido significativamente influenciada por el cine en la ciudad, y ha atravesado varias etapas de desarrollo que han tenido un impacto en la cinefilia, la experimentación y la producción cinematográfica. Andrés Caicedo fue un apasionado del cine y promotor de la cinefilia en Cali, por lo que es importante destacar su figura como una de las personalidades centrales durante los inicios y la consolidación de una futura cinefilia caleña.

Pero la cinefilia pudo seguir ejercitándose con la actividad de la Cinemateca del Museo La Tertulia, que había comenzado a funcionar en 1975, primero bajo la dirección de

Pedro Alcántara, Gloria Delgado y Gino Faccio, y luego bajo la responsabilidad de Ramiro Arbeláez. También los cine-clubes tomaron el relevo, como el Cine-U-Club dirigido por Rodrigo Vidal en la Universidad del Valle, el del Cuarto del Búho del Teatro Imbanaco, que aparece en 1979 en manos de William Caicedo, Edgar López, Edward Narváez, Álvaro Herrera y Mauricio Hernández y alcanza a publicar varios números de su revista durante 1980; el Cine-club Cine Ojo en el Teatro Calima, cuyo trabajo se extiende durante varios años de la década de los ochenta, primero en manos de Juan Carlos Velázquez y luego bajo la dirección José Urbano y Paula Trujillo. (Arbeláez. 1999. p.23)

La segunda etapa del grupo Cali estuvo marcada por la producción cinematográfica, dirigida por figuras como Luis Ospina y Carlos Mayolo. Estos cineastas son una referencia importante a la producción audiovisual en Cali, y sus películas reflejan la realidad social y cultural de la ciudad. A través de su trabajo, lograron describir los problemas y la dinámica de Cali, produciendo identidades cinematográficas locales. A finales del siglo XX, la producción de documentales de televisión y la formación de universidades en el campo audiovisual se determinó cómo las nuevas herramientas de fabricación para los teatros que surgieron en la región. Este medio permite la visibilidad de la realidad y el problema de Cali y su entorno, contribuyendo al desarrollo de identidades audiovisuales locales.

Este sitio web puede ser una sala de reuniones virtual donde los amantes del cine de Cali y esta región pueden acceder a contenido audiovisual, artículos, entrevistas y eventos relacionados con el cine.

1.5.4. Sitios web

WWW se convirtió en un sistema de intercambio de información y documentos en Internet, dando lugar a la creación de las primeras páginas web.

Los sitios web son plataformas digitales accesibles a través de Internet y que contienen información, servicios y funciones diversas. Esto ha sido fundamental en nuestra vida moderna, brindándonos acceso a mucha información, servicios y entretenimiento. Los sitios web se componen de páginas web, que a su vez contienen elementos como texto, imágenes, vídeos y enlaces.

Una de las principales características de los sitios web es su capacidad para proporcionar información. Desde noticias y artículos interesantes hasta documentos académicos y recursos educativos, estos sitios nos permiten acceder a una amplia gama de conocimientos con solo unos pocos clics.

La web se ha convertido en una plaza pública, una biblioteca, un consultorio médico, una tienda, una escuela, un estudio de diseño, una oficina, un cine, un banco y mucho más. Por supuesto, con cada nueva función, cada nuevo sitio web, aumenta la división entre quienes están en línea y quienes no, lo que hace que sea aún más imperativo que la web esté disponible para todos. (Berners, 2019)

Otro aspecto importante de ellos es la contribución que hacen los sitios web al entretenimiento. Con la proliferación de plataformas de streaming de juegos en línea y redes sociales, los sitios web se han convertido en una fuente de diversión y entretenimiento para millones de personas en todo el mundo. Ya sea que estemos viendo películas y series, jugando juegos interactivos o explorando contenido multimedia, los sitios web nos ofrecen una amplia gama de opciones para satisfacer nuestros gustos y preferencias.

La web es ahora un recurso público del que dependen las personas, las empresas, las comunidades y los gobiernos. Es vital para la democracia y ahora más crítico para la libertad de expresión que cualquier otro medio. Almacena y nos permite compartir nuestras ideas, música, imágenes y culturas. Es un reflejo increíblemente íntimo de nuestros intereses, prioridades, desacuerdos y valores. (Berners, 2014)

De esta manera, los sitios web son herramientas esenciales para nuestra vida digital. Nos permite acceder a información, conectar con otros usuarios y brindar infinitas opciones de entretenimiento. Su diversidad y accesibilidad los convierten en una parte esencial de la experiencia en línea.

1.5.5. Transmedia Storytelling

En primera instancia se parte con la conceptualización de uno de los mayores referentes de habla hispana en lo que a transmedia se refiere, Carlos Scolari, en su libro: *Narrativas Transmedia cuando todos los medios cuentan*. Ofrece un significado breve, pero conciso planteamiento que se describe de la siguiente manera:

“Las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)”. (Scolari, 2013. p. 22)

El evento se desarrolla a través de canales, incluidos videos, imágenes, texto y juegos, y cada canal contribuye a la experiencia del usuario al interactuar con el evento. La idea básica es que cree una experiencia mucho más agradable para el público, ya que el usuario no tiene que ser un ávido conocedor del universo en cuestión ni de los distintos entornos que lo componen. Dado que la historia en sí se puede entender de forma independiente, deberías poder disfrutar del contenido del universo en un entorno que te resulte conveniente.

Transmedia permite la interacción entre usuarios y creadores, creando un entorno colaborativo que conduce a la mejora de los espacios compartidos (en este caso, los sitios web). En este sentido, entendemos que una web transmedia, que es un elemento clave del proyecto en cuestión, es una plataforma online que utiliza múltiples medios y canales para contar historias o proporcionar información de forma interconectada y colaborativa.

Este tipo de sitios web tienen como objetivo involucrar a los usuarios y fomentar la participación en experiencias transmedia. Otra perspectiva sobre este concepto proviene de Henry Jenkins, otro destacado teórico de la convergencia de medios. El autor presenta en su libro el siguiente concepto transmedia. La cultura de la convergencia.

“La narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos.” (Jenkins, 2006. p. 31)

Aquí se puede observar que el autor hace un énfasis mucho más grande en la interactividad de los consumidores con el universo, del que estos son fanáticos, más que la construcción del universo en sí, como lo señala Scolari. Jenkins enfatiza en que la participación del usuario expande la narrativa de este, de manera que la historia y su contenido encuentra nuevas formas de explorar su propia historia y a los personajes que la conforman, esto complementado con los nuevos medios de entretenimiento digital cuyos consumidores son mucho más afines a usar.

Jenkins explora el impacto de la convergencia mediática en la cultura contemporánea, basándose en cómo esta ha transformado la forma en la que los consumidores interactúan con los medios de comunicación más tradicionales. Esto plantea que la convergencia mediática ha provocado una nueva participación activa, en la que los consumidores han adquirido un nuevo papel en la distribución de contenidos y no solo los observan, sino que son creadores de este, parte según el autor, de los avances tecnológicos evidenciados en la última década en torno a los medios de comunicación, como la televisión, la radio, el periódico, el cine, la música y los videojuegos, encuentren un espacio en las plataformas digitales más relevantes.

Esto ha llevado a una mayor interacción entre diferentes medios y ha dado lugar a nuevas formas de narrativa y participación del público. Los consumidores ahora pueden acceder y compartir contenido en múltiples plataformas y dispositivos, lo que ha generado una mayor participación y colaboración en la creación de contenido.

Jenkins también destaca la importancia de la apropiación del contenido por parte de los consumidores. Señala que los consumidores ya no son simplemente receptores pasivos de contenido, sino que se involucran activamente en su interpretación, reconfiguración.

Los consumidores toman elementos de diferentes medios y crean sus propias historias, videos, fan art y otros tipos de contenido relacionado. Este proceso de apropiación se ha vuelto especialmente relevante en la cultura cinéfila, donde los fanáticos reinterpretan y expanden el universo de una película o franquicia a través de creaciones propias.

Otro concepto central en el libro de Jenkins es la expansión de las historias a través de múltiples medios (Jenkins, 2006). Él argumenta que las historias ya no están limitadas a un solo medio, sino que se extienden a través de diferentes plataformas y formatos. Por ejemplo, una película puede tener presencia en redes sociales, videojuegos, cómics y libros. Esta expansión de las historias permite a los consumidores sumergirse aún más en el universo narrativo y contribuir a su desarrollo a través de la creación de contenido adicional. Los fanáticos pueden participar activamente en la expansión del mundo cinematográfico a través de la creación de historias, fan fiction, animaciones y otros medios de expresión.

Continuando con esta serie de referentes en torno a la investigación, se pretende abordar un proyecto que plantea la transformación de los medios audiovisuales, haciendo énfasis en el

aspecto de la narrativa, en torno a las nuevas tecnologías y maneras de contar historias. En primera instancia, se trae a colación este estudio, presente en la revista Cuadernos de cine colombiano de IDARTES, titulado como: “La evolución de las narrativas audiovisuales”. Una revista cuyo objetivo es la divulgación de las artes audiovisuales que se están llevando a cabo en Colombia y de qué manera impactan en las audiencias. Este artículo se abordan elementos que apoyen la forma en la que las historias son creadas y difundidas entre el público general, de la mano de las nuevas tecnologías y como estas logran integrarse al panorama de la producción audiovisual en el país, enriqueciendo la forma en la que estas producciones son consumidas, entre dichas transformaciones se encuentran aspectos como la experiencia cinemática, que en palabras del mismo se define de la siguiente manera:

Las artes audiovisuales constituyen una amalgama de posibilidades para la expresividad y la creación humana. La fotografía, el cine, el video, la televisión, los videojuegos, la web, las video instalaciones, el sonido envolvente, las pantallas, los videoproyectores, los dispositivos de reproducción de contenidos y las plataformas se encuentran instalados en las prácticas culturales y cotidianidades de todos. En ese sentido, el lugar de las audiencias también ha ido transitando desde las orillas más contemplativas de observación pasiva, a la participación cocreativa y a la inmersión en experiencias que el espectador navega a su libre albedrío, determinando inicio, fin, no inicio, no fin, puntos de giro, continuidades, montajes, libertad de travesía, intervención, dirigir su propio destino narrativo. (Valencia & Cantor, 2021. p. 6)

A través de todo este trabajo se dan a exponer diversas perspectivas de profesionales de la comunicación, diseño, las narrativas transmedia, las artes audiovisuales e interactivas, de todas estas nuevas herramientas en disposición de brindar una mejor experiencia a la hora de disfrutar de múltiples producciones audiovisuales del país, ya sean series de televisión, radionovelas o documentales, en todas éstas prima la interactividad con el usuario, ya sea por medio de la realidad aumentada, alguna especie de juego o mediante la implementación de una plataforma multimedia.

La implicación de este trabajo hacia la investigación es que realiza una revisión bibliográfico y práctico, ya que analizan estas teorías acerca de las artes audiovisuales, sino que la aplican en el transcurso de sus proyectos profesionales, a una gama de posibilidades considerablemente

amplia que da la oportunidad a cambiar la manera de que estas narrativas llegan a las audiencias, y que tengan un impacto mucho más significativo en cuanto al mensaje que pretende dar dicha historia, ya sea una sobre el conflicto armado y el desplazamiento forzado, y que a su vez, tengan una mejora de las artes audiovisuales.

Bajo esta temática se identifican una serie de factores los cuales se hacen muy relevantes a la hora de llevar a cabo la construcción de un sitio web con tales características, dichos factores son:

Participación del usuario: La participación del usuario es un elemento fundamental de un sitio web transmedia. Los usuarios pueden interactuar con la historia a través de diferentes canales, como redes sociales, comentarios y foros. Esta interacción no solo hace que la experiencia sea más enriquecedora para el usuario, sino que también puede ayudar a mejorar la historia y hacerla más relevante y atractiva para el público.

Contenido dinámico: El contenido se basa en mantener a los usuarios activos, entregándoles nuevas propuestas que llamen su atención, debe ser actualizado y evolucionar a lo largo del tiempo para que la experiencia siga siendo interesante y valioso. La utilización de nuevas tecnologías también puede ayudar a mantener la experiencia fresca y emocionante.

Cocreación: Los usuarios pueden contribuir a la historia a través de sus propias creaciones, como videos, imágenes y relatos. Esto hace que la experiencia sea más colaborativa y participativa, y también puede ayudar a involucrar a un público más amplio.

Integración de múltiples medios: integra múltiples medios de comunicación, como video, audio, texto y juegos, para contar una historia o presentar información. Cada medio tiene su propio valor y puede utilizarse para transmitir información creativa y emocionante.

Interactividad: La interactividad se refiere a la capacidad de los usuarios para interactuar con el contenido del sitio, como hacer clic en botones, responder preguntas o realizar acciones en los juegos.

Inmersión: La inmersión es un elemento importante en un sitio web transmedia, ya que permite a los usuarios sumergirse en la historia y sentirse parte de ella. La utilización de técnicas de realidad virtual y aumentada puede ayudar a mejorar la inmersión y hacer que la experiencia sea más emocionante y atractiva para los usuarios.

Adaptabilidad: Consiste en cualquier entorno digital, ya sea una web o una app, debe ser adaptable a diferentes dispositivos y plataformas para llegar a un público más amplio. Debe ser accesible desde diferentes dispositivos, como teléfonos móviles, tabletas y computadoras, y estar disponible en diferentes plataformas, como redes sociales, sitios web y aplicaciones.

Reutilización de contenido: Se basa en utilizar y reutilizar el contenido existente en diferentes formatos y canales para mejorar la experiencia y llegar a un público más amplio. Un video puede adaptarse a diferentes plataformas y canales, como YouTube, Instagram y Facebook, para llegar a diferentes audiencias.

De esta manera se hace una introducción en una nueva manera en la que los universos narrativos se expanden más allá de un medio y de las posibilidades que el mismo tiene para ofrecer, brindándole nuevas experiencias a los usuarios de tal manera en el que se llega a un punto particular en el que dichos usuarios se transforman, pasando a ser productores, personas que no se conforman con el canon establecido de un universo, sino que, bajo su propio interés y fascinación por la franquicia de la que es fan, aporta a la misma mediante estas plataformas llevando a cabo la creación de nuevas historias que enriquezcan el universo ya construido, esto por medio de comics, fanfics, o videos informativos. Scolari también plantea el panorama de las narrativas transmedia en diferentes contextos, tales como la educación, la publicidad y el periodismo, ahondando en que, si bien se enfocan en la difusión de hechos bajo una idea central, también se hacen presentes los múltiples medios que puedan complementar la información que se desea exponer, además de esto, como en diferentes sectores a nivel mundial la producción transmedia se enfoca en las necesidades de la industria que destacan en dicho lugar, por ejemplo en los estados unidos, está hace un énfasis en aspectos de entretenimiento, mientras que en diversos países latinoamericanos se enfoca más en lo publicitario.

1.5.6. Sitio web transmedia

La creación de sitios web transmediales se está convirtiendo en una práctica cada vez más común en la era digital actual. Estos sitios web se esfuerzan por contar historias a través de varias plataformas y formatos para crear una experiencia emocionante y estrecha para la audiencia. A continuación, se muestra la base teórica basada en diversas fuentes de información.

Narrativa Transmedia

El storytelling transmedia es una práctica que implica contar una historia a través de múltiples plataformas y formatos, como sitios web, redes sociales, video y medios impresos. El objetivo es crear una experiencia cohesiva y envolvente para la audiencia.

Respecto a las características más importantes de la narrativa transmedia, podemos hablar de que se trata de un medio online que refleja una realidad actualizable y variada, la cual es construida por las personas usuarias que eligen contar de esa manera su experiencia vivida, dando pie a otras a comentar e iniciar así una posible conversación sobre un tema real, añadiendo otra historia que tenga relación, dando otros puntos de vista... (Moreno, 2014)

La narración de historias transmedia puede mejorar la experiencia del usuario. La idea de que cada plataforma o formato puede agregar algo nuevo a la historia permite a la audiencia explorar diferentes aspectos del mundo narrativo es la base de la narrativa transmedia.

Participación del Usuario

Los sitios transmedia a menudo dependen de la participación de los usuarios para impulsar la narrativa. Esto puede incluir elementos interactivos como juegos, cuestionarios y encuestas, así como contenido generado por el usuario, como comentarios y publicaciones en redes sociales. La participación del usuario puede ser una forma poderosa de involucrar a su audiencia en una historia y construir una comunidad en torno a ella. La participación del usuario puede ser fundamental para el éxito de un sitio web.

Diseño y Usabilidad

El diseño web y la usabilidad de Transmedia son significativos para su éxito. Para este trabajo, el diseño y usabilidad de un sitio web transmedia son cruciales para la difusión de la cultura cinematográfica en Cali. Investigamos los mejores diseños web atractivos, intuitivos y accesibles para una amplia gama de usuarios.

Pedagogía

El storytelling transmedia también puede utilizarse como herramienta didáctica, especialmente en educación. En el marco de este trabajo, el objetivo es difundir la cultura cinematográfica en la

ciudad de Cali. Se puede aprender a utilizar los sitios transmedia con la finalidad de mejorar el aprendizaje e implicar de maneras innovadoras a los estudiantes y personas del común.

Varios estudios demuestran la importancia que tiene para los nativos digitales, así como para otras personas igualmente multiconectadas, la necesidad que poseen de crear comunidades virtuales, generar vínculos sociales, aprendizajes colaborativos... a través de las redes. (Fernández & Martínez, 2015)

1.6. Antecedentes

1.6.1. Internacionales

A continuación, se presentan antecedentes relacionados con aspectos de la investigación, que permiten tener referentes en las formas de abordaje conceptual y metodológico.

Cahiers du Cinéma (activa a la fecha 2024), es un sitio web que funge como una plataforma de divulgación de contenidos cinematográficos originaria de Francia, en primera instancia se puede resaltar de la misma que la clase de contenido que suben, como reseñas, noticias, artículos y demás cosas similares, están orientadas a que el público tenga acceso a producciones cuyas narrativas exploran diferentes ámbitos de la sociedad humana, cuestionando a la misma desde diferentes aspectos, esto deja en evidencia que en esta plataforma de cine se pueden llegar a encontrar producciones audiovisuales, que se alejan de los parámetros convencionales que ha instaurado el cine norteamericano en los últimos años, dando cabida a aquellos directores que se atrevan a experimentar y crear obras con una profundidad orientada a la crítica social. Bajo estas peculiaridades, es un proyecto de gran valor en cuanto a la investigación se refiere, ya que es una propuesta de gran valor en cuanto a dar el espacio a diversas propuestas de índole audiovisual, que en Colombia se podrían denominar independientes, y que logren aportar a una cultura cinéfila ya consolidada en el país del viejo continente, de la misma manera que las películas cuyas propuestas vanguardistas, logran hacerse notar en la ciudad logran enriquecer el panorama de la producción tanto a nivel local como nacional.

Moviepilot es un sitio web surgido en Alemania que ha logrado destacarse como un referente en el mundo del cine y la televisión. Con su amplia gama de características y contenido, ofrece a los cinéfilos una experiencia atractiva y envolvente. En primera instancia de Moviepilot se resalta su

capacidad para proporcionar información detallada sobre películas y programas de televisión, los usuarios pueden acceder a reseñas, sinopsis, puntuaciones y críticas de una amplia variedad de títulos, además de que el sitio ofrece una amplia selección de trailers, lo que permite a los usuarios obtener un adelanto visual de lo que pueden esperar de una película o serie en particular.

La interacción social de la plataforma también es un aspecto para destacar, ya que los usuarios pueden registrarse y crear perfiles personalizados, lo que les permite compartir sus opiniones y recomendaciones con otros aficionados al cine. Pueden comentar y debatir sobre películas, programas de televisión y noticias relacionadas con la industria del entretenimiento. Esta comunidad activa y comprometida crea un ambiente emocionante y participativo donde los cinéfilos y cinéfilas pueden conectarse y compartir su pasión por sus obras favoritas. Adicionalmente de la información y la interacción social, también ofrece contenido exclusivo y original. Los usuarios pueden encontrar artículos, listas y contenido adicional que abarca desde noticias y entrevistas hasta ensayos y análisis en profundidad. Esta variedad de contenido enriquece la experiencia del usuario al brindarles una perspectiva más amplia y enriquecedora sobre el mundo del cine y la televisión.

Una característica innovadora de Moviepilot es su capacidad para personalizar las recomendaciones de contenido. A través de algoritmos inteligentes, el sitio puede sugerir películas y programas de televisión basados en los intereses y las preferencias de cada usuario. Esto ayuda a los cinéfilos a descubrir nuevos títulos que podrían disfrutar, ampliando así su repertorio y horizontes cinematográficos. Un apartado de gran valor a resaltar es su compromiso con el cine independiente y de autor, ya que promueve y brinda visibilidad a películas y cineastas menos conocidos, permitiendo que estos talentos emergentes alcancen a un público más amplio. Esta dedicación a la diversidad y a la exploración del cine en todas sus formas enriquece la experiencia de los usuarios al presentarles obras cinematográficas, únicas y poco convencionales. En cuanto a la usabilidad, se presenta como una interfaz intuitiva y de fácil navegabilidad, los usuarios pueden acceder rápidamente a las secciones principales del sitio, como reseñas, trailers y noticias. La plataforma está disponible en varios idiomas, lo que permite a los usuarios de diferentes partes del mundo disfrutar de su contenido y participar en la comunidad global de cinéfilos.

Cinephilia and Beyond (activa a la fecha 2024) Es un sitio web transmedia que puede llegar a ser un paraíso para los amantes del cine y los cinéfilos más apasionados. No se resalta un origen específico, ya que en una de sus páginas se presenta como de carácter internacional. Presenta un enfoque en la exploración y el análisis profundo de películas y cineastas, esta plataforma ofrece una experiencia única y enriquecedora para aquellos que buscan sumergirse en el arte cinematográfico. Uno de los aspectos más destacados de Cinephilia and Beyond es su amplia selección de artículos y ensayos, el sitio cuenta con una extensa biblioteca de contenido escrito que abarca desde reseñas y análisis cinematográficos hasta entrevistas exclusivas con directores, actores y otros profesionales de la industria, estos artículos proporcionan una visión profunda y enriquecedora de las películas, ofreciendo a los cinéfilos una comprensión más completa de los aspectos técnicos, narrativos y temáticos que rodean a una obra cinematográfica.

Cinephilia and Beyond tiene una particularidad interesante respecto a su contenido visual, y es que la presentación de imágenes va directamente ligada a los ensayos que el usuario puede leer, de manera que a medida que la persona realiza su lectura, salen imágenes alusivas a la película de la que está leyendo. Los usuarios pueden encontrar galerías de imágenes que capturan momentos icónicos de películas, así como imágenes detrás de escena de los actores, directores, set de rodajes icónicos, y material promocional exclusivo, contenido visual que logra complementar los artículos escritos y brinda a los usuarios el proceso de creación de la película a través de imágenes, lo que podría generar que se sienta mucho más inmerso en la producción de esta. Otra característica notable de Cinephilia and Beyond es su enfoque en el cine de autor y las películas menos conocidas. Al igual que la plataforma antes mencionada, el sitio se dedica a resaltar y promover películas y cineastas que a menudo pasan desapercibidos en los circuitos mainstream. Al presentar obras cinematográficas únicas y poco convencionales, Cinephilia and Beyond desafía los límites del cine convencional y brinda a los usuarios la oportunidad de descubrir joyas ocultas y explorar nuevos territorios cinematográficos. Además de su contenido diverso y ecléctico, también se destaca por su diseño y presentación visual. El sitio web presenta un diseño limpio y elegante que facilita la navegación y la lectura del contenido del cual se puede obtener una gran inspiración a la hora de llevar a cabo la implementación del sitio web transmedia. Las imágenes y el diseño estético reflejan el amor por el cine y la dedicación a la estética cinematográfica.

Screen Rant (activa a la fecha 2024) es un sitio web de Estados Unidos para los amantes del cine, las series de televisión y la cultura pop. Con una extensa variedad de contenidos enfocados en las particularidades de múltiples producciones audiovisuales, orientada principalmente a la generación de análisis y teorías, que es lo que más se destaca de la plataforma a simple vista.

Una de las características más destacadas de Screen Rant es su cobertura de noticias y contenido actualizado sobre cine y televisión.

El sitio se mantiene al día con las últimas noticias, avances y anuncios en la industria del entretenimiento. Desde las últimas actualizaciones sobre próximos estrenos hasta los rumores más emocionantes, Screen Rant brinda a los usuarios información detallada sobre todo lo relacionado con el mundo del cine y la televisión. También ofrece una amplia selección de reseñas, análisis y teorías de películas y series de televisión. Como se mencionaba anteriormente, estas teorías y análisis abordan temas particulares de cada obra, como aquellas series cuya primera temporada es mejor al resto de la serie, o como la rivalidad entre Godzilla y Kong se extiende millones de años en el pasado. Los usuarios pueden encontrar críticas en profundidad que evalúan aspectos como la trama, las actuaciones, los efectos visuales y la dirección. Estas reseñas pueden ser un elemento que ayude a los cinéfilos a tomar decisiones sobre qué contenidos ver y dan a conocer una perspectiva crítica e interesante sobre las obras cinematográficas y televisivas más recientes. Una característica distintiva de Screen Rant es su enfoque en la cultura pop en general. Ya que no relega su contenido únicamente al cine, puesto que se extiende brindar en temas relacionados con los videojuegos, los cómics, el anime, la tecnología y otros aspectos de la cultura popular. Esto permite a los usuarios tener una visión más amplia y diversa de la cultura contemporánea, lo que les ayuda a estar al tanto de las tendencias y los acontecimientos destacados, y cómo estos pueden influir en la producción de sus contenidos más agrado.

Screen Rant también destaca por su contenido interactivo y atractivo, permite participar en encuestas, cuestionarios y debates que abordan temas populares y generan conversaciones entre la comunidad de cinéfilos. Además, el sitio ofrece una serie de listas temáticas que exploran diversos temas y proporcionan recomendaciones de películas y series de televisión basadas en géneros, épocas o características específicas. Esto permite a los usuarios descubrir nuevas obras y explorar diferentes géneros cinematográficos de una manera accesible y divertida. En cuanto a

la presentación visual, Screen Rant cuenta con un diseño moderno y estructurado de manera eficiente, su interfaz agrupa el contenido de tal forma en que se pueden identificar los análisis a un lado y las noticias al otro, lo que permite a los usuarios encontrar rápidamente el contenido que desean explorar. Además, las imágenes y los videos se utilizan de manera efectiva para complementar el contenido escrito y brindar una experiencia visual agradable.

La siguiente plataforma hace parte de una de las franquicias cinematográficas más exitosas en la historia del cine, la cual no solo se ha convertido en un referente en cuanto a la expansión de su mundo, sino que además se ha consolidado como un espacio idóneo para que las personas que son fanáticas de esta saga de películas encuentren un espacio virtual en el que tengan la posibilidad de aprender mucho más del universo al cual le guardan tal cariño, dicha plataforma en cuestión es Wizarding World, o conocida anteriormente también como Pottermore, cuyas operaciones se encarga Warner Bros desde Estados Unidos.

Derivada de la mítica saga de Harry Potter, este sitio web creado el 14 de abril del 2012, surge con el objetivo de que los fans tengan un acercamiento mucho más profundo con la saga en general, esto por medio de diferentes dinámicas que plantea el sitio web, como que los usuarios puedan determinar a qué casa de Howard pertenecen por medio de un cuestionario, el cual al final les revelara el resultado de su casa, así mismo se encuentran otra clase de juegos de los cuales los usuarios pueden disfrutar, el sitio web también cuenta con una amplia gama de información sobre el mundo mágico de Harry Potter y las diferentes características que lo conforman, esta información se brinda por medio de artículo y blogs de una extensión considerable, en el que se abordan temas como la creación del colegio de magia y hechicería de Howard, las diferentes escuelas de magia que hay en el mundo mágico, biografías de los personajes de la saga, incluyendo toda clase de información de los mismos, noticias más relevantes de la franquicia y sus futuros proyectos y datos inéditos revelados por la autora que nunca se dieron a conocer en ningún otro medio.

Es de gran relevancia tener este tipo de referentes para el proyecto, porque a través de esta clase de sitios se evidencia en su más puro estado la interacción de una comunidad entera por medio de su gusto en común, el cual en este caso es el universo de Harry Potter y como a través de las narrativas transmedia este universo se hace cada vez más y más grande, contribuyendo a que se pueda realizar mucho más contenido del mismo en el que sus fans tengan la posibilidad de ser

entes activos, mediante los foros en los cuales llevan a cabo discusiones sobre la franquicia y los acontecimientos más considerables de la misma al mismo tiempo en el que ponen en tela de juicio como los afectan dichos acontecimientos a estos como fans que son, es claro que este sitio web ha sabido condensar todos estos factores e integrarlos y consolidar una comunidad que verdaderamente guarda un gran cariño hacia esta saga.

1.6.2. Nacionales

RTVCPlay (activa a la fecha 2024): Sistema de medios públicos colombianos, esta plataforma se realizó con el objetivo de promover el espacio donde tanto el contenido audiovisual comercial como el contenido independiente pueden reunirse en un espacio donde se difunden entre la población colombiana, además de identificar la producción audiovisual que no está muy bien conocido por Colombia.

RTVCPlay es una experiencia de entretenimiento y educación online que te da acceso ilimitado, cuando quieras y en donde quieras, a una gran variedad de contenidos en audio y video del Sistema de Medios Públicos. Estrenos, series de ficción, películas clásicas del cine nacional, cortometrajes, documentales, inolvidables de la televisión colombiana, pódcast, radionovelas, programación y eventos en vivo. (RTVC Play, 2023)

Además de películas y documentales, a la plataforma en cuestión también se le ha ofrecido la incorporación de nuevos contenidos, por lo que la plataforma es más conocida, el contenido incluye pódcast, radionovelas y entrevistas. Con las diferentes personalidades de la cultura colombiana, también hay una tira con contenido diverso, entre las que podemos destacar varias franjas relacionadas con diferentes temas, como música, educación, innovación y una especial dedicada al reconocimiento de la memoria y los hechos históricos. De igual forma, se ofrece contenido audiovisual en vivo como cobertura de eventos u otros eventos especiales, y finalmente existe una división de contenidos infantiles que se especializa en contenidos audiovisuales y de audio para niños.

En cuanto a su importancia para el proyecto, esta plataforma se ha fijado como referente a nivel nacional porque puede albergar varios formatos e historias en un solo sitio web, dando a los usuarios acceso a una amplia gama de contenidos y uno de los más extensos, una plataforma transmedia basada en el cine latinoamericano, que tiene como objetivo apoyar la producción

cinematográfica de la región y reconocer grandes trabajos y profesionales emergentes en los medios audiovisuales y las historias transmedia.

Pregoneros de Medellín (activa a la fecha 2024): Es un proyecto transmedia que tiene como objetivo preservar y difundir la cultura de los pregoneros en la ciudad de Medellín. A través de este sitio web se crea un espacio para conocer y difundir la historia y tradiciones de los vendedores ambulantes que utilizan su voz para promocionar sus productos.

El sitio web fue creado con una estrategia transmedia que combina diferentes medios y formatos para contar la historia de los pregoneros de la ciudad. El sitio web cuenta con diferentes secciones que contienen videos, fotografías, sonidos y textos que permiten a los usuarios explorar y sumergirse en esta cultura de la ciudad. Además, el sitio utiliza las redes sociales como plataforma adicional para difundir su tradición y crear interacción con los usuarios.

La web-documental interactiva, es el producto más visible, hasta ahora, de todo el trabajo de Pregoneros de Medellín. Sin embargo, este no es sino un componente de los muchos que integran este proyecto multidisciplinario. Otras posibilidades comunicativas no virtuales en torno al tema de los Pregoneros, están siendo desarrolladas en paralelo a través de otras miradas y lenguajes: Cápsulas documentales para televisión, exposiciones itinerantes de fotografía y un proyecto de largometraje documental. (Pregoneros. 2013)

Logró varios objetivos importantes. En primer lugar, logró preservar y difundir la cultura de los pregoneros urbanos, proporcionando un espacio en línea para acceder a información y contenidos relacionados con su historia y tradiciones. Además, el sitio web permitió reconocer y generar conciencia sobre su papel en la sociedad, enfatizando su importancia como portadores de la identidad cultural de la ciudad de Medellín.

Este sitio transmedia puede ser una excelente referencia para nuestro trabajo, ya que servirá como plataforma para preservar y difundir la cultura cinematográfica de la juventud caleña, brindando un espacio en línea para recursos, información y contenidos relacionados con el cine. Además, un enfoque transmedia le permite utilizar una variedad de medios y formatos para contar historias y crear una experiencia atractiva para los usuarios. Crear un espacio para

reuniones y conversaciones sobre la cultura cinematográfica de Cali ayuda a generar audiencia y compromiso.

1.6.3. Locales

El primero de los proyectos encontrados se titula de la siguiente manera: “Las representaciones de ciudad en el cine producido en Santiago de Cali a partir de los largometrajes Pura Sangre, El Rey y Perro Come Perro”, Un proyecto de tesis escrito por Natalia Moreno Quintero en la Universidad Autónoma de Occidente en el año 2012 para optar al título de Comunicación Social”, en este trabajo la autora se enfoca en llevar a cabo un análisis acerca de cómo dichas películas se configuran a través del panorama local, haciendo énfasis en aspectos narrativos de dichos films cuya pertinencia con los espacios abordados en las películas resulta muy interesante, seguidamente, la tesis aborda conceptos como los imaginarios urbanos de manera muy interesantes, ya que implementa el concepto en cuestión para realizar descripciones sobre la metropolización y urbanización que sufrió la ciudad en la segunda mitad del siglo XX, y cómo esto contribuye a la generación de una estética, que propicia la utilización de espacios públicos como fuente de inspiración creativa dado su fuerte carga simbólica e histórica, al mismo tiempo que plantea al cine como un elemento de divulgación cine un enfoque en la semiótica, al ser esta una constante que mide la percepción del individuo basándose en imágenes e ideologías provenientes de la realidad.

Un aspecto para resaltar es que la autora aborda las películas planteadas en su proyecto de una forma particular. Se podría decir que la contribución de esta tesis a la sociedad o a la comunidad caleña, se basa en su capacidad para llevar a cabo un estudio histórico/cultural sobre los diferentes acontecimientos y fenómenos que han moldeado el imaginario caleño, y como los medios de comunicación intervienen en el proceso de manifestación a través de producciones audiovisuales.

El proceso de construcción de este trabajo partió de una recopilación histórica sobre la historia del cine en el país, para luego hacer un énfasis en la ciudad de Cali y todo lo que aquí se desarrolló respecto a esta temática en sus primeros años, luego, la autora se concentra en abordar la manera en la cual está películas fueron concebidas y bajo qué circunstancias fueron escritas y rodadas las mismas, teniendo en cuenta factores como la situación política e ideológica de la época, y las diferentes problemáticas que envolvían a la ciudad en dicho momento, aquí se hace

un paréntesis para mencionar como el narcotráfico es una influencia importante en dicha construcción, posterior a ello analizar de qué manera está clase de narrativas confluyen en la generación de imaginarios en torno a la violencia que se vivió durante aquel periodo, para terminar resaltando que la investigación en cuestión ejerce un papel simbólico en lo que respecta a futuros estudios del cine y las diversas representaciones del mismo en películas cuya base narrativa se apoya en sucesos históricos de la ciudad y el país en general.

A grandes rasgos, esta investigación resulta siendo significativa para el proyecto de la implementación del sitio web transmedia, en tanto que abre la posibilidad de que en uno de los apartados que pueda llegar a tener el sitio web, se pueda hacer un énfasis en las múltiples producciones que se gestaron en la ciudad a raíz de acontecimientos que impactaron de sobremanera en el imaginario de las personas, y como el cine fue partícipe de dicho cambio, haciendo un análisis en cómo estas narrativas influyen en la forma en la que se hace cine en la ciudad de Cali.

Por otro lado, tenemos un proyecto que aborda desde una perspectiva similar el tema de los imaginarios sociales y urbanos, mucho más enfocado en la filmografía de dos cineastas locales, dicho trabajo se titula como: “Cartografías Cinematográficas de Cali” de Joaquín Llorca Tesis presentada para obtener su Doctorado por la Universidad Politécnica de Cataluña en el año 2017, el proyecto en cuestión se basa en un estudio de la filmografía de productores audiovisuales caleños a finales del siglo XX, estos son Luis Ospina y Carlos Mayolo, se hace una recopilación de sus cortometrajes y largometrajes más emblemáticos, así de cómo estos involucran el tema de los imaginarios en la construcción de los mismos, un elemento interesante que se aborda en dicho proyectos es la delimitación que realiza el autor acerca de en qué sitios de la ciudad se llevó a cabo la filmación de estas obras, cuál es la relevancia de dicho sitio y como este aporta a la historia, esto se ve manifestado en el proyecto mediante una serie de mapas, que ilustran la ciudad entre periodos específicos de los años 80 y los años 90, señalado las locaciones previamente mencionadas, entre dichas marcaciones se pueden encontrar barrios de la ciudad así como sus sitios más característicos, como por ejemplo, la Avenida 6.^a, la Plaza de Caicedo, el barrio Obrero, La Flora, entre otros.

El trabajo resalta aquellos sitios que en su momento acapararon la atención y el esplendor de quienes los atestiguan, su magnificencia y su importancia para la ciudad se convierten en elementos importantes que el autor utiliza para demostrar la riqueza arquitectónica de la ciudad.

Sitios que anteriormente eran un reflejo de progreso y modernidad, tales como el Hotel Alférez Real, el Club de Tenis, el Batallón Pichincha o el Teatro Bolívar, pasaron a la historia no solo por todo lo que le ofrecieron a la sociedad caleña, sino además porque fueron inmortalizados en las múltiples obras de estos dos artistas. Se hace hincapié en aspectos como las imágenes de dichos sitios configuran la narrativa de la historia que allí se pretende contar, de manera tal que múltiples elementos arquitectónicos que representan el espacio se vuelven un factor importante en la obra, ya sea por su valor estético o histórico. Altera su percepción de este recorrido se convirtió en una experiencia para quienes pudieran ver la película en cuestión y luego transitar por ese espacio.

Aquello que se considera que da gran valor a este proyecto radica en que el autor de este está creando una página web, que contendrá todo el contenido recopilado sobre los sitios de las producciones audiovisuales de Ospina y Mayolo. Haciendo énfasis en el apartado gráfico donde hay mapas de la ciudad, marcados con puntos que hacen referencia a los lugares mencionados antes, lo que hace que la experiencia de la lectura y el entendimiento de lo que el autor desea revelar tenga un significado mucho más amplio.

1.7. Metodología basada en la creación.

Este proyecto se suscribe al grupo de investigación: “Grupo de investigación en ciencias sociales, humanas y artes (GISOHA)”, adherido específicamente a una de sus líneas de investigación, la cual tiene por nombre: “Línea 2. Cultura, educomunicación y TICS”, las bases de esta línea se describen a continuación.

Busca impulsar y desarrollar desde la investigación, el diagnóstico, análisis crítico de la cultura, la educomunicación y las TIC en el contexto de la región, la ciudad y el país, para proponer alternativas de mejoramiento en tales campos del conocimiento. Entendemos por Cultura el modo específicamente humano de dar forma a las disposiciones y capacidades naturales de sí mismo. Esto quiere decir, que este tipo de

Cultura del individuo es el resultado a su vez de su formación en los contenidos de la tradición de su entorno. (CISOH, 2024).

Una vez instaurados los objetivos y establecidos los parámetros bajo los que se realizarán los diferentes análisis correspondientes a esta investigación, luego se desglosan los múltiples aspectos metodológicos, bajo los cuales seguirá su rumbo, y los diferentes objetivos previamente expuestos se responderán o analizarán en el transcurso del año siguiente, por lo que se establecieron características bajo las cuales se realizará el apartado metodológico, como el tipo de investigación, el método, la población bajo la cual se trabajará las categorías de análisis, las fuentes primarias y secundarias.

1.7.1. Enfoque de la investigación

El segundo apartado metodológico se trabajó con un enfoque cualitativo, qué se puede definir de la siguiente manera: “En sentido amplio, puede definirse la metodología cualitativa como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable.” (Quecedo & Castaño. 2002. p. 7)

En este caso, el mejor escogido para el proyecto es cualitativo, ya que la investigación se dirige hacia entender la problemática instalada en el principio del proyecto, mediante análisis y observación, con la obtención de datos mediante instrumentos, acorde a los objetivos planteados con anterioridad y la población que pretende investigar. A raíz de esta idea, Marco Moreira plantea lo siguiente:

El interés central de esa investigación está en una interpretación de los significados atribuidos por los sujetos a sus acciones en una realidad socialmente construida, a través de observación participativa, es decir, el investigador queda inmerso en el fenómeno de interés. Los datos obtenidos por medio de esa participación activa son de naturaleza cualitativa y analizados correspondientemente. Las hipótesis son generadas durante el proceso investigativo. El investigador busca universales concretos alcanzados a través del estudio profundo de casos particulares y de la comparación de ese caso con otros estudiados también con gran profundidad. A través de una narrativa detallada, el investigador busca credibilidad para sus modelos interpretativos. (Moreira, 2002. p. 4)

Adquiere una gran importancia el cómo viven y el cómo esas experiencias condicionan su forma de pensar, en este caso, dicho estudio estará orientado al análisis de la percepción de la cultura cinéfila sobre cómo creen que se ve reflejado el cine en la ciudad y los imaginarios que se pueden llegar a derivar del mismo, además de la posible influencia del cine caleño en su forma de ser, lo que a su vez confluye en la representación de dicha realidad a través de las películas, con este enfoque, la investigación se permite analizar el origen de estos imaginarios asociados específicamente a la población caleña, sus simbolismos y la cultura de la misma, cómo entienden y consumen el cine local y bajo qué estándares o factores lo hacen.

1.7.2. Método de investigación

Se planteó que, a raíz del enfoque escogido, utilizar el método inductivo sería mucho más apropiado para la investigación, en las palabras de Carlos Sabino, el método inductivo se describe así:

“Comprenden y desarrollan conceptos partiendo de pautas de los datos, y no recogiendo datos para evaluar hipótesis o teorías preconcebidas. Siguen un diseño de investigación flexible. Comienzan un estudio con interrogantes vagamente formulados” (Sabino, 1992. p. 7)

En general, dicho sistema se apoya en una teoría específica que a medida que transcurre la investigación esta se torna en un aspecto mucho más general, abordando múltiples cuestionamientos y elaborando un campo de estudio propio, bajo los estándares de esta investigación en especial, dicho sistema funciona de manera adecuada, debido a que aquí partimos de un caso específico el cual es el cine, y nos expandimos al estudio de diferentes ramas y conceptos que se engloban alrededor de este, como por ejemplo la cultura cinéfila, el cine independiente, las narrativas transmedia y los nuevos formatos de difusión de contenidos, imaginarios urbanos, todo esto indirectamente relacionado por medio de este tema.

Ya que la capacidad que tiene el cine de ser un elemento de transformación social es indiscutiblemente un tema altamente asociado a la población en la que este se crea, produce, y se consume, por lo cual, esto se relaciona con otra de las características más importantes del enfoque etnográfico, que es la correlación entre las personas encargadas de la investigación y la población que la investigación está analizando, en este caso no pueden ser ajenas una de la otra,

ya que es bien sabido que al ser el cine un reflejo de la realidad, es crucial que existan individuos que identifiquen al mismo por medio de su propia visión, o que, por otra parte, consuman este cine basado en visiones de otros individuos, aquí se desprenden los diferentes tipos de narrativas cinematográficas que pueden surgir alrededor de un imaginario, y los múltiples conflictos que son posibles de abordar, otorgando así una relación clara entre los investigadores en cuestión, ya que al ser partícipes y creadores del área de la producción transmedia, la visión de las personas involucradas aspectos más allá de una mera crítica, añadiendo aspectos, como la estética, la narrativa que se pretende abordar en la obra, sus implicaciones sociales y como el público puede llegar a percibir a la misma, de ahí que existan una variedad la cual puede variar según el contexto de la persona como individuo y así mismo la cultura de este sobre el cine caleño puede cambiar también, además claro del cómo toda esta expansión finalmente es condensada en un espacio multiformato en el que toda esta clase de producciones y sus respectivas opiniones se congregan de tal manera que las personas hallen un medio por el cual estas opiniones se puedan compartir.

1.7.3. Tipo de investigación

El proceso de investigación para la creación de un sitio web transmedia destinado a la difusión y encuentro de la cultura cinéfila en Cali se basará en un estudio de tipo descriptivo. Esta elección se sustenta en el concepto propuesto por Sabino, que se alinea perfectamente con la naturaleza del proyecto.

Su preocupación primordial radica en describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos. Las investigaciones descriptivas utilizan criterios sistemáticos que permiten poner de manifiesto la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando de ese modo información sistemática y comparable con la de otras fuentes. (Sabino, C. 1992. p. 43)

Los estudios de tipo descriptivos se caracterizan por su enfoque en la recopilación y presentación de hechos tal como se presentan en la realidad, sin manipulación ni intervención. En el contexto de este proyecto, la metodología descriptiva será fundamental para:

Comprender la Cultura Cinéfila: El primer paso es analizar y comprender en detalle la cultura cinéfila en Cali. Esto incluye identificar las principales características, prácticas, intereses y

valores de la comunidad cinéfila. La metodología descriptiva nos permitirá capturar estas características de manera objetiva, brindando una visión completa de la cultura cinematográfica en la ciudad.

Identificar Necesidades y Preferencias: La metodología descriptiva nos ayudará a identificar las necesidades y preferencias de la audiencia cinéfila en Cali. Esto implica recopilar información sobre lo que la comunidad espera de un sitio web transmedia y qué tipo de contenido sería más relevante y atractivo para ellos.

Analizar Recursos Disponibles: La investigación descriptiva también se utilizará para analizar los recursos disponibles, tanto en términos de contenido audiovisual como de tecnología y personal. Esto es esencial para diseñar un sitio web transmedia que sea factible y sostenible en el contexto de Cali.

Establecer Bases para el Diseño: La recopilación de datos descriptivos proporcionará la base necesaria para el diseño del sitio web. Los resultados de la investigación informarán la estructura del sitio, el tipo de contenido a incluir, las características interactivas y la estrategia de transmedia storytelling.

Evaluar la Implementación: Una vez que el sitio web transmedia esté en funcionamiento, la metodología descriptiva también será útil para evaluar su impacto y efectividad. Se recopiló datos sobre la participación de la audiencia, la difusión del contenido y la recepción de la cultura cinéfila en la ciudad.

La metodología descriptiva se presenta como la elección más adecuada para llevar a cabo este proyecto de diseño de un sitio web transmedia para la cultura cinéfila en Cali. Al centrarse en la recopilación objetiva de datos, permitirá una comprensión completa de la cultura cinéfila local y servirá como el cimiento sólido para el desarrollo y evaluación exitosa del sitio web.

Se presenta a continuación una tabla que enumera los objetivos específicos de la investigación e instrumentos correspondientes para su resolución. A través de esta tabla, se busca proporcionar una visión general de cómo se abordarán los desafíos planteados en el estudio. Los objetivos son las metas que se pretenden alcanzar, y los instrumentos son las estrategias y técnicas que se utilizarán para lograr esos objetivos. La combinación de ambos elementos es fundamental para el

éxito de cualquier investigación. A continuación, se presenta la tabla con los objetivos y sus correspondientes instrumentos de recolección de datos para este estudio.

Tabla #1: cuadro de instrumentos.

Objetivo	Instrumento	Preguntas
1. Identificar los elementos que caracterizan la cultura cinéfila en la ciudad de Cali	-Entrevista	-¿Qué consideras que es la cultura cinéfila? -¿Cómo ves el panorama actual de la cultura cinéfila en la ciudad de Cali? -¿Crees que es importante que exista un sitio web que difunda la cultura cinéfila en la ciudad de Cali? -¿Visitas con frecuencia este espacio, si es así, que es lo que más te gusta de este? -¿Qué tipo de contenido o información relacionada con el cine te gustaría encontrar en un sitio web dedicado a la difusión de la cultura cinéfila en Cali? -¿Qué características consideras esenciales en un sitio web transmedia para la promoción de la cultura cinéfila?
2. Caracterizar los espacios (presenciales o virtuales) de difusión y encuentro de la cultura cinéfila en Cali.	-Netnografía	Nombre Edad Nivel socioeconómico Intereses Contenido que publica Páginas que sigue
3. Establecer los elementos transmediales que articulen y potencien la difusión y el encuentro de la cultura cinéfila joven en Cali.	-Ficha de triangulación	Con la información de los instrumentos anteriores, se obtienen los elementos fundamentales para crear el sitio web transmedia, teniendo en cuenta lo que los autores dicen que debe tener un sitio de estas características.

Fuente: Elaboración propia. 2024.

El primer objetivo de este trabajo es identificar los elementos que caracterizan a la cultura cinéfila en la ciudad de Cali. Para lograr esto, se utilizará la metodología basada en la creación que se llevó a cabo a través del instrumento de entrevistas.

1.7.4. Descripción de la metodología. Técnicas de investigación

1.7.4.1. Entrevista

Se realizaron entrevistas en profundidad con individuos representativos de la comunidad cinéfila en Cali, estos fueron seleccionados para abarcar una variedad de perfiles dedicados a diferentes profesiones, pero que tienen como gusto en común el cine. Las entrevistas se llevaron a cabo de manera presencial y virtual, permitiendo una exploración exhaustiva de sus percepciones y experiencias en relación con la cultura cinematográfica en la ciudad.

El segundo objetivo se centra en caracterizar los principales espacios presenciales o virtuales de difusión y encuentro de la cultura cinéfila en Cali. Para abordar este objetivo, se empleó una metodología basada en la creación, específicamente la netnografía, con el fin de obtener información de los seguidores de la cuenta de Instagram de Cinemateca La Tertulia y Festival Internacional de Cine de Cali.

Con el propósito de esclarecer todos los aspectos relacionados con las personas que hacen parte de la cultura cinéfila de la ciudad de Cali. Además de obtener con más precisión aquellos espacios que frecuenta la misma para finalmente poder realizar la intervención a dichos espacios. Se llevó a cabo un proceso de investigación netnográfico, con el objetivo de identificar aspectos más particulares de esta población, y encontrar la manera de incorporar dichas particularidades en el sitio transmedia que se va a desarrollar.

1.7.4.2. Netnografía

La netnografía se realizó mediante la observación y análisis de los perfiles de los seguidores de la cuenta de Instagram del Festival Internacional de Cine de Cali (FICCALI) y la Cinemateca La Tertulia. Cada perfil se examinó detalladamente para recopilar información valiosa que permitiera caracterizar los espacios de difusión y encuentro de la cultura cinéfila en Cali.

Elementos Analizados:

Nombre: Se registraron los nombres de los seguidores para identificar posibles patrones de interés o participación en la comunidad cinéfila.

Edad: Se obtuvo información sobre la edad de los seguidores, lo que proporciona una idea de la demografía de la audiencia.

Nivel Socioeconómico: Se evaluó el nivel socioeconómico de los seguidores para comprender sus capacidades de participación y gasto en eventos culturales.

Intereses: Se identificaron los intereses declarados en los perfiles, como arte, naturaleza, viajes, entre otros, que podrían estar relacionados con la cultura cinéfila.

Contenido Publicado: Se analizaron las publicaciones de los seguidores, incluyendo fotos, reels y otra información compartida, para conocer sus preferencias de contenido y temas relacionados con el cine.

Páginas Seguidas: Se examinaron las cuentas que seguían los seguidores, lo que ofreció información sobre sus conexiones e intereses en el mundo del cine y la cultura en Cali.

El tercer objetivo se centra en la identificación y establecimiento de elementos transmediales que articulen y potencien la difusión y encuentro de la cultura cinéfila en Cali. Para abordar este objetivo, se utilizó una metodología basada en la creación que incluyó la aplicación de la «ficha de triangulación». A continuación, se detalla cómo se realizó esta metodología, qué se encontró y cómo se utilizaron los datos recopilados de los instrumentos anteriores para definir los elementos fundamentales que deben estar presentes en un sitio web transmedia.

1.7.4.3. Ficha de Triangulación

La ficha de triangulación es una herramienta que permitió sintetizar y comparar los datos obtenidos de las entrevistas, la observación no participante y la netnografía. Esta ficha se creó para identificar patrones, similitudes y diferencias entre los datos recopilados de los seguidores de la cuenta de Instagram de Cinemateca La Tertulia, Festival Internacional de Cine de Cali, los entrevistados y las observaciones de perfiles.

Elementos Analizados:

Intereses Comunes: Se buscó identificar los intereses comunes que surgieron de las entrevistas y la observación no participante, revelando áreas de convergencia entre los seguidores y los entrevistados en términos de su aprecio por la cultura cinematográfica.

Contenido Preferido: Se evaluó el contenido preferido por la audiencia cinéfila y los entrevistados, incluyendo el tipo de contenido visual y temas de mayor interés.

Páginas y Cuentas de Interés: Se examinaron las páginas y cuentas que los seguidores seguían en Instagram, así como las mencionadas por los entrevistados, para identificar conexiones relevantes en el mundo del cine y la cultura en Cali.

2. Capítulo. Resultados

La cultura cinematográfica de Cali está arraigada en la comunidad y su papel puede interpretarse en todos los desarrollos económicos y culturales, incluidas las industrias audiovisuales y afines. Desde esta perspectiva, en el sector han surgido una serie de grupos encargados de explotar y promover el potencial de la industria audiovisual caleña a través de diversos formatos y plataformas, entre ellas diversas productoras, medios periodísticos, revistas, cineclubes y canales alternativos de distribución, ello a través de blogs y pódcast. Sin embargo, a pesar de los enormes avances culturales y económicos, se cree que todavía existen elementos unificadores que difunden todo el proceso y la comunidad utilizando nuevos formatos digitales. Es debido a ello que diseñar un espacio con estas características es el factor representativo de esta propuesta. Como se ha mencionado varias veces en el presente documento, el diseño del sitio, cuyo objetivo principal es difundir la cultura cinematográfica de Cali y crear un espacio de encuentro, no aparece sin previo aviso. Dado este contexto, los resultados aquí presentados resaltan aspectos absolutamente valiosos de la integración de este proyecto.

Esta sección continúa presentando los resultados obtenidos utilizando las herramientas descritas anteriormente para cada objetivo de investigación identificado y detalla todos los aspectos considerados para garantizar la claridad. Aspectos clave de la cultura cinematográfica, cómo viven en el espacio y qué piensan sobre la cultura cinematográfica. Además, sus comentarios suelen referirse a los elementos informativos, estéticos y estructurales que subyacen al diseño del sitio web en cuestión.

2.1. Identificación de los elementos que caracterizan la cultura cinéfila en la ciudad de Cali

Estos objetivos se resumen a continuación: Identificar los elementos que caracterizan la cultura cinematográfica en la ciudad de Cali. La finalidad de este objetivo es poder comprender los aspectos clave que pueden utilizarse para identificar a los miembros de una cultura cinéfila y todas las características que identifican a alguien perteneciente a este grupo social.

La solución a este primer objetivo es formular la entrevista, de manera que se desarrollen una serie de preguntas que sean acordes con la solución del problema que se desea esclarecer, la construcción de estas preguntas se basa en las preguntas que se han planteado anteriormente, ya que son la clave para comprender todos los problemas estudiados y así mismo, la base teórica que orienta el proyecto para buscar respuestas al diseño de un sitio web, las variables en cuestión nos permiten orientar y definir las preguntas, de tal manera que sean lo más específico posible, para que las entrevistas tomen el tiempo suficiente y recopilen la información más necesaria para el proyecto.

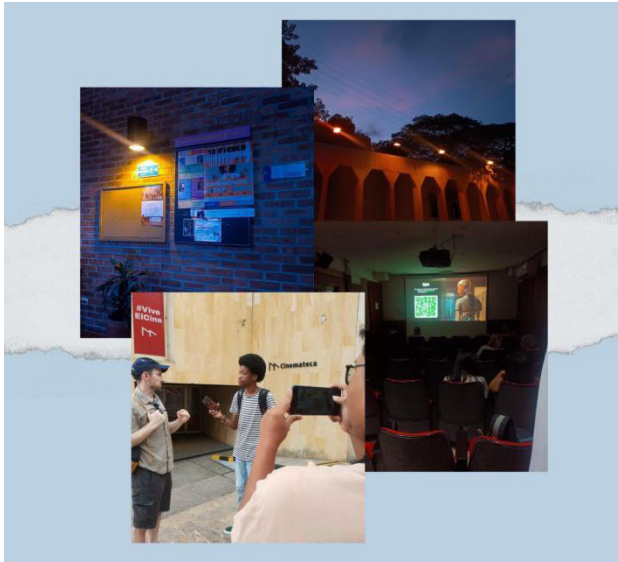
El instrumento se aplicó entre el 8 y 10 de septiembre de 2023, durante las entrevistas no hubo anomalías, como el registro fotográfico de cada lugar. Las entrevistas se graban en formato de audio, luego el formato de audio se convierte a texto para realizar un análisis más profundo y sacar conclusiones individuales de las opiniones de los entrevistados.

Tabla # 2: Cuadro de entrevistas

Nombre	Información recolectada a través de las entrevistas
Juan Guillermo	Menciona que no visita con frecuencia la Cinemateca, lo que podría sugerir una limitada asistencia a eventos culturales relacionados con el cine en Cali. Define la cultura cinéfila como un interés en el mundo audiovisual y el cine en particular, destacando la importancia de explorar más allá de la historia de una película
Jouse Tovar	Frecuenta el espacio de la Cinemateca y valora las gradas y la posibilidad de reunirse con amigos en el lugar. Define la cultura cinéfila como una comunidad interesada en el cine y todo lo que le rodea, incluyendo la estética y el mensaje de las películas. Reconoce la existencia de algunos espacios culturales proporcionados por jóvenes en Cali, pero no tiene un conocimiento profundo de la cultura cinéfila en la ciudad. Considera importante la existencia de un sitio web para difundir la cultura cinéfila y sugiere que sea intuitivo para el público en general.
Jennifer Cortés	Visita la Cinemateca con frecuencia, pero valora el ambiente juvenil, el arte y la diversidad cultural que se encuentran en el lugar. A pesar de no ser consumidora activa de cine, reconoce la falta de información sobre la cultura del cine en Cali y considera importante un sitio web que la difunda.

Fuente: Elaboración propia. 2024.

Imagen # 1: Evidencia entrevistas



Fuente: Elaboración propia. 2024.

Las entrevistas realizadas en la Cinemateca La Tertulia arrojan varias conclusiones importantes:

Interés en la cultura cinéfila: Aunque no todos los entrevistados visitan regularmente la Cinemateca, es evidente un interés común por la cultura cinematográfica caleña. Los entrevistados muestran un conocimiento general de lo que significa ser cinéfilo, destacando su interés por el mundo audiovisual, la estética y el trasfondo del cine.

Limitaciones en la accesibilidad: Las entrevistas resaltan una limitación importante de la cultura cinematográfica de Cali, la falta de acceso a eventos relacionados con el cine, los horarios y días de proyecciones y actividades culturales no parecen adecuados para trabajadores o estudiantes, lo que dificulta la participación en la cultura cinematográfica.

Importancia de la difusión digital: Los entrevistados se dieron cuenta de la necesidad de difundir la cultura cinematográfica a través de medios digitales, como los sitios web. Esto se debe a que algunos de los entrevistados conocieron eventos relacionados con el cine a través de las redes sociales, lo que indica que las plataformas digitales juegan un papel importante en la promoción de la cultura cinematográfica en la ciudad.

Características del sitio web esperado: Los entrevistados ofrecen ideas sobre lo que debería incluir un sitio web de cultura cinematográfica. Recomiendan que el sitio web sea intuitivo para

el público en general y brinde información sobre proyectos en desarrollo, próximos lanzamientos, un formulario de solicitud y espacio de exhibición. También enfatizan la importancia de incluir información sobre películas y directores alternativos.

Promoción a través de redes sociales: La promoción a través de las redes sociales destaca como método clave para llegar al público objetivo. Los entrevistados afirmaron que la generación actual está más conectada a través de las redes sociales y por eso, es importante utilizar estas plataformas para difundir la cultura cinematográfica y promover sitios web.

La entrevista resalta la necesidad de un sitio web que sirva como centro de información y difusión de la cultura cinematográfica en Cali. El sitio web debe ser accesible, intuitivo y proporcionar detalles sobre eventos, proyectos y recursos relacionados con el cine. Además, también se destaca la importancia de utilizar las redes sociales como herramienta clave para promover la cultura cinematográfica y atraer a un público más amplio.

Los datos recopilados mediante entrevistas y observaciones no participantes dieron un panorama completo de la cultura cinematográfica de Cali. Se han identificado elementos clave que caracterizan esta cultura: la diversidad de ocupaciones relacionadas con las artes audiovisuales, los diferentes niveles socioeconómicos del público cinematográfico, el interés por el arte, la naturaleza y el antirracismo, y las preferencias por el contenido visual de las películas. Estos hallazgos brindan una base sólida para formular estrategias efectivas en la implementación del sitio web transmedia. Por ejemplo, se considera crear contenido visual atractivo que refleje la diversidad de intereses y profesiones de la audiencia, fomentar la colaboración entre diversos miembros de la comunidad cinematográfica y proporcionar información sobre eventos cinematográficos y culturales locales.

2.2. Caracterizar los espacios (presenciales o virtuales) de difusión y encuentro de la cultura cinéfila joven en Cali.

2.2.1. Virtuales

El objetivo se desarrolló por medio de la netnografía, que consistió en la elaboración de un formato digital en el que se registraba información sobre 30 perfiles escogidos de manera

aleatoria en redes sociales (específicamente la red social Instagram) los cuales tenían en común ser seguidores y seguidoras de cuentas relacionadas con la industria cinematográfica y la cultura cinéfila de la ciudad de Cali, estas cuentas fueron seleccionadas debido a que son el punto de encuentro e información de la comunidad en entornos digitales, de los sitios de encuentro de la misma comunidad de manera presencial, dichas cuentas son la de la Sala Audiovisual de Cali, La cinemateca del museo La Tertulia y FICCALI, en los perfiles de las personas que siguen estas cuentas, se analizaron y extrajeron una serie de datos que brindan una visión general de los elementos que podrían llegar a integrar el sitio web, la información suministrada en estas tablas también fue categorizada con base a las variables alrededor de la identificación de la cultura cinéfila de Cali.







Ahora bien, los datos recopilados de los perfiles de los seguidores proporcionaron información sobre sus profesiones, niveles socioeconómicos, intereses, preferencias de contenido y las cuentas que siguen.

Tabla # 3: Netnografía puntos claves

Diversidad de Profesiones e Intereses	Las profesiones de los seguidores van desde cineastas, artistas y actores hasta psicólogos y estudiantes. Sus diversos antecedentes reflejan un amplio interés en las artes, la cultura y la autoexpresión.
Variabilidad Socioeconómica	Los niveles socioeconómicos de los seguidores varían, con la mayoría ubicados en los niveles 3 al 5. Esto indica una audiencia relativamente económicamente estable con diferentes capacidades de gasto.
Preferencias de Contenido	Los seguidores comparten contenido relacionado con sus intereses, como cine, arte, naturaleza, viajes y experiencias personales. El contenido visual, como fotos, reels y trailers, es común, lo cual se alinea con la naturaleza visual de Instagram.
Páginas Seguidas	Los seguidores interactúan con páginas relacionadas con la producción cinematográfica, el arte, la cultura, el gobierno local, los festivales y las instituciones educativas. Esto sugiere un interés tanto en el entretenimiento como en la información.

Fuente: Elaboración propia. 2024.

Tabla # 4: Netnografía Ficcali

NETNOGRAFÍA		
		
Instagram		
perfil 1		<p>Nombre: Christian Huertas Rendón Edad: 27 Nivel socioeconómico: 3 Intereses: le gusta mucho el tema del bartender, las motocicletas, la literatura y los viajes con su familia y amigos Contenido que publica: la mayoría del contenido publicado en su perfil se relaciona al bartender, que es en lo que trabaja, hay video tutoriales de algunas preparaciones y fotos de extravagantes cócteles. Páginas que sigue: paginas de asociaciones de cine colombianas, festivales de cine de múltiples partes del mundo, organizaciones dedicadas a la promoción cinematográfica, museos y bibliotecas.</p>
perfil 2		<p>Nombre: Lizbeth Mejía Cheng Edad: 37 Nivel socioeconómico: 4 Intereses: le gusta el cine, la animación, la escritura audiovisual, viajar y hacer ejercicio Contenido que publica: publica contenido relacionado a su trayectoria profesional, proyectos en los que ha trabajado, festivales en los que ha participado, cortometrajes que se encuentra escribiendo y futuros proyectos. Páginas que sigue: productoras audiovisuales, asociaciones de cine, creadores y creadoras de contenido relacionadas al cine, festivales de cine, escuelas de cine, museos y universidades.</p>
perfil 3		<p>Nombre: Yully Ruiz Sabogal Edad: 54 Nivel socioeconómico: 4 Intereses: relaciones familiares, el cine, la literatura, la naturaleza, los viajes y la literatura. Contenido que publica: su contenido está orientado a la organización que dirige llamada "CINETRES", se pueden apreciar publicaciones sobre eventos, clases, talleres y producciones generadas por esta organización, también hay contenido de paisajes, al igual que de muchos animales y fotos de su familia con la que dirige la entidad. Páginas que sigue: productoras audiovisuales, asociaciones de cine, creadores y creadoras de contenido relacionadas al cine, festivales de cine, escuelas de cine, fundaciones relacionadas con la ayuda a las mujeres, sobre cine y la naturaleza, también librerías y canales de televisión tanto públicos como privados.</p>
perfil 4		<p>Nombre: Estefania Villa Díaz Edad: 32 Nivel socioeconómico: 3 Intereses: le gusta mucho la música y la pintura, los animales, parece disfrutar mucho de la naturaleza, en especial del mar y de los ríos, la promoción de los derechos humanos, las comunidades afrodescendientes y las mujeres, le llama mucho la atención las culturas ancestrales y toda su historia Contenido que publica: su contenido es muy variado, hay publicaciones de animales, flores, ríos y paisajes, experiencias de viajes, fiestas con sus amigos, conferencias, procesos sociales, fotos de la familia y expresiones artísticas de su autoría Páginas que sigue: productoras audiovisuales, asociaciones de cine, creadores y creadoras de contenido relacionadas al cine, personalidades del medio audiovisual y periodístico, festivales de cine, escuelas de cine, fundaciones relacionadas con la ayuda a las mujeres y su inclusión en la industria audiovisual.</p>
perfil 5		<p>Nombre: Jorge Navas Edad: 49 Nivel socioeconómico: 4 Intereses: todo lo relacionado a la industria del cine, películas, series, personas afines al medio, se muestra un interés en la realización de cursos en diferentes instituciones, también imágenes de las producciones en las que ha participado Contenido que publica: todo el contenido de su cuenta está orientado a su carrera cinematográfica, por lo que se puede apreciar una gran cantidad de posters de películas y series, festivales en los que ha estado, premios recibidos, talleres y conferencias en los que ha participado, además de las múltiples fotos con personalidades de la industria. Páginas que sigue: productoras audiovisuales, asociaciones de cine, creadores y creadoras de contenido relacionadas al cine, festivales de cine, escuelas de cine, renombradas instituciones cinematográficas.</p>

Fuente: Elaboración propia. 2024.

En vista de la información recopilada, se pueden observar conductas en común entre todos los perfiles.

2.2.1.1. Gustos y actividades personales.

Lo que se pudo identificar es que en la mayoría de los perfiles hacen parte de la industria del cine y afines, en este sentido los sitios en los que se codean en el ámbito profesional suelen ser casi los mismos, como lo son conversatorios, sets de rodaje, proyectos propios, talleres y festivales de cine.

En lo que se refiere al contenido que publican sobre esta área de su vida profesional, se concentra especialmente en su trayecto y experiencia por los sitios previamente mencionados, también en la promoción y divulgación de proyectos de su autoría o en los que tuvieron la oportunidad de participar, sin dejar de lado claro está, que usan su cuenta como medio para promocionarse a sí mismos como profesionales y así poder llamar la atención de forma indirecta.

Haciendo énfasis en aspectos más personales de los perfiles, una cosa que comparten casi todos es su gusto por los viajes, ya sea en solitario o con amigos y familiares, se identifica un gusto apasionado por la exploración y descubrimiento de nuevos paisajes y ciudades, no hay un límite de los espacios visitados por los perfiles, pueden llegar a variar entre vastos ecosistemas como bosques, ríos y lagunas, o por su parte, ciudades modernas y atractivas. Esto podría representar una serie de oportunidades sobre el contenido que sería capaz de llegar a incluirse en el sitio web transmedia que se está desarrollando, como una propuesta atractiva alrededor de las actividades que más disfrutan esta población y llamar su atención mediante el uso de estas.

2.2.1.2. Las edades

Como se mencionó con anterioridad, la escala de edades pensada en un principio para el proyecto, tomando como criterios el uso constante de plataformas digitales, eran jóvenes entre los 18 y los 25 años, para delimitarlo, de alguna manera, en la generación Z, no obstante. Las investigaciones, con la ayuda de la netnografía, revelaron que dicha población es casi inexistente en dichos perfiles, además de que su actividad es casi nula en las diferentes cuentas revisadas para este proceso. En ese sentido, y dadas las características que se evidencian por parte de los usuarios investigados, se ha determinado que la muestra se enfocará en la población millennial.

Una primera aproximación a este término se da a través de la siguiente definición:

Se emplea para describir a aquellas personas que nacieron entre 1981 y 1995, es decir, quienes tienen entre 20 y 35 años y se hicieron adultos con el cambio de milenio, etapa caracterizada por un acelerado desarrollo de las nuevas tecnologías y del uso del internet en prácticamente todas las esferas de la existencia. (Aguilar, 2016. p. 2)

Con el transcurrir de los años, la fecha estimada en la que se suele encapsular a esta generación suele variar constantemente, aun así, son personas que en la actualidad tienen aproximadamente entre 24 y 38 años. En lo que se refiere a aspectos de personalidad se encontró lo siguiente:

“Son la generación más sofisticada con respecto al uso del internet, redes sociales, smartphones. Poseen, además, gran compromiso político, económico y social, y se destacan por ser la generación más optimista.” (grupoacir.com, 2018)

En este sentido, esta es una generación cuyas principales características se basan en que no se conforman con lo que tienen a simple vista, en el caso del trabajo, siempre están buscando nuevos espacios en los cuales desarrollarse como profesionales, en muchos casos incluso prefieren emprender sus propios negocios. Al ser una generación que creció a finales y comienzos del siglo XXI, su conexión con la tecnología es un distintivo base de su comportamiento, ya que no suelen usar los medios convencionales para informarse, sino que recurren a las redes y a motores de búsqueda de su preferencia.

2.2.2. Presenciales

2.2.2.1. Museo La Tertulia

Durante el proceso de realización de cinco entrevistas en el Museo La Tertulia, se pudo observar el espacio donde se realizaron las entrevistas. En esta sala se encontraban 60 personas visitando el museo en ese momento. Es importante señalar que estas cifras son promedios, ya que se observó continuamente a las personas que entraban y salían mientras se realizaban las entrevistas.

Entre las personas que visitan el museo, se sabe que alrededor del 70% son adultos jóvenes, con edades entre 20 y 30 años. Los visitantes realizan diversas actividades en el museo, como yoga, pícnicos, danza, patinaje e incluso sesiones de fotos. Otro 30 % de los visitantes van al museo con niños para brindarles un espacio de recreación y entretenimiento.

Además de las personas que realizan actividades en el museo, se controla la presencia de visitantes que acuden solo para disfrutar de las proyecciones cinematográficas. En definitiva, el Museo La Tertulia es un espacio que atrae a una gran variedad de visitantes, con diferentes intereses y edades, y ofrece una variedad de actividades y eventos culturales para el disfrute de todos.

2.2.2.2. Sala Audiovisual del Centro Cultural de Cali

En la Sala Audiovisual del Centro Cultural de Cali, se llevó a cabo una proyección a la que asistieron un total de 15 personas. De este grupo, 9 eran adultos mayores, con edades comprendidas entre los 30 y 60 años, mientras que 6 eran jóvenes de entre 16 y 18 años. Durante nuestra presencia en el Centro Cultural, también pudimos observar a 3 jóvenes que se

encontraban grabando un cortometraje en el mismo espacio donde se realizaría la proyección. A pesar de estar esperando la proyección, optaron por no participar en las entrevistas.

Es importante resaltar que el Centro Cultural de Cali es un lugar donde periódicamente se realizan eventos relacionados con el cine. Por ejemplo, después de cada proyección hay una sesión de socialización en la que se comenta la película que acaban de ver. Eventos como estos no solo fomentan la apreciación cinematográfica, sino que también brindan a los participantes la oportunidad de compartir sus opiniones y puntos de vista sobre las películas proyectadas.

La diversidad de edades entre quienes asistieron a la proyección en la Sala Audiovisual del Centro Cultural de Cali refleja el atractivo transgeneracional de los eventos culturales realizados en este espacio. Además, la presencia de jóvenes creando sus propias obras creativas, como cortometrajes, demuestra el ambiente dinámico y estimulante que ofrece el Centro Cultural. En definitiva, este centro es un lugar vibrante y educativo que promueve la participación y la comprensión del cine entre personas de diferentes edades y profesiones creativas.

2.2.3. Análisis de resultados

Los espacios presenciales, ya sea para la difusión o encuentro para la cultura cinéfila joven en la ciudad de Cali, son utilizados de diferentes maneras que no necesitan estar relacionadas con la cultura cinéfila, siendo el mayor representante el Museo la Tertulia, donde a la hora de hacer la fila para entrar a ver la proyección, la cantidad de personas haciendo otras actividades no se vio afectada y, la edad media de los visitantes siendo de 20 a 30, con excepciones como núcleos familiares. Ahora en la Sala Audiovisual del Centro Cultural de la ciudad de Cali las personas que asistieron fueron en su mayoría para ver la película, claro está como excepción el caso de los jóvenes que estaban grabando un cortometraje y, la socialización de la proyección de los días anteriores, siendo la media de edad más alta de 25 a 60.

Respecto a los espacios virtuales como espacios de encuentro de la cultura cinéfila se llega a apreciar una falta de estos, ya que las redes como Instagram son redes que bien funcionan perfecto para la difusión, esta se queda corta a la hora de reunir a personas para dialogar sobre un tema. Pero incluso para la difusión de información esta se queda corta, ya que no hay una página que centralice esta información, incluso las redes de los sitios del Museo la Tertulia y en especial

la Sala Audiovisual del Centro Cultural de la ciudad de Cali no tienen publicación alguna sobre la proyección de las películas o ciertos eventos como la socialización de la película proyectada.

2.3. Establecimiento de los elementos transmediales que articulen y potencien la difusión y el encuentro de la cultura cinéfila.

La articulación de elementos digitales en un sitio web no puede subordinarse a los gustos particulares de su creador, pues al ser un proyecto dirigido a un público objetivo, requiere de una serie de análisis respecto de las características específicas de los individuos que finalmente llegarán a convertirse en definitiva en usuarios del sitio web, cumpliendo con las demandas del tercer objetivo de investigación: Construir elementos transmedia que articulen y potencien la difusión y el encuentro de la cultura cinematográfica.

Para ello, tal como se hizo en las dos categorías anteriores, en este apartado las entrevistas realizadas también darán un mayor aporte, ya que es la base sobre la que se sustenta el sitio, la opinión y respuesta promedio de los entrevistados es lo que formará el sitio, puesto que no se puede llegar a un desarrollo sin entender las necesidades e intereses de la comunidad que se quiere atender, en ese sentido se realizaron entrevistas a diferentes personas así obteniendo ideas y sugerencias para el contenido y la parte visual del sitio web.

A partir de las visitas a salas de proyección, entrevistas y netnografía, se identificaron seis aspectos principales que se deben tener en cuenta: sección de eventos, mapa interactivo de ubicación de salas de proyección, secciones de foro y comunidad, fundamentos audiovisuales, entrevistas y perfiles destacados.

Eventos: La inclusión de este apartado en la web dará la posibilidad a los usuarios de conocer actividades, eventos, convocatorias y festivales relacionados con el cine tanto en la ciudad como en el país, lo que fomentará la participación y el encuentro de la comunidad cinéfila.

Mapa Interactivo: Además de proporcionar información sobre la ubicación de estas salas, los mapas interactivos pueden incluir reseñas, valoraciones y comentarios de los usuarios, lo que facilitará la elección de un lugar para disfrutar del cine y fomentará la integración de la comunidad.

Fundamentos audiovisuales: Este apartado proporciona información y recursos sobre los aspectos técnicos y estéticos del cine, como la composición de la imagen, el uso del color, la iluminación y el sonido. Permitirá a los usuarios aprender y profundizar en los aspectos técnicos del cine, lo que contribuirá a enriquecer su experiencia cinematográfica y promover un mayor entendimiento y apreciación de la cultura cinéfila.

Foro y comunidad: La idea general de esta sección planteada es permitir a los usuarios interactuar entre sí, compartir opiniones, recomendaciones y experiencias relacionadas con el cine. Lo que fomentará la participación y el encuentro de la comunidad cinéfila, creando un espacio de intercambio y colaboración, esto permitirá a los usuarios aprender y profundizar en los aspectos técnicos del cine, lo que ayudará a enriquecer su experiencia cinematográfica y promoverá una mayor comprensión y apreciación de la cultura cinematográfica.

Entrevistas: Similar a la idea anterior, se propuso implementar una sección de entrevistas y reseñas en el sitio web. Se centrará en brindar entrevistas con directores, actores y otros profesionales del cine, brindando perspectivas sobre el proceso creativo, experiencias, opiniones y recomendaciones de las diferentes producciones audiovisuales.

De las entrevistas realizadas se obtuvieron ideas brillantes para el apartado estético del sitio web transmedia que sea capaz de fomentar la forma en que las personas integrantes de la cultura cinematográfica se involucren de la manera más amena, en todo lo relacionado con esta comunidad, en general la sección de eventos catalogados, mapas interactivos, secciones de foro y comunidad, conceptos básicos audiovisuales, entrevistas y reseñas. El diseño e implementación de estas ideas en un sitio web puede contribuir a crear un espacio virtual, dinámico y enriquecedor para la difusión y encuentro de la cultura cinematográfica en la ciudad de Cali.

2.4. Triangulación de datos

2.4.1. Matriz de Análisis

Tabla #5: Cuadro matriz de análisis

IDENTIFICACIÓN CULTURA CINÉFILA	CARACTERIZACIÓN ESPACIOS	PROPUESTAS
<p>1. En las entrevistas se observa una falta de accesibilidad a la información respecto a proyectos relacionados con la cultura cinéfila, como talleres, proyecciones, convocatorias... entre otros relacionados en la ciudad de Cali.</p>	<p>1.1. Mientras se hacían las entrevistas, netnografía y visita a los espacios, se evidenció la inconformidad de la falta de información respecto a la cultura cinéfila en la ciudad de Cali, porque una de las cuentas que pertenencia a los espacios de encuentro que se usó para el estudio, no tenía publicaciones de ningún tipo.</p>	<p>1.2. Con base en esto se planteó unos apartados en un sitio web que recoja la información respecto a: Festivales, convocatorias, talleres, entrevistas, reseñas, estrenos, comunidades, espacios de encuentro, datos de cine.</p>
<p>2. Varios de los entrevistados muestran un gran interés por la cultura cinéfila, aun cuando no frecuentan el lugar donde sé les entrevistó, esté siendo un lugar referente a la cultura cinéfila.</p>	<p>2.2. En la netnografía se observó que mucho de los perfiles seleccionados seguían cuentas relacionadas con la cultura cinéfila, como cuentas sobre entrevistas a personajes de la industria del cine, datos sobre cine, y cuentas relacionada con convocatorias y talleres referentes al cine.</p>	<p>2.3. Se plantean dos apartados en un sitio web. 2.3.1. Uno donde se enseñan conceptos básicos sobre cine. 2.3.2. Otro, un apartado de entrevistas con referentes a la cultura cinéfila .</p>
<p>3. Los entrevistados en su mayoría coinciden que la difusión digital es una componente vital para la cultura cinéfila.</p>	<p>3.2. En la netnografía muchos perfiles se promocionan ellos mismo en eventos, convocatorias y talleres relacionados con la cultura cinéfila y, en las visitas, se aprecia que los espacios tienen eventos, pero no son publicitados.</p>	<p>3.3. Se proponen dos redes para la interacción y la difusión del sitio. 3.3.1. La primera siendo Facebook que sirvan como espacio de interacción. 3.3.2. Instagram como espacio de difusión para ganar visibilidad.</p>
<p>4. En las entrevistas se pidió compartir opiniones sobre qué tipo de contenido debería tener un sitio web que no solo centralice información. Muchos compartían la idea de que esta debería ser de fácil acceso.</p>	<p>4.2. En el proceso de netnografía, entrevistas y visitas a los sitios se evidenció que la audiencia pertenece a un rango de edad mayor al planteado y esto condiciona muchas de las características que debería tener el sitio.</p>	<p>4.3. Diseñar un sitio web acorde a las necesidades la generación millennials como apartados de foros, entrevistas, estrenos recientes de la cultura cinéfila en la ciudad de Cali, juntó un ecosistema que gire en torno a Facebook e Instagram.</p>

Fuente: Elaboración propia. 2024.

2.4.2. Matriz para el diseño de la página

Tabla # 6: Cuadro matriz de diseño para la página web

PLAN DE DISEÑO DE SITIO WEB TRANSMEDIA		
Estrategia General: se toma como base todos los hallazgos de la investigación, recopilados en la matriz de triangulación, para la creación del sitio web, articulando con cada uno de estos apartados, diseñando contenidos y experiencias que brinden un viaje inmersivo a través de la cultura cinéfila de Cali.		
TÁCTICAS	MENSAJES	ACCIONES
<p>Se plantearon unos apartados en un sitio web que recoja la información respecto a:</p> <p>Festivales, convocatorias, talleres, entrevistas, reseñas, estrenos, comunidades, espacios de encuentro, datos de cine.</p>	<p>Definir los diferentes apartados que debería el sitio web</p>	<p>Diseñar un apartado en el sitio web que recoja la información de eventos como festivales, convocatorias, talleres con fechas.</p> <p>Diseñar un apartado en el sitio web que recoja información de reseñas sobre películas, estrenos.</p> <p>Diseñar un apartado que reúna los diferentes espacios de encuentro en la ciudad de cali referentes a la cultura cinéfila.</p>
<p>Se plantean dos apartados en un sitio web. Donde se enseña conceptos básicos sobre cine y un apartado de entrevistas.</p>	<p>Entregar información referente a conceptos de cine.</p>	<p>Diseñar un apartado en el sitio web donde está la información sobre conceptos básicos sobre cine para que empiecen a crear sus propios contenidos.</p> <p>Diseñar un apartado en que se recopilen entrevistas con referentes a la cultura cinéfila como profesores, actores, ponentes, directores.</p>
<p>Se proponen dos redes sociales para la interacción y la difusión del sitio web.</p>	<p>Idealización de estrategias de difusión del sitio web.</p>	<p>Crear un grupo cerrado de Facebook que genere una comunidad y así tener un espacio de interacción.</p> <p>Crear una cuenta de Instagram que sirva como espacio de difusión y dar a conocer las diferentes actividades dentro de la página y eventos y así ganar visibilidad.</p>
<p>Diseñar un sitio web acorde a las necesidades de la generación Millennials y la cultura cinéfila en la ciudad de Cali.</p>	<p>Maquetación del sitio web.</p>	<p>Diseñar el sitio web teniendo en cuenta la generación predominante, las necesidades en la cultura cinéfila en la ciudad de Cali, como los diferentes apartados de entrevistas, fundamentos de cine, reseñas, espacios de encuentro.</p>

Fuente: Elaboración propia. 2024.

Ahora bien, al haber mencionado anteriormente los apartados y temáticas que componen nuestra página web, hemos decidido llamar este sitio "MacGuffin". A continuación, se explicará este término y el mensaje que se desea transmitir a través del trabajo. El nombre "MacGuffin" para la página web se seleccionó cuidadosamente debido a su relevancia y conexión con los objetivos de nuestro trabajo. Nuestra página web actúa como un elemento impulsor que motiva a los usuarios a explorar y participar en la cultura cinéfila de Cali, al igual que el concepto de MacGuffin en el cine.

En el cine, el MacGuffin es un elemento u objeto que hace que el espectador sea interesado en la historia, pero su verdadera naturaleza puede ser confusa o irrelevante para la historia en sí misma.

“El MacGuffin es un elemento de suspense acuñado por el eterno Alfred Hitchcock, que hace avanzar la trama, aunque en realidad no tenga la mayor relevancia en ella; es decir es un “elemento excusa”, que es de vital importancia para los personajes y que los incita a perseguirlo o a salvaguardarlo, pero que no tiene ninguna importancia en el desenlace narrativo.” (Jiménez, s.f.)

De igual forma, nuestra página web fomenta la participación y compromiso de la comunidad cinéfila, brindando un espacio virtual donde los aficionados al cine pueden explorar, adquirir conocimientos y establecer una conexión entre sí. Como un MacGuffin en una película, nuestro sitio web no es un fin en sí mismo, sino más bien una herramienta que permite a los usuarios sumergirse en la rica cultura cinematográfica. El cual actúa como catalizador para la difusión y el encuentro de los aficionados al cine.

Al igual que Hitchcock utilizaba el MacGuffin para mantener la tensión y el interés en sus películas, nuestra página web se presenta como un elemento intrigante que invita a los usuarios a sumergirse en un mundo de películas, eventos y conversaciones cinematográficas. En conclusión, "MacGuffin" representa no solo el nombre de nuestra página web, sino también su esencia: un punto de partida emocionante para explorar la cultura cinéfila en Cali e integrarse en una comunidad apasionada por el séptimo arte.

Por otra parte, este trabajo representa un impresionante desafío y una oportunidad única para conectar a la comunidad cinéfila con experiencias enriquecedoras. La implementación de un sitio web transmedia requiere no solo la excelencia en el diseño y la funcionalidad, sino también una

estrategia de difusión eficaz a través de las redes sociales más influyentes, como Instagram y Facebook.

Este cuadro de estrategias de contenidos que presentamos aquí tiene como objetivo principal guiar la difusión de nuestro sitio web transmedia a través de estas plataformas clave. Estas estrategias se diseñan cuidadosamente para aprovechar el potencial de las redes sociales y conectar eficazmente con nuestra audiencia cinéfila.

Tabla # 7: Cuadro estrategias de contenidos

Estrategia de Contenido	Los resultados de la netnografía indican que un sitio web transmedia exitoso debería centrarse en contenido visual, incluidas vistas detrás de escena, trailers y fotos cautivadoras relacionadas con la cultura cinematográfica en Cali.
Diversidad e Inclusión	Considera incorporar contenido que se alinee con los intereses de los seguidores en la naturaleza, el arte, el antirracismo y la salud mental. Esto puede aumentar la participación y resaltar los diversos aspectos culturales de Cali.
Colaboraciones y Redes	Dado la amplia gama de profesiones representadas entre los seguidores, el sitio web puede facilitar colaboraciones entre cineastas, artistas, actores y otras personas creativas. Las oportunidades de networking pueden fomentar un sentido de comunidad.
Centro de Información	Junto con el contenido artístico, proporciona información sobre festivales de cine, eventos culturales, talleres y noticias relevantes relacionadas con el mundo cinematográfico. Esto puede posicionar el sitio web como un recurso integral.
Monetización y Patrocinio	Comprender los diferentes niveles socioeconómicos de los seguidores puede ayudar a adaptar las estrategias de monetización, cómo ofrecer contenido premium, mercancía o experiencias exclusivas.
Localización	Aprovecha el interés de los seguidores en el gobierno local e instituciones al proporcionar información sobre políticas locales que respaldan las artes, subvenciones y oportunidades para cineastas y artistas.
Interactividad	Incorpora funciones que animen a los seguidores a compartir su propio contenido, opiniones y experiencias. Esto puede fomentar la participación y un sentimiento de pertenencia.

Fuente: Elaboración propia. 2024.

2.4.2.1. Prototipo interactivo (Sujeto a Actualización)

Imagen # 2: QR prototipo página web



Fuente: Elaboración propia. 2024.

Enlace directo: <https://macguffincali.weebly.com>

2.5. Discusión

El proceso de diseñar un sitio web transmedia para propiciar un espacio de difusión y encuentro de la cultura cinéfila en Cali, implica una comprensión profunda de las percepciones y preferencias de la comunidad cinéfila. La netnografía, las entrevistas y la visita a los espacios presenciales revelaron que esta comunidad es diversa, abarcando desde aquellos apasionados por la historia y el análisis del cine hasta los que valoran la participación en eventos y la apreciación general de las películas. Por lo tanto, el diseño del sitio web debe reflejar esta diversidad, ofreciendo una amplia gama de contenido para atraer y satisfacer diferentes segmentos de la comunidad.

La accesibilidad es fundamental, considerando que los usuarios tienen diferentes lugares de consumo preferidos, desde salas de cine tradicionales hasta plataformas de streaming en línea. Es esencial que el sitio web sea compatible y accesible desde una variedad de dispositivos, adaptándose a diferentes contextos de consumo. La interfaz y la experiencia del usuario son cruciales en la retención de los usuarios y su participación en la plataforma. Una interfaz atractiva y una navegación intuitiva son elementos esenciales para una experiencia positiva del usuario. Además, el sitio web debe integrar características que fomenten la participación de la comunidad, como foros, comentarios y debates en línea, para construir un sentido de pertenencia y promover la interacción entre los usuarios. Entre las limitaciones que se presentaron durante el desarrollo del proyecto se encuentran las dificultades para acceder a fuentes primarias debido a circunstancias externas, lo que limitó el contacto directo con algunos actores clave del sector cinematográfico local.

La retroalimentación instantánea y la posibilidad de expresar opiniones también son aspectos importantes que impulsan la participación, aspectos que se pueden promover a través de un foro comunitario y grupos en otras redes sociales que estén anclados al sitio web mismo. En términos de contenido, la diversidad es clave, ya que la comunidad cinéfila busca una amplia gama de información, desde análisis detallados hasta entrevistas con cineastas y recomendaciones. Es necesario segmentar el contenido en secciones especializadas para facilitar la búsqueda y el acceso personalizado. Teniendo en consideración todo lo planteado con anterioridad, el diseño del sitio web debe ser inclusivo, accesible y atractivo para una comunidad cinéfila diversa, con características que fomenten la participación y ofrezcan una amplia variedad de contenido para satisfacer sus necesidades e intereses.

2.6. Conclusiones

En este proyecto, se buscó diseñar un sitio web transmedia que permitiera a los cinéfilos de Cali acceder a una amplia variedad de contenidos relacionados con el cine, desde reseñas y críticas hasta entrevistas y documentales. Con el objetivo de fomentar la cultura cinéfila en la ciudad, se planteó la pregunta “¿Cómo diseñar un sitio web transmedia, que sea un espacio de difusión y encuentro de la cultura cinéfila en la ciudad de Cali?”. A lo largo del proyecto, se desarrollaron

diversas estrategias y herramientas para lograr este objetivo. Seguidamente, se relacionan las conclusiones de este proyecto:

1. La ciudad de Cali cuenta con una amplia oferta cultural relacionada con el cine, tanto en términos de producción como de exhibición, pero que esta no es suficientemente difundida ni articulada entre los diferentes actores que la conforman, incluso algunos no tienen información sobre sus diferentes actividades. Además, se evidenció que existe una demanda por parte de los aficionados al cine de contar con un espacio digital que les permita acceder a información actualizada y centralizada sobre eventos, proyecciones, festivales, reseñas, convocatorias y otros elementos relevantes del mundo cinematográfico en la ciudad. Así mismo, interactuar con otras personas que comparten su pasión por el séptimo arte.
2. A partir de estos hallazgos, se diseña el sitio web transmedia “MacGuffin”, el cual busca ser un referente para la cultura cinéfila de la ciudad, ofreciendo información oportuna y diversa sobre el cine local y nacional, por medio de artículos redactando información actualizada de eventos, películas, cortos, festivales, convocatorias. Así mismo, brindando espacios para la participación, la colaboración y la creación de contenidos por parte de los usuarios, en un apartado donde se les brinda las herramientas necesarias para empezar a generar sus propios contenidos con artículos, videos y ejercicios lúdicos.
3. Al diseñar el sitio web transmedia, se consideran los aspectos característicos de la cultura cinéfila, como la amplia gama de actividades que realizan y la generación a la que pertenecen, en este caso, los millennials. Esta generación tiende a preferir contenido con una cantidad significativa de información didáctica, y participa activamente en foros y comunidades. A diferencia de la generación Z, que prefiere contenido rápido y con menos información. Inicialmente, este grupo se consideraba como nuestra audiencia objetiva. Sin embargo, la investigación reveló que los millennials constituían la mayor parte de la cultura cinéfila en la ciudad de Cali.

3.1. Siendo esto nuestra base para incluir elementos en la página como apartados de entrevistas, reseñas y foro, el cual principalmente se plantea que sea un grupo cerrado de Facebook; también para complementar se propone la creación de una cuenta de Instagram donde se difundan los contenidos mencionados. Por consiguiente, se responde a las necesidades de la creación de un espacio virtual para compartir y/o difundir información para la comunidad cinéfila.

3.2. Para hacer posible la difusión de información sobre conocimientos técnicos, prácticos y educativos, se planteó un apartado de fundamentos audiovisuales para hacer conocer los elementos que conforman las etapas que se llevan a cabo en una producción audiovisual, también apartados donde se proporcione información de las diferentes proyecciones que se hacen en la ciudad e información de los espacios de encuentro esparcidos por la ciudad de Cali, esta decisión surge a raíz de no encontrar de manera directa la información correspondiente a proyecciones, los componentes de los espacios presenciales y el desconocimiento de los fundamentos audiovisuales en la ciudad.

Referencias

- Suárez, J. (2009). *Cinembargo Colombia: ensayos críticos sobre cine y cultura*, Bogotá-Editorial Universidad del Valle.
- Museo la Tertulia. (s.f) Nuestra historia. <https://museolatertulia.com/sobre-la-tertulia/>
- Monaco, J. (2016). *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond*. Oxford University.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film History: An Introduction*. McGraw-Hill Education.
- Hiernaux, D. (2012) *Geografías de lo imaginario*. Universidad Autónoma Metropolitana, 1ra edición
- Silva, A. (2006). *Imaginario urbanos*. 5ta edición, Arango editores
- Castells, M. (2017). *La cuestión urbana*. editorial siglo XXI, edición #15
- Imbert, G. (2006) *Violencia e imaginarios sociales en el cine actual*. versión 18 UAM México
- Durand, G. (1968). *La imaginación simbólica*. Amorrortu editores Buenos Aires
- Valencia, C, Cantor, R. (2021). *La evolución de las narrativas audiovisuales. Cuadernos de cine colombiano-nueva época: experiencias cinematográficas*. IDARTES
- Cardona, C, Alonso, C, Ruíz, H. (2015). *Comunicación y Lenguajes Audiovisuales: Aproximaciones teóricas sobre el campo de estudios*. Universidad de Medellín.
- Paulina, M, Obando, D, (2017). *Rentabilidad de la industria cinematográfica en santiago de cali*. Trabajo de grado. Universidad Autónoma de Occidente.
- González, K, (2015). *Cali, ciudad abierta. Arte y cinefilia en los años setenta*. Editorial, Universidad de los Andes.
- Herranz, J, (2022). *Caliwood, Cali a través del cine: un recorrido que ya no existe*. Conde Nast Traveler. URL: <https://www.traveler.es/articulos/caliwood-cali-a-traves-del-cine-colombia>
- Arbeláez, R. (s.f). *El cine en el Valle del Cauca*. Portal cultural del Pacífico Colombiano, Universidad del Valle
- Moreno, N. (2021). *Las representaciones de ciudad en el cine producido en Santiago de Cali a partir de los largometrajes Pura Sangre, El Rey y Perro Come Perro*, Universidad Autónoma de Occidente, proyecto de grado.

- Llorca, J. (2017). Cartografías Cinematográficas de Cali, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona, Universitat Politècnica de Catalunya.
- Lopera, A. (2011). Imaginarios Urbanos (de ciudad) en el cine de ficción realizado en Medellín del 2000 al 2010, Universidad de Medellín en convenio con Universidad Tecnológica de Pereira, Facultad en Ciencias de la Educación, Maestría en Comunicación Educativa, Medellín.
- Hernando, S. (2013). Una Bogotá Imaginada desde la Pantalla, Universidad Jorge Tadeo Lozano, editorial expedito.
- Gómez, L. (2019). Ciudad Fílmica, Análisis del Espacio Urbano a través del Cine, Universidad de Valladolid. Trabajo de Fin de Grado en Fundamentos de la Arquitectura.
- Referencias e información de diseño y contenidos (2024) URL: (<https://anafe.co>)
- Actualizaciones de contenidos (2024) URL: (<https://www.proimagenescolombia.com>)
- RTVCPlay. (2024). Sistema de Medios Públicos. Series y contenidos online gratuitos. URL: <https://www.rtvplay.co>
- Guevara Alban, G. Verdesoto Arguello, A. & Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). RAIMUNDO VOL. 4
- Sabino. C, (1992) El proceso de investigación. Ed. Panapo, Caracas, 216 págs. Publicado también por Ed. Panamericana, Bogotá, y Ed. Lumen, Buenos Aires.
- Quecedo. R, Castaño. C (2002) Introducción a la metodología de investigación cualitativa, Revista de Psicodidáctica, núm. 14, pp. 5-39 Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea Vitoria-Gazteis, España
- Romeo. A, Gázquez. J, Forgas. S, Huertas. R (2013) La netnografía como herramienta de investigación en contextos *on-line*: una aplicación al análisis de la imagen de los servicios públicos de transporte, Departamento de Economía y Empresa; Facultad de CC.EE. y Empresariales Universidad de Almería.
- Gebera. T, Washington. O, (2008) La netnografía: un método de investigación en Internet EDUCAR, vol. 42, Universitat Autònoma de Barcelona, España.
- Folgueiras. P, (2016) La entrevista. Universidad de Barcelona. Documento de trabajo.

- Berners-Lee, T. (2019). *¿Hacia dónde va la World Wide Web desde aquí?* Wired.com.
URL: <https://www.wired.com/story/tim-berners-lee-world-wide-web-anniversary/>
- Díaz, L, Torruco, U, Martínez, M, Varela, M, (2013) La entrevista, recurso flexible y dinámico.
- Grupo ACIR. (29 de agosto del 2023) Marketing Generacional.
URL: <https://grupoacir.com.mx/wp-content/uploads/2018/09/12-eBook-Marketing-generacional.pdf>
- Aguilar, M, (2016) Los millennials: la generación de las redes sociales. Universidad Iberoamericana Puebla, Repositorio Institucional, Círculo de escritores.
- Neupert, R. J. (2010). *A history of the French new wave cinema* (2a ed.). University of Wisconsin Press.
- Arbeláez. (1999). *El cine en el Valle del Cauca*.
URL: <https://cvisaacs.univalle.edu.co/historia-del-valle-del-cauca/el-cine-en-el-valle-del-cauca/>.
- Jiménez, D. (s.f). ¿Qué es MacGuffin? Explicación con ejemplos en películas. HistoriaDelCine.es
URL: <https://historiadeltcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/que-es-macguffin-explicacion-ejemplos-peliculas/>
- Sívori, L. (2013). Técnicas narrativas (I): el Macguffin en el Cine y la Literatura. Viajar leyendo: Criticas express
URL: <https://viajarleyendo451.blogspot.com/2013/08/tecnicas-narrativas-i-el-macguffin-en.html>

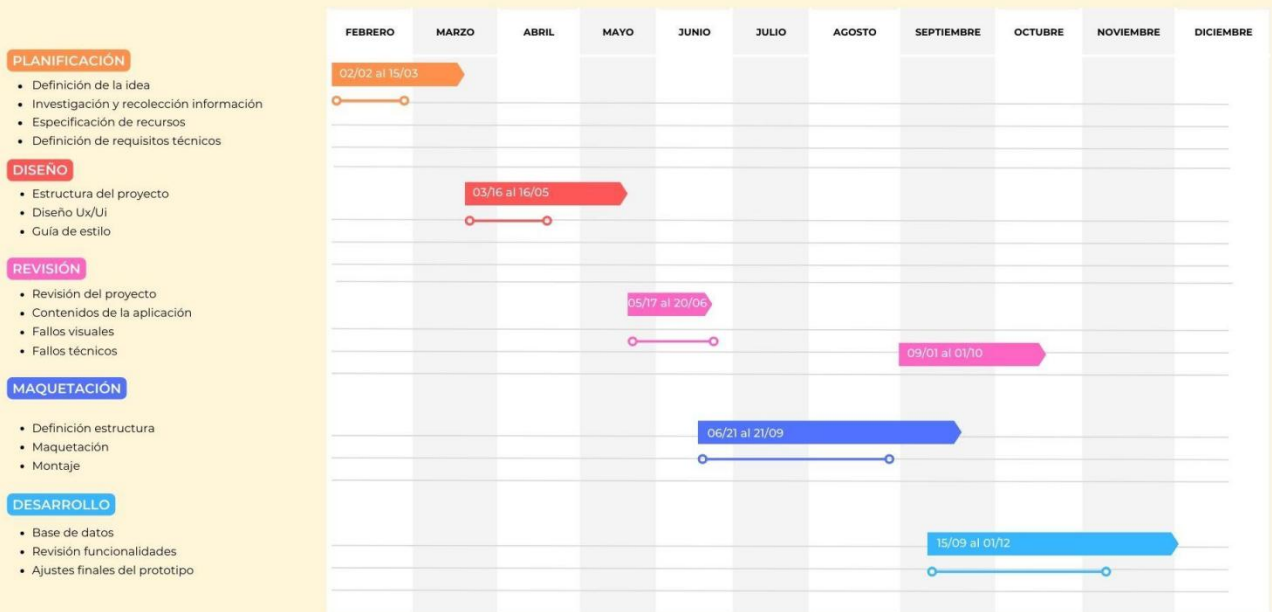
Anexos

Cronograma de trabajo

Tabla # 7: Cuadro cronograma

PLANIFICADOR 2023-A FASE: PRODUCCIÓN

Previsión de actividades para los próximos meses



Fuente: Elaboración propia. 2024.

Audios Entrevistas: [Entrevistas audio proyecto cinéfilo](#)

Entrevistas textuales: [entrevistas textuales.docx](#)