

Facultad de
Información y
Comunicación



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Proyecto: Trabajo Final de Grado

Experiencias de las personas con los ‘cuentos murales’ de realidad aumentada móvil

"Un Silencio Bárbaro" de BooksOnWall

Seminario de Grado Multimedia y Tecnologías Digitales

Tutora

Rosalía Winocur

Co-tutora

Soledad Caballero

Autores

Mariel Cabo — 5.123.606-4

Brian Fresno — 6.365.583-2

Resumen

La realidad aumentada en dispositivos móviles ganó popularidad, con múltiples aplicaciones en juegos, redes sociales, educación y otras formas de producción de contenido audiovisual. Esta tecnología permite superponer elementos virtuales sobre la realidad, lo cual, en conjunto con herramientas comunicacionales como el *storytelling* busca crear experiencias inmersivas que apelen a los sentidos y emociones. En este trabajo se investigaron las experiencias de las personas que interactuaron con la narrativa inmersiva con realidad aumentada móvil “Un Silencio Bárbaro” de BooksOnWall, a través el recorrido o viviendo en el área donde se desarrolla la historia, el barrio Palermo de Montevideo, Uruguay. Desde un enfoque cualitativo, a través de técnicas como la observación y entrevistas cualitativas, se combinaron fuentes de datos primarias y secundarias, para tener una aproximación a las diferentes perspectivas de las personas sobre la experiencia. Mientras los creadores hablan de ‘cuento mural’, las personas remiten a conceptos como "paseo", "recorrido", "experiencia" o "cuento vivo"; lo cual da cuenta de que la apropiación de la propuesta toma diversos matices, en algunos casos marcados por las circunstancias de las personas (yendo en grupos o de manera individual). Otra forma de apropiación que escapa a la propia tecnología es la cooperación entre las personas, durante el recorrido, quienes, por ejemplo, comparten los dispositivos móviles para atravesar el "cuento vivo". Desde la experiencia de las personas, la propuesta desborda al ‘cuento mural’, para permitir la inmersión en la cultura del barrio que lo aloja, las casas, la gente que la habita, sus músicos, su historia.

Palabras clave

Realidad aumentada, Storytelling, Experiencias inmersivas

Índice

1. Presentación del problema de investigación....3
1.1. Pregunta general....5
1.2. Preguntas específicas....5
1.3. Objetivo general....6
1.4 Objetivos específicos....6
2. Antecedentes y marco conceptual....7
2.1. Storytelling....7
2.2. Experiencias inmersivas....9
Tecnologías inmersivas....12
Ámbitos de aplicación de realidad aumentada....15
2.3. Experiencia de las personas....16
2.4. Performers (o usuarios), audiencia y bystanders....20
2.5. Intervenciones urbanas....22
2.6. Apropiación....24
3. Estado de la cuestión....27
4. BooksOnWall....33
4.1. "Un Silencio Bárbaro"....36
5. Metodología....41
5.1. Unidad de observación y análisis....42
5.2. Técnicas de exploración....43
Recopilación de datos en línea....43
Observación....43
Entrevista....45
5.3. Categorías de análisis....46
Inmersividad....48
Interactividad....48
Apropiación....49
Involucramiento....49
5.4. Trabajo de campo....50
5.4.1. Los comentarios en Instagram....50
5.4.2. Observaciones....51
Observación del video....52
5.4.3. Sobre las entrevistas....53
6. Análisis de los resultados....55
6.1. Sobre las intervenciones en Instagram....55
6.2. Observación comparativa con registro audiovisual de la experiencia....59
7. Análisis del corpus....67
Inmersividad....67
Conocer si los usuarios (o performers) logran sentirse presentes en la historia...67
Estimulación auditiva del ‘cuento mural’....69
Interactividad....72
Interacción de los usuarios con la aplicación y la realidad aumentada....72

Interacción de los usuarios (o performers) con el entorno (vecinos, tránsito, ruidos)....76
La cooperatividad entre usuarios (o performers) y el compartir la experiencia. 79
Apropiación....80
Uso con sentido....84
Involucramiento....85
El interés dramático por la trama o personajes de "Un Silencio Bárbaro"....85
El sentido de acción en los eventos que atraviesa esta historia....88
8. Discusión....89
Relación performers-audiencia-bystanders....89
Trayectorias temporales y complejidad narrativa....91
9. Conclusiones....93
10. Bibliografía....100
11. Anexos....107
11.1. Desarrollo de "Un Silencio Bárbaro"....107
11.2. Recopilación de comentarios en Instagram....128
11.3. Pauta de observación....132
11.4. Pauta de entrevista a usuarios contactados en Instagram....133
11.5. Pauta de entrevista a los vecinos del barrio Palermo....135
11.6. Pauta de entrevista a los creadores/desarrolladores de BooksOnWall..137
11.7. Pauta de la observación participante....138
11.8. Entrevistas....140
Graciela (usuaria)....140
Lara (usuaria)....149
Sofía y Cristóbal (BooksOnWall)....156
Lucía (usuaria/audiencia)....172
Simón (audiencia)....179

1. Presentación del problema de investigación

Cuando hablamos de realidad aumentada, nos referimos a una tecnología que se caracteriza por la superposición de elementos virtuales sobre una visión de la realidad. Se desarrolla para juegos como los populares Pokemon Go e Ingress (ambos creados por Niantic); para redes sociales, por ejemplo los filtros en Snapchat; para herramientas educativas como el proyecto Letters Alive, que promueve la alfabetización temprana de los niños; o para la producción de contenido de distintos tipos. Debido al reciente auge de este tipo de realidad aumentada y sus múltiples e innovadores usos, el campo de estudio sobre la experiencia de los usuarios en el uso de estas tecnologías despierta interés y precisa desarrollo.

Nos interesa la aplicación que utiliza la realidad aumentada en dispositivos móviles y al *storytelling* como herramientas para contar historias. Particularmente apelando a nuestros sentidos y emociones para hacer de la misma una experiencia inmersiva.

Por experiencias inmersivas nos referimos a aquellas en las cuales se estimulan todos (o casi todos) los sentidos, sumergiendo a la persona en otra realidad mediante múltiples instrumentos. Pueden ser lentes de realidad virtual o, en nuestro caso, mediante dispositivos móviles en los cuales se reproducen productos audiovisuales con realidad aumentada.

Actualmente, numerosos investigadores, desarrolladores y empresas dedicadas a la producción de aplicaciones que emplean esta tecnología, proponen nuevos paradigmas para pensar y diseñar este tipo de experiencias. Para colaborar en el conocimiento del campo, estudiamos las experiencias de storytelling con realidad aumentada móvil, desde la perspectiva de las personas.

Seleccionamos la aplicación BooksOnWall-ar que utiliza realidad aumentada superponiendo elementos digitales sobre una serie de intervenciones urbanas ubicadas en el barrio Palermo de Montevideo, para

narrar un cuento llamado "Un Silencio Bárbaro". Nos acercamos a conocer las distintas experiencias de las personas que se relacionan con esta narrativa inmersiva de realidad aumentada móvil, ya sea porque han transitado el recorrido con dispositivos móviles, o porque viven en ese barrio, donde se encuentran las intervenciones urbanas que la componen. Posteriormente, analizamos los resultados desde nuestra propia perspectiva de la apropiación.

Nuestro trabajo no es un estudio de una intervención urbana ni tampoco es un estudio del arte digital. Es una investigación sobre las experiencias de las personas con esta narrativa construida con realidad aumentada móvil, que se despliega en las calles del barrio Palermo, en la ciudad de Montevideo. Por lo tanto, el enfoque fue observar, explorar, conocer y analizar las experiencias de las personas en relación a este tipo de narrativa. Investigamos cómo las mismas interactuaron, participaron, experimentaron y se apropiaron, o no, de la propuesta.

1.1. Pregunta general

¿Cómo es la experiencia de las personas que se relacionan con la narrativa inmersiva de realidad aumentada móvil "Un Silencio Bárbaro", en el barrio Palermo de Montevideo?

1.2. Preguntas específicas

a. ¿Cómo fue la experiencia en torno a la narrativa inmersiva de realidad aumentada móvil, llamada "Un Silencio Bárbaro", desde la perspectiva de las personas que hicieron el recorrido?
b. ¿De qué forma(s) las personas se apropian de la narrativa inmersiva "Un Silencio Bárbaro"?
c. ¿Cómo interactúan las personas con la narrativa inmersiva "Un Silencio Bárbaro" a través de la tecnología de realidad aumentada móvil?
d. ¿De qué maneras las personas interactúan entre sí alrededor de esta narrativa inmersiva de realidad aumentada móvil’?

e. ¿Cómo fue la experiencia de las personas que hicieron el recorrido de "Un Silencio Bárbaro", desde la perspectiva de los creadores de BooksOnWall?
f. ¿Cómo es la experiencia de las personas que habitan las viviendas con intervenciones artísticas a lo largo del recorrido de “Un Silencio Bárbaro”?

1.3. Objetivo general

Conocer cómo es la experiencia de las personas que se relacionan con la narrativa inmersiva de realidad aumentada móvil, "Un Silencio Bárbaro", ubicada en el barrio Palermo de Montevideo.

1.4 Objetivos específicos

a. Conocer cómo fue la experiencia de las personas que hicieron el recorrido de narrativa inmersiva "Un Silencio Bárbaro", desde su propia perspectiva.
b. Explorar las formas de apropiación relacionadas con la narrativa inmersiva "Un silencio bárbaro"
c. Estudiar cómo interactúan las personas con la narrativa inmersiva "Un Silencio Bárbaro" a través de la tecnología de realidad aumentada móvil.
d. Analizar cómo las personas se relacionan entre sí alrededor de esta propuesta de narrativa con realidad aumentada móvil.
e. Indagar cómo perciben los creadores de BooksOnWall la experiencia de las personas que hicieron el recorrido "Un Silencio Bárbaro" en el barrio Palermo, de Montevideo.
f. Conocer la experiencia de las personas que habitan las viviendas con intervenciones artísticas a lo largo del recorrido de “Un Silencio Bárbaro”.
g. Explorar la(s) forma(s) en que los vecinos de Palermo, se apropiaron, o no, de la narrativa inmersiva "Un Silencio Bárbaro".

2. Antecedentes y marco conceptual

2.1. Storytelling

El ser humano siempre ha estado atraído por la ficción, los cuentos y la gran variedad de dispositivos, juegos y tradiciones presentes a lo largo de nuestra historia. Lo cual permite ver la seducción que tienen en nosotros las propuestas que estimulan los sentidos y nos sumergen en otra realidad.

> Estas actividades pueden rastrearse hasta los orígenes de la humanidad, a las pinturas rupestres, no solo por su carácter representativo sino por su presunto valor simbólico: más que imágenes, se consideran experiencias, parte de un todo interactivo que, fusionado con la iluminación y ambientación adecuada, formaban parte de rituales prehistóricos. (D'Ortenzio, 2021, p. 237)

En los últimos años, con el aumento del consumo audiovisual, se popularizó el concepto *storytelling* asociado a la publicidad, educación, investigación, desarrollo web, entre otros. No obstante, la narración de cuentos, es una actividad desarrollada hace siglos y no solo con diferentes temáticas, sino con diversas maneras de llevar a la práctica.

> La capacidad de contar historias, además de acompañar a los humanos casi desde el origen de su existencia, ha permitido dotar de sentido la propia experiencia vital y la noción de la realidad, muy probablemente porque existe una necesidad comunicativa que impacta también en el propio concepto del relato. (Ricoeur et al. citado en Pérez y Sacaluga; 2022, p. 2)

A pesar de ser un término amplio y generalmente asociado al simple hecho de narrar, Núñez (citado en Pérez y Sacaluga; 2022, p. 2) detalla y redimensiona al *storytelling* como: "[...] una herramienta de comunicación estructurada en una secuencia de acontecimientos que apelan a nuestros sentidos y emociones". Asimismo, al sustentarse en elementos como "palabras, imágenes y sonidos" (Pérez y Sacaluga; 2022, p. 2), los autores López-Hermida e Ibeta Illanes "[...] señalan también en que, precisamente a merced de esos recursos, se ha conformado como un colaborador necesario

en la construcción de la historia de la humanidad, con un papel preponderante en la evolución de esta" (Pérez y Sacaluga; 2022, p. 2).

Para Matus (2019), la popularidad de este concepto se justifica en el principio de la narratividad y en el fenómeno del narrativismo. El primero se basa en la idea de que "[...] (casi) todo discurso tiene algún componente narrativo, y por ello esta forma textual sería la más común en el habla cotidiana" (p. 16), es decir, cotidianamente estamos relatando y oyendo historias. Por otro lado, el fenómeno del narrativismo entiende que "[...] nuestra propia comprensión de la realidad sigue un orden narrativo, y podemos actuar en la realidad mediante dicha lógica" (p. 16).

El autor reconoce tres dimensiones en una narración: el tema, "el contenido del discurso narrativo, o si se prefiere, su componente temático (de qué se trata)"; la secuencia u orden de hechos, "el texto no siempre reproduce los hechos de manera exacta, sino que se basa en una estructura creada especialmente para la exposición"; y la manera en la que se cuenta o "la expresión sensible o material de dicho discurso, es decir, su texto" (Matus, 2019, p. 17).

En relación con lo anterior, es por este fenómeno que las propuestas de *storytelling*, por lo general, conllevan "una estrategia de comunicación con finalidad persuasiva" (Atamara-Rojas, citado en, Pérez y Sacaluga; 2022, p. 3).

Con el devenir de las nuevas tecnologías fue consecuente el surgimiento de nuevas formas de narrar, modificando o expandiéndolas, específicamente "en cuando al tipo y nivel de participación que podía tener el usuario" (Alderman, citado en, Gil-de la Piedra; 2020, p. 16).

De manera recurrente se asocia al *storytelling* con la interactividad, pero esto no implica únicamente apoyarse medios digitales o estructuras gamificadas. En relación con la narrativa en sí misma, el usuario es quien tiene el control y la opción de cambiar qué sucede o elegir desde qué punto comenzar. Mientras que en el *storytelling* enteramente inmersivo, se recurre a

distintos usos de tecnologías digitales como medio para lograr que el individuo resulte envuelto en el entorno de la historia (como la realidad aumentada en dispositivos móviles, el sonido envolvente, entre otras). Para Gil de la Piedra, “Si vinculamos la narración de historias con la tecnología, tendremos como resultado una práctica cotidiana en un espacio abierto para la discusión y el intercambio de ideas, de fácil acceso y fácil difusión" (2020, p. 16).

Es más, podemos observar que el *storytelling*, ha encontrado en las tecnologías de la información y la comunicación, un medio a través del cual seguir promoviendo este útil y antiguo modo de comunicarnos (Delgago-Ballester y Fernández-Sabiote, citado en, Pérez y Sacaluga; 2022, p. 2).

2.2. Experiencias inmersivas

Las experiencias de tipo inmersivas son las que nos sumergen en un contexto o situación puntual, ya sea real o ficticio, además se centran en que el individuo se sienta presente en ese entorno. Asimismo, Mihăeş y Dimitriu (2021, p. 307) plantean cuatro elementos que las conforman:

a. Inmersión auditiva: el juego de sonidos en una película con el fin de maximizar el impacto de las imágenes en la audiencia; en los thrillers, a veces puede ser un pasaje repentino desde la relativa tranquilidad hacia la estridencia, música aprensiva o sombría en el fondo, etc.
b. Inmersión emocional: la respuesta psicológica de la audiencia ante los eventos y personajes en el mundo cinematográfico, cercana a la definición aristotélica de catarsis en las tragedias.
c. Inmersión narrativa: un término tomado prestado de la realidad virtual que designa la inversión del jugador/lector en una historia hasta el punto de ser absorbido por ella.
d. Inmersión visual: diversas técnicas visuales empleadas por las películas que hacen que el espectador experimente el mundo cinematográfico como si fuera "real", difuminando la frontera entre el espacio físico y el virtual.

Si estos cuatro elementos actúan en sintonía en una misma experiencia, el nivel de inmersión aumenta, debido a que la estimulación sensorial es mayor o más completa. En la actualidad, gracias a los avances tecnológicos, distintas aplicaciones se sirven de diversos tipos de herramientas para lograr una experiencia inmersiva de mejor calidad.

Por otro lado, el concepto de inmersión incluye la participación de los usuarios, dado que ponen en juego sus sentidos y se involucran en la narración. Estudios como el de Snijdoodt (2019) encuentran que, de hecho, "con la realidad aumentada, el contenido es interactivo e inmersivo, lo que significa que los usuarios pueden sentir que están presentes en un mundo virtual y pueden interactuar con el contenido" (Snijdoodt, 2019, p.2).

En las experiencias inmersivas, sobre todo aquellas que incorporan elementos narrativos, como es el caso de "Un Silencio Bárbaro", un factor clave que inevitablemente actuará como parte esencial del desarrollo, es la concepción e interpretación que tanto el autor como los participantes hacen del tiempo.

En este sentido, traemos el trabajo realizado por Giannachi y Benford: *Temporal Trajectories in Shared Interactive Narratives* (2008), en el que los autores presentan los conceptos ‘tiempo de la historia’ (TH), y ‘tiempo de reloj’ (TR) y que los definen de la siguiente manera:

> En general, una trayectoria temporal expresa una correspondencia o recorrido entre el tiempo ficticio en un universo narrativo subyacente al que nos referimos como tiempo de la historia (TH), y el tiempo real en el que esto podría ser o realmente es experimentado por los participantes, a lo que llamamos tiempo del reloj (TR). (Giannachi & Benford, 2008, p. 3)

Juntas, ambas concepciones temporales dan lugar a las "trayectorias temporales", entendidas como los distintos grados y formas que tiene una experiencia de expresarse y medirse en términos de tiempo. De estas, Giannachi & Benford (2008, p. 10) definen tres tipos de trayectorias que, a fines

de analizar una experiencia narrativa inmersiva, son las que juegan un papel preponderante en la inmersión y flujo de los usuarios.

a. Trayectoria canónica: "Las trayectorias canónicas capturan la correspondencia deseada del autor entre el tiempo de la historia y el tiempo del reloj como parte de la trama. También pueden expresar la programación de una experiencia, que puede definirse de antemano o gestionarse sobre la marcha".
b. Trayectoria del participante: "Las trayectorias de los participantes reflejan el recorrido real de un participante a través de una combinación de tiempo de la historia y tiempo del reloj".
c. Trayectoria histórica: "Las trayectorias históricas representan un enfoque para sintetizar diferentes perspectivas históricas de eventos al seleccionar información de posiblemente muchas trayectorias de participantes y luego ponerla a disposición en un orden específico en un momento concreto".

En el caso de "Un Silencio Bárbaro", el tiempo de la trayectoria de los participantes estipulado por los desarrolladores, es de una hora aproximadamente. Considerando que, desde su concepción, se trata de una trayectoria temporal bastante larga y que finalmente se puede terminar extendiendo dependiendo de cada individuo, puede presentarse un factor de desconexión y/o posterior reconexión de aquellos quienes realizan el recorrido. Este posible escenario es incorporado al análisis en nuestro trabajo, por lo que puede, o no, definir experiencias distintas del recorrido.

> La discusión sobre cómo los participantes se desvinculan de una experiencia en curso y posteriormente se vuelven a involucrar descubre una metáfora de un "Triángulo de las Bermudas" de incertidumbre que se forma cuando su trayectoria como participantes se aleja inicialmente y luego vuelve a converger con una trayectoria canónica. (Giannachi & Benford, 2008, p. 10)

Hoy en día, los estudios están enfocados principalmente en la industria de los videojuegos y las experiencias inmersivas que contienen tecnologías de realidad virtual, donde los desarrolladores de estos juegos toman a la inmersión

como una variable clave que afectará a la calidad del producto final. En este ámbito, la inmersión "Tiene una fuerte afinidad con el concepto de flujo, donde se pierde la noción del tiempo y de uno mismo, y la atención se centra por completo en la actividad actual" (Reid, et. al., 2005, p.1).

Tecnologías inmersivas

Entendemos a las tecnologías inmersivas como el conjunto de herramientas, soportes y aplicaciones que permiten a las personas adentrarse en entornos o ambientes digitales que los envuelven y estimulan sensorialmente.

Dentro del conjunto de las tecnologías inmersivas encontramos la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV). Estas poseen marcadas diferencias tanto en su definición, como en la clase de interfaces en las que son ejecutadas, sus características y el grado de inmersión que producen.

Por realidad virtual nos remitimos a la definición propuesta por Rosalina Pisco Costa (2021), "La simulación generada por computadora de una imagen o entorno tridimensional que puede ser experimentada por una persona utilizando equipos electrónicos especiales que proporcionan estímulos sensoriales" (p. 50).

Este tipo de tecnología, como menciona la autora, actualmente suele desarrollarse mediante cascos o lentes de realidad virtual (como Oculus Rift). En términos de inmersión, producen un mayor grado de la misma, dejando a los usuarios visualmente absortos en escenarios generados por computadora, bloqueando la visión del espacio físico y reemplazándolo por el digital.

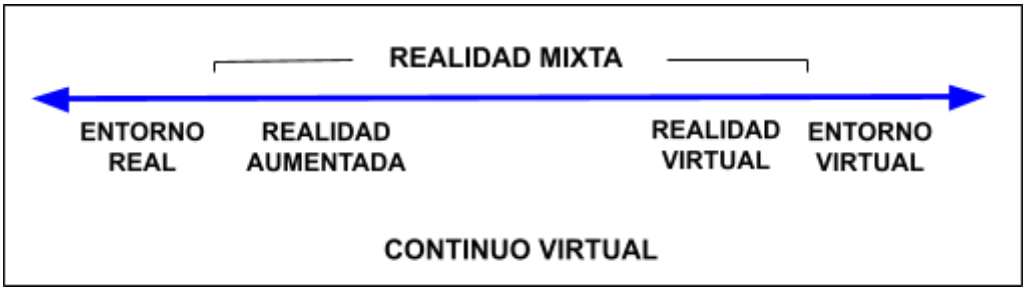
Para definir la realidad aumentada recurrimos a Azuma, investigador ampliamente citado en los trabajos realizados en esta área, quien en 1997, propuso que "La Realidad Aumentada (RA) complementa el mundo real con objetos virtuales (generados por computadora) que parecen coexistir en el mismo espacio que el mundo real" (Azuma citado en Nee; Ong, 2023, p.669).

A su vez, introdujo tres principales características que definen a una herramienta que usa realidad aumentada:

a. combina objetos reales y virtuales en un entorno real,
b. provee interactividad en tiempo real,
c. es registrado en 3D por lo que los objetos "aumentados" interactúan con el contexto de la escena.

Retomando el factor de inmersión que establecen ambas, usamos como referencia el concepto propuesto por Milgram & Kishino (1994) del 'continuo de la virtualidad' el cual describen de la siguiente manera:

Fig. 1 Continuo de la Virtualidad



Nota. Traducido del Manual Springer de Realidad Aumentada [Figura], de Nee; Ong, 2023, Springer.

"La flecha azul sugiere un 'deslizador' o 'control deslizante' unidimensional que se 'mezcla' entre el mundo real y el mundo virtual" (Milgram & Kishino citado en Nee; Ong, 2023, p.7-8). Este continuo, al que los autores también refieren como 'continuo de realidad mixta', coloca a los entornos reales en un extremo, (en términos de experiencias de *storytelling* inmersivas) considerándolos como entornos de cero inmersión y en el otro, entornos virtuales o de máxima inmersión.

Las tecnologías de realidad aumentada se encuentran, dentro del continuo, más próximas a los entornos reales. A diferencia de la realidad virtual, el contenido virtual es añadido al entorno real, de esta manera estas aplicaciones le permiten al usuario interactuar con ambos simultáneamente. En general, la interacción es el impacto compartido de una cosa sobre otra. Dentro

de estas experiencias, hay interacción tanto con el mundo virtual como con el mundo físico (Snijdoodt, 2019, p. 8).

En cuanto a los soportes en los que se presenta esta tecnología, la realidad aumentada se encuentra en múltiples aplicaciones y plataformas, desde computadoras de escritorio a consolas de videojuegos (Nintendo DS; 3DS) y teléfonos inteligentes.

La realidad aumentada en dispositivos móviles (*Mobile Augmented Reality*) se entiende como: "Un tipo de realidad aumentada (RA) en el cual se utiliza un dispositivo móvil (smartphone o tablet) para mostrar e interactuar con contenido virtual superpuesto en tiempo real sobre la imagen captada por la cámara del mundo real" (Dirin y Laine, 2018, p.1-2). Azuma (1997), extiende esta definición y a las tres características que definen a la realidad aumentada, mencionadas previamente, agregándole la de ser particularmente ejecutada en dispositivos móviles.

Con el desarrollo de estos dispositivos, las tecnologías de realidad aumentada se han nutrido de las funciones que estos proveen para mejorar e innovar las experiencias que brindan. De ello surgen distintas aplicaciones que, por ejemplo, hacen uso de los sistemas de geolocalización de los dispositivos móviles. Creando recorridos donde la experiencia de realidad aumentada se ‘activa’ o ‘enciende’ por la proximidad del usuario a una zona geográfica específica (utilizando un sistema de *tracking*[1]).

[1]"El seguimiento (tracking) es la tecnología principal que permite la Realidad Aumentada (RA), ya que permite la colocación realista de contenido virtual en el mundo real" (Nee; Ong, 2023, p.53).

Ámbitos de aplicación de realidad aumentada

La ‘realidad aumentada’, tal y como la conocemos hoy, fue acuñada por primera vez en 1992, pero en un ámbito completamente distinto al que hoy solemos utilizarla. Como registra Azuma (1997), los investigadores de la fábrica de aviones Boeing Corporation fueron los primeros en introducir un prototipo que funcionaba a través de un visor HDM (Headmounted Display). En él, los trabajadores podían visualizar en tres dimensiones los esquemas de cableado de los aviones.

Con el tiempo, el uso de la realidad aumentada se despegó de su origen y llegó a otros ámbitos. Por ejemplo, al Latvian National Museum of Art.

> El equipo buscó crear una aplicación móvil innovadora para reflejar su nueva infraestructura de vanguardia. La nueva aplicación LNMA cuenta con realidad aumentada, lo que permite a los visitantes descubrir por sí mismos la composición y características de varias obras de arte de manera interactiva. (Overly, 2019)

En la actualidad, el desarrollo de la realidad aumentada ha permeado en otros sectores, entre los que destacan el marketing, el turismo, la ingeniería, etc. A su vez, aliándose con el avance de los teléfonos inteligentes, surgió una nueva industria y un tipo de realidad aumentada dedicada a dispositivos móviles. Por ejemplo, su uso en filtros de redes sociales como Instagram o Snapchat.

Los filtros de realidad aumentada (o lentes de AR en adelante) son interacciones digitalmente basadas que se aplican en la cara o el entorno del usuario para ampliar o cambiar lo que se ve en el ambiente real (Rios et al., 2018, citado en, Ibáñez—Sánchez, 2022, p.560).

Estos filtros son utilizados masivamente en las redes sociales, e inclusive por marcas para generar conectividad e interacción de los usuarios con las plataformas y distintos productos.

Las marcas y las redes sociales están invirtiendo cada vez más en herramientas de marketing basadas en AR (Rauschnabel et al., 2019), y se espera que esta inversión crezca a una tasa promedio anual del 43.8% desde 2021 hasta 2028 (Grand View Research, 2021, citado en, Ibáñez—Sánchez, 2022, p.559).

Actualmente, la realidad aumentada se aplica con fines educativos y/o publicitarios, "Los especialistas en marketing innovadores ahora pueden aprovechar la realidad aumentada para crear experiencias de marca inmersivas, desarrollar publicidad más interactiva y permitir que los consumidores experimenten productos y espacios de formas novedosas" (Scholz & Smith, 2016, p. 2). Un ejemplo de este tipo de aplicación es el que desarrolló, en 2017, la empresa de vinos australiana Treasury Wine Estates.

> La marca 19 Crimes de Treasury Wine Estates recientemente colaboró con la empresa de tecnología creativa Tactic y J. Walter Thompson SF para lanzar una etiqueta de vino sin precedentes. Utilizando realidad aumentada (RA), Tactic, con sede en San Francisco, desarrolló una innovadora aplicación 19 Crimes para dispositivos iOS y Android.
>
> Esta tecnología fácil de usar da vida a las historias apasionantes de cada botella al animar las fotografías de las etiquetas y provocar que los personajes realicen monólogos únicos. (Treasury Wine Estates: Wine bottles brought to life in new immersive AR app by Tactic and J. Walter Thompson SF [The Drum], 2017)

Por lo tanto, inmersión y realidad aumentada son dos herramientas que, combinadas, pueden utilizarse para crear propuestas innovadoras para distintos públicos, en cualquier ámbito de nuestra vida.

2.3. Experiencia de las personas

Debido a nuestro interés en conocer la experiencia de las personas con el ‘cuento mural’ "Un Silencio Bárbaro", es necesario establecer qué entendemos por una experiencia y bajo qué parámetros o características la vamos a observar y analizar. Primeramente, el término ‘usuario de medios’ incorpora y

reconoce la parte activa que las personas desempeñan en dar forma al papel de los medios de comunicación en la sociedad (Picone, 2017, p.5).

Por otro lado, el concepto de experiencia, está ligado a estudios de orientación etnográfica, siendo este el eje principal que atraviesa las investigaciones del área. Gracias a los aspectos multidimensionales de las pantallas, autoras como Sarah Pink (2019, p.38) han reconocido dos enfoques distintos sobre los cuales entender, subrayar y poder estudiar las cualidades experienciales de los medios digitales, definiendo dichos enfoques, de la siguiente forma:

> En primer lugar, empleamos la experiencia como ventana analítica para a través de ella entender las experiencias de un mundo del que forman parte los medios digitales. En segundo lugar, analizamos cómo la experiencia de las tecnologías digitales forma parte del proceso de investigación, considerando de qué manera se puede movilizar la experiencia como una forma particular de conocer los mundos de otras personas a través de un enfoque etnográfico digital. (Pink, et. al., 2019, p.38)

Continuando esta línea, podemos ver que "El estudio de la experiencia es extensivo e interdisciplinar, por lo que nos concentramos en la experiencia sensorial para mostrar cómo se pueden investigar los diferentes tipos de experiencia" (Pink, et. al., 2019, p.38). En este trabajo están presentes dos paradigmas sobre los cuales enfocar los estudios de la experiencia sensorial. Uno de ellos centrado en el análisis de los cinco sentidos (oído, vista, tacto, olfato y gusto) y sus interrelaciones; otro de corte más analítico que

> Propone considerar la experiencia como algo que pudiera no encajar necesariamente en las categorías verbales de la expresión, como las utilizadas para describir los cinco sentidos antes señalados, y subraya que el neurocientífico no entiende necesariamente la experiencia como algo que se pueda cartografiar sobre estos cinco conceptos como canales sensoriales entre el cuerpo y el cerebro. (Pink, et. al., 2019, p.38)

Consideramos que no es suficiente dirigir el análisis de la experiencia de las personas con el ‘cuento mural’ por uno u otro de los paradigmas previamente mencionados. Si bien entendemos esta experiencia como un fenómeno que viven a través de los sentidos, también existen otros factores

tanto externos como internos de las personas que la complementan. Al estar sujeta a estos múltiples elementos, nos parece importante, en un primer momento, comprender cómo perciben esta experiencia individualmente para luego comprender de qué manera se involucran con la misma.

Una de las investigaciones que indaga en la experiencia de los usuarios (asociada al uso de *storytelling* con realidad aumentada), enmarca a la misma en seis elementos o aspectos psicológicos. Desde la perspectiva de Yang (2023, p. 4-9), conseguimos entenderla al conocer:

a. La presencia: "es un estado psicológico relacionado con la respuesta humana a la inmersión. En un entorno virtual inmersivo (IVE, por sus siglas en inglés), la presencia se define como experimentar los objetos virtuales como reales ya sea de manera sensorial o no sensorial";
b. El flujo: "se define como la sensación holística que las personas experimentan cuando están completamente absortas en una actividad. Es algo que la mayoría de las personas han experimentado, ya sea a través de juegos, lectura, ver películas, navegar por Internet, visitar galerías o incluso practicar deportes";
c. La educación: proceso mediante el cual se adquiere conocimiento, se amplía la comprensión y se estimula la curiosidad para aprender nuevas cosas. Implica la obtención de información y experiencias que conducen a un mayor nivel de conocimiento y comprensión en la temática tratada;
d. La utilidad de la información: el grado en el que la información proporcionada a través de una aplicación de realidad aumentada se considera informativa, útil, valiosa y persuasiva;
e. El disfrute: puede definirse como la sensación placentera y atractiva experimentada por los individuos al participar en una experiencia cultural o de visualización. Se refiere al grado en que los participantes encuentran atractiva la exhibición, se sienten tan involucrados que pierden la noción del tiempo y expresan el deseo de volver a tener esa experiencia de visualización;
f. El involucramiento: se puede entender como una medida de la conexión emocional y cognitiva que los participantes experimentan durante la

experiencia, lo cual puede influir en su nivel de involucramiento, exploración y participación activa en el contexto de la exposición cultural.

Otro factor que juega un importante papel en estos estudios, es lo que se conoce como ‘experiencia anticipada’. Entendida como la expectativa que previamente se hacen las personas acerca de lo que esperan de, en este caso, los ‘cuentos murales’ antes de realizar el recorrido.

Cuando una tecnología cumple con las expectativas, es probable que el usuario esté satisfecho con la experiencia, mientras que cuando no cumple con ellas, este estará insatisfecho (Snijdoodt, 2019, p.14). Estas expectativas pueden influir en su opinión sobre la calidad y capacidades de una experiencia.

Asimismo, dentro de la experiencia anticipada, las personas desarrollan un comportamiento anticipado, este se deriva de las propias expectativas sobre la experiencia. Este comportamiento afectará, eventualmente, de forma directa sobre la experiencia real, al generar una predisposición que determinará cierto accionar (Olsson et. al., citado en, Snijdoodt, 2019, p.14).

En este trabajo haremos uso de los siguientes conceptos definidos por Dow (2008), como referencia para entender y analizar cómo es la experiencia de las personas de "Un Silencio Bárbaro".

Steven P. Dow (2008) realizó una investigación acerca del potencial que tienen las experiencias inmersivas e interactivas de *storytelling* para crear un "estado de compromiso narrativo encarnado" (p. 4). Para esto, el autor determina tres nociones psicológicas (a las que llama los tres placeres del medio), que afectan directamente el vínculo del usuario con la narrativa. Partiendo de los aspectos materiales, que en una experiencia inmersiva e interactiva de *storytelling*, pueden modificarse para lograr la experiencia de las personas deseada.

a. Presencia: "Se refiere a la sensación subjetiva de estar dentro de un mundo, ya sea virtual, físico o una combinación de ambos" (Dow, 2008,

p.4). "La sensación de presencia se experimenta cuando el medio parece ‘real’, ‘transparente o invisible’ o ‘desapareciendo’" (Dow, 2008, p.21).

b. Sentido de acción o mediación: "Refiere a sentir empoderamiento sobre los eventos dentro de un medio y tener la motivación para tomar acción" (Dow, 2008, p.4). Señala que para permitir al usuario tener la sensación de generar algún cambio en el entorno de la narrativa. "Para que ocurra la agencia, una experiencia mediática debe proporcionar un medio para la entrada del usuario y debe tener algún impacto en la salida" (Dow, 2008, p.29).
c. Involucramiento dramático: "Una persona puede experimentar involucramiento dramático cuando se encuentra interesada y cautivada por los personajes y la trama de una historia" (Dow, 2008, p.5).

2.4. *Performers*[2] (o usuarios), audiencia y *bystanders*

Cuando hablamos del contexto físico en el que se desarrolla una experiencia de este tipo, un elemento fundamental del mismo se compone por las personas que interactúan y habitan este espacio sin necesidad de reconocer la existencia de dicha propuesta.

Para poder profundizar en el análisis de este aspecto, primero debemos saber cómo categorizar a quienes forman parte de la experiencia o no. Para ello, hacemos uso de las definiciones expuestas por Benford, et. al. (2006) en su trabajo *The Frame of the Game: Blurring the Boundary between Fiction and Reality in Mobile Experiences*.

En esta investigación, al analizar los riesgos y consideraciones que los diseñadores deben tener al concebir un juego o experiencia interactiva en un entorno público, los autores plantean que toda propuesta de esta índole está compuesta a priori de dos clases de usuarios: un usuario primario, al que denominan *performer* (o usuario), que es aquel quien interactúa directamente

[2] En este trabajo, utilizaremos los términos *performer* o usuario como sinónimos, para referirnos a las personas que atraviesan la experiencia de “Un Silencio Bárbaro”.

con la interfaz que ejecuta la experiencia y un usuario secundario, denominado espectador, es aquel que observa dichas interacciones.

Cuando los *performers* (o usuarios) efectivamente participan e interactúan con dichas propuestas, surge lo que los autores definen como el 'contexto de la interpretación', este concepto sirve como marco para delimitar lo que es parte, o no, de la experiencia. Por otro lado, "Permite a los espectadores 'suspender voluntariamente su incredulidad' y entrar en un mundo ficticio en el cual pueden permitirse experimentar las emociones de reaccionar a los eventos en el escenario con la certeza de que en realidad no son reales" (Benford, et. al., 2006, p. 434).

Este marco, además de facilitar las dimensiones en las que se desarrolla el cuento, propone una distinción entre dos tipos de espectadores (Benford, et. al., 2006, p. 434):

a. Audiencia: "Son aquellos espectadores que se encuentran dentro del *marco de la actuación*. Son conscientes de que está teniendo lugar una actuación y son capaces de (intentar) interpretar las acciones del *performer* como parte de la actuación"

b. *Bystanders*: "Son espectadores que están fuera del *marco*. Aunque pueden observar las interacciones del *performer*, no son capaces de interpretarlas como una actuación. De hecho, es posible que ni siquiera sean conscientes de que está teniendo lugar una actuación"

Para el análisis de la experiencia de los 'cuentos murales', entendemos a los *performers* como aquellos usuarios quienes han participado efectivamente de "Un Silencio Bárbaro".

Por *audiencia*, entendemos principalmente al conjunto de vecinos del barrio Palermo que conocen la existencia del 'cuento mural' (ya sea por tener uno de los murales que conforman el recorrido en sus viviendas, o por otro medio) que hayan participado, o no, en algún momento del recorrido, pero que

su principal interacción con el mismo se da por el acto de presenciar a aquellos quienes están atravesando la experiencia.

Por último, como *bystanders* consideraremos a todas las personas, vecinas o no del barrio Palermo, que han observado a *performers* participar del cuento sin el conocimiento de la propuesta, a pesar de que se hayan enterado posteriormente.

2.5. Intervenciones urbanas

Al tener "Un Silencio Bárbaro" componentes de intervención artística urbana en su experiencia y estar ubicado en el espacio público, el mismo viene a ser un factor que, durante el desarrollo de la investigación, fue cobrando cada vez más relevancia. Cabe destacar que por sí solo, este representa toda una rama de conocimiento que atraviesa múltiples disciplinas, como la comunicación, la antropología, el arte, etc.

A pesar de que nuestro estudio no se centra en estudiar los ‘cuentos murales’ como intervenciones urbanas o expresiones artísticas, reconocemos que en "Un Silencio Bárbaro" nos enfrentamos a una intervención urbana ciudadana. Esta última se entiende como una acción planificada puntual que recurre a estrategias participativas y de colaboración (Ocupa Tu Calle [OTC], 2018, p. 65). Además, los autores expresan que en muchas ocasiones las mismas tienen "vocación de permanencia" (OTC, 2018, p.65), como es el caso de este ‘cuento mural’, que después de ser inaugurado tuvo momentos de mantenimiento para que el recorrido siga funcionando.

Las intervenciones urbanas pueden cumplir múltiples objetivos, particularmente, destacamos que las estaciones de los ‘cuentos murales’, rescatan y avivan el espacio del barrio Palermo. Al poseer esta "vocación de permanencia", se aproximan a "[...] lograr un cambio significativo y estable, tanto en términos físicos como en las formas de uso e interacción que han sido favorecidas con la intervención" (OTC, 2018, p.65).

De la tipología que plantean los autores, consideramos que la más cercana a lo que creó BooksOnWall es la "Innovación del espacio social", ya que transforma el significado del espacio público, usándolo como soporte y complementándolo con la aplicación de realidad aumentada móvil (OTC, 2018, p. 68).

Podemos comenzar incluso por la problematización de lo que entendemos por "espacio público", citando a Pedrosian (2016):

> Si invertimos el análisis, y pasamos a considerar la espacialidad y sus temporalidades, no podemos partir de antemano de la existencia de espacios públicos, sino de la generación de estos según el montaje de ciertos tipos de espacios y determinada construcción social de lo público, a partir de lo cual se construye la conjunción. Es así que el estudio de "espacio(s) y público(s)" nos ayuda a intentar deconstruir una de las naturalizaciones más corrientes en nuestro contexto de estudio (Álvarez Pedrosian, 2014b). (Álvarez Predosian, 2016, p. 75-76)

Debate al que, en la actualidad, se le ha ido incorporando nuevos elementos debido a

> [...] la inclusión de tecnologías de la información y la comunicación en ellos, bajo características cibernéticas que lo asocian a la inteligencia (pensemos en las smart cities), hacen que tengamos cada vez más presente todo ello en el análisis, pues se tensa esta dinámica entre la heterogeneidad y la homogeneización: si bien jamás existió una libertad absoluta en la definición de lo público, en la actualidad queda puesto en evidencia ante los criterios más rigurosos de control y administración de su gobernabilidad. (Álvarez Predosian, 2016, p. 76)

Profundizando en el escrito de este autor, encontramos que este campo se vincula también con los modos y formas de apropiación cultural de las personas, factor que también influye en nuestro trabajo.

> Los procesos identitarios asociados al sentido de pertenencia y a las características paradigmáticas o representativas de la identidad social nos conducen a problematizar estas construcciones en relación a la categoría barrio. ¿Cómo explorar las identidades barriales y los modos de habitar en lo sensible, a través de imágenes, metáforas,

> afectos y sensaciones, y desde lo intangible a través de narraciones? Estudiar la estética social barrial prioriza la comprensión a partir de la forma, como una composición dinámica de lenguajes y afectos, si bien históricamente determinada, en constante devenir desde la memoria. (Álvarez Predosian, et. al., 2019, p. 168)

Es así que esta investigación, dista de ser sobre el espacio público o de intervención urbana y las múltiples implicaciones que esto conlleva. En cambio, tomando en consideración los distintos aspectos que conforman e influyen en la totalidad del espacio público, incorporamos a este como uno de los elementos que analizamos para entender de qué manera interactúa con el desarrollo de la experiencia.

Tomamos el término contexto "como el lugar o ubicación donde un individuo utiliza AR, lo cual incluye la adecuación conductual, así como las expectativas personales y culturales asociadas con esta ubicación" (Von Der Au, et.al., 2023, p.3). De esta definición, entendemos que el contexto en el que las personas se ubican, no puede ser omitido al momento de estudiar su experiencia.

> Quizás la conclusión más significativa de esta investigación es que el contexto en el que se consume AR es relevante, y el contexto debe medirse en experimentos de AR para su posible uso como variable de control. En otras palabras, considerar y controlar el contexto en el que se realiza una experiencia de AR es esencial para comprender mejor cómo afecta las reacciones y percepciones de los consumidores hacia el contenido de AR. (Von Der Au, et.al., 2023, p.11)

2.6. Apropiación

Cuando pensamos en el concepto de apropiación, hablamos de ese proceso en donde tomamos ciertos elementos (que pueden ser materiales o inmateriales) y lo adaptamos a nuestro contexto, precisamente, lo hacemos propio al ajustarlo o acomodarlo a nuestra vida, lo cual también involucra un ejercicio de modificación o reconfiguración.

El concepto de apropiación en el ámbito cultural originalmente fue orientado para los mensajes mediáticos, en un ámbito comunicacional, y es allí que Thompson expone:

> Cuando nos apropiamos de un mensaje lo adaptamos a nuestras vidas y a los contextos en que vivimos, un proceso que algunas veces tiene lugar sin esfuerzo, y otras supone un esfuerzo consciente ... Al interpretar las formas simbólicas, los individuos las incorporan dentro de su propia comprensión de sí mismos y de los otros. Las utilizan como vehículo para reflejarse a sí mismos y a los otros, como base para reflexionar sobre sí mismos, sobre los otros y sobre el mundo al cual pertenecen. (Thompson, citado en Winocur, 2009, p. 20)

Sin embargo, este proceso no solo sucede en el ámbito mediático, sino que lo podemos observar en otras dimensiones: culturales, simbólicas, tecnológicas, entre otras. Este es el caso de la apropiación tecnológica, que Winocur (2009) plantea como "el conjunto de procesos socioculturales que intervienen en el uso, la socialización y la significación de las nuevas tecnologías en diversos grupos socioculturales" (Winocur, 2009, p. 20).

Las personas no solo hacen uso de las tecnologías, sino que se apropian de ellas a través de relaciones complejas y multidimensionales con sus distintos entornos, condiciones y circunstancias de vida (Winocur, 2009).

Apropiarse de una tecnología no se limita a adquirir las habilidades y competencias para utilizarla, existe una dimensión simbólica que entra en juego en este proceso. De la misma, se desprende una arista que nos lleva a pensar en la apropiación simbólica, y tiene que ver con la significación que esta tecnología adquiere en la vida y realidad social de las personas que hacen uso de ella (Winocur, 2009).

Como desarrollamos anteriormente, los ‘cuentos murales’ además de centrarse en la realidad aumentada, tienen distintas dimensiones que actúan en simultáneo cuando la persona realiza la experiencia, por lo cual conviven diversas aristas en las que implican diferentes tipos de apropiación. Reconocemos una apropiación de la realidad aumentada por parte de los

desarrolladores de BooksOnWall, al hacerse con esta tecnología para producir su propio contenido audiovisual al que denominan ‘cuento mural’.

También existe apropiación cultural en el barrio Palermo, debido a que la historia de "Un Silencio Bárbaro" incorpora mitos, relatos y la esencia del lugar para crear este relato único. Podemos reconocer la apropiación física y material del espacio en el que se encuentra el recorrido del cuento, con cada una de sus intervenciones artísticas en el territorio. Este tipo de apropiación del barrio, se vincula con la apropiación tecnológica que hacen las personas desde sus celulares, ya que entendemos cómo "la apropiación de un artefacto digital siempre se produce en espacios cotidianos situados en el hogar, el trabajo, la escuela, el transporte público, el cibercafé, el cine, la calle, etc." (Winocur, 2009, p.15).

Este proceso de relacionamiento, puede observarse en las personas que atraviesan la experiencia. En un primer acercamiento, entendemos que no solo se trata del uso de los dispositivos, sino que como plantea Orozco (2016): "El uso de la tecnología por parte de las personas comunes y corrientes ha estado modificando algunos comportamientos sociales y creando nuevas prácticas culturales" (p.11). El proyecto BooksOnWall es un ejemplo de estas prácticas que han sido generadas a partir del desarrollo de las tecnologías.

Según Susana Morales (2019), las dimensiones anteriormente expuestas están planteadas desde una visión de la apropiación que incorpora al usuario y que está asociada a los usos que los mismos llevan a cabo con las distintas tecnologías. Esta visión del proceso de apropiación, es la mayormente adoptada por los autores desde la década de los 90 y consta de 4 etapas: el acceso, el aprendizaje, la integración y la transformación.

En el libro *Tecnologías Digitales: Miradas críticas de la apropiación en América Latina* (Morales, 2019), pretende ampliar esta aproximación al concepto, desarrollando lo que denomina como ‘abordaje paradigmático de la apropiación’ y que define de la siguiente manera:

> Significa, desde mi opinión, que debemos dejar de pensar que la apropiación es la manera en que las personas nos vinculamos con las tecnologías, solamente, para sostener que mientras los sujetos se apropian de las tecnologías, los productores y propietarios (en sentido amplio) de las tecnologías, se apropian de nuestros datos (las huellas que dejamos en el entorno digital), y de todo el excedente que se genera a partir de la circulación económica financiera derivada de los intercambios virtuales. (Morales, 2019, p. 36-37)

En este texto, la autora destaca el hecho de que todas nuestras prácticas originan un conjunto de datos personales y privados que conforman lo que denomina como "huellas digitales", que luego serán utilizados por los desarrolladores de las tecnologías, gobiernos, y empresas comerciales como beneficio propio mediante el bombardeo de publicidades segmentadas por nuestro comportamiento e interacción con las tecnologías.

> Entonces, durante años hemos bregado para que los usuarios dejemos de ser simplemente consumidores de tecnologías, para convertirnos en productores utilizando las potencialidades de la interactividad de las tecnologías. Y resulta que gracias a ello, corremos el riesgo de convertirnos en activos consumidores, sin que lo hayamos buscado. (Morales, 2019, p. 40)

De estas formas de apropiación que se dan en el ‘cuento mural’, nos interesa conocer y explorar cuáles se reflejan en la experiencia de las personas con "Un Silencio Bárbaro", y de qué manera actúan sobre la misma.

3. Estado de la cuestión

En este apartado se relevaron estudios de realidad aumentada móvil desde diferentes áreas.

Las investigaciones acerca de la realidad aumentada para dispositivos móviles, desde la perspectiva de los usuarios, y sus múltiples aplicaciones (juegos, *storytelling*, redes sociales) son relativamente escasos. Esto se debe principalmente a la novedad que aún representa el uso de esta tecnología aplicada a los teléfonos inteligentes.

Sin embargo, el interés por sus funcionalidades está presente y va tomando cada vez más fuerza. Tomando como base al usuario "las iniciativas de realidad aumentada deberían estar impulsadas por la experiencia del consumidor, en lugar de estar impulsadas por la tecnología" (Scholz y Smith, 2016, p.18). El trabajo de Alexandros Kleftodimos, et. al. (2023) es un ejemplo.

Los autores presentaron dos propuestas de *storytelling* y realidad aumentada basada en la ubicación, que promueven y fomentan el conocimiento y herencia cultural de un asentamiento prehistórico en un lago de Grecia. Para ponderar el desempeño de ambas, los investigadores llevaron adelante un estudio de la experiencia de los usuarios,

> Finalmente, tuvo lugar una evaluación preliminar. Setenta y un (71) estudiantes universitarios experimentaron las aplicaciones fuera del sitio y evaluaron esta experiencia utilizando un cuestionario con elementos de escala de Likert. … Además, 58 estudiantes de escuela experimentaron las aplicaciones en el lugar y evaluaron la experiencia utilizando el mismo cuestionario. De esta manera, las aplicaciones fueron experimentadas y evaluadas por diferentes grupos objetivos, tanto fuera del sitio (modo de sofá) como en el lugar. (Kleftodimos, et. al., 2023, p.23)

La realidad aumentada fue de gran utilidad para crear una propuesta atractiva y al mismo tiempo educativa, dejando ver el potencial y la versatilidad que ofrece:

> [...] este es un campo de investigación con un número relativamente pequeño de publicaciones, pero creemos que es un campo prometedor. Esto se debe a que este tipo de aplicaciones combinan la presencia física con información digital, mejorando la experiencia de un recorrido por lugares de interés en cuanto al patrimonio cultural. (Kleftodimos, et. al., 2023, p. 42)

En general, los usuarios mostraron tener experiencias positivas en ambas propuestas de aplicación. Entre los resultados, los investigadores destacaron que:

> Los resultados muestran que las aplicaciones obtuvieron altas puntuaciones en aspectos como la facilidad percibida de uso, la satisfacción y el disfrute, y el desafío en las evaluaciones de los estudiantes universitarios. (Kleftodimos, et. al., 2023, p. 41)

En este sentido, el estudio dejó ver la eficacia del *storytelling* para involucrar a los usuarios que participaron de esta experiencia. Sin embargo, es igualmente necesario considerar el tipo de propuesta que se quiere lograr, y el

público objetivo que participará efectivamente, ya que lo que narrativamente puede ser atractivo para algunos, puede no serlo para otros.

> La evaluación también reveló ciertos problemas que deben abordarse para mejorar las aplicaciones, especialmente la aplicación de narración de *storytellin*g, que resultó ser más atractiva y divertida. La aplicación de *storytelling* debería proporcionar más datos históricos sobre el sitio arqueológico sin interrumpir el disfrute inducido por el escenario ficticio, y se debería crear otra versión de la historia para usuarios adultos que deseen experimentar una trama más seria y preguntas (o desafíos) de mayor dificultad. (Kleftodimos, et. al., 2023, p. 42)

Es decir, la combinación de realidad aumentada, *storytelling* y aplicaciones basadas en la ubicación resulta ideal para generar experiencias interactivas, inmersivas y atrapantes para las personas.

Otro trabajo acerca de la experiencia de usuario fue realizado por Thomas Olsson et. al. (2011). Los autores dieron un paso extra e investigaron cuáles eran las principales necesidades y expectativas que tenían los usuarios ante las aplicaciones de realidad aumentada en dispositivos móviles. Así, el entendimiento de dichas expectativas permitirá predecir o intuir de antemano el comportamiento y la percepción de estos al interactuar con la tecnología.

> Además, a partir de las expectativas de los participantes, hemos identificado los requisitos centrales de diseño (requisitos de funcionalidad, interacción y contenido) y los componentes tecnológicos que parecen desempeñar un papel en la creación de dicha experiencia [...] Basándonos en las expectativas de los participantes, podemos concluir que se espera que la experiencia del usuario de los servicios de realidad aumentada móvil sea muy multifacética y se vea afectada por varios componentes de la tecnología subyacente. (Olsson, et. al., 2011, p.16)

En su trabajo, Shuran Yang (2023), estudia, examina y evalúa las experiencias de usuario de dos aplicaciones con *storytelling* y realidad aumentada para conocer:

> [...] los efectos de la narración de realidad aumentada (AR) en la participación a través de posibles elementos psicológicos y de experiencia de usuario (UX): presencia, flujo,

> educación, utilidad de la información y disfrute, con el objetivo de construir un metaverso cultural. (Yang, 2023, p. 4)

La investigación se llevó a cabo en el Museo de Vidrio de Shanghai, donde se utilizaron dos aplicaciones con realidad aumentada, pero en diferentes formatos (código QR o *storytelling*). Los participantes fueron los visitantes del museo, a los cuales se les asignó una de las dos para recorrer el lugar y luego realizar un cuestionario anónimo en donde "Las preguntas se dividieron en dos secciones principales: variables demográficas del usuario y UX de los seis aspectos: presencia, flujo, educación, utilidad de la información, disfrute y participación" (Yang, 2023, p. 7).

Las respuestas mostraron una positiva adecuación de la realidad aumentada como herramienta para construir lo que el autor entiende como un metaverso cultural. Asimismo, revela que conjuntamente "el flujo, la educación, la utilidad de la información y el disfrute influyen en la participación del usuario" y que el uso de *storytelling* con realidad aumentada puede "proporcionar experiencias inmersivas que impulsan de manera efectiva el engagement de los visitantes" mejorando así su paso por el museo (Yang, 2023, p. 12).

En esta línea, otra investigación que se contextualiza en el ámbito de los museos y contiene una evaluación de la experiencia por parte de los usuarios, es el desarrollado por Ana Martí Testón (2018). La misma se centra en el impacto de la realidad aumentada y virtual sobre los museos, donde destaca de ellas la "capacidad para crear experiencias inmersivas" (Testón, 2018, p. 2), al superponer elementos digitales en el espacio tangible logrando "aumentar su fuerza comunicativa y emocional" (Testón, 2018, p. 99).

En este trabajo se usaron los lentes de realidad aumentada Microsoft HoloLens. Desde allí partió la generación, testeo y análisis de tres aplicaciones (y sus consecuentes experiencias) con diferentes formatos interactivos y narrativos de esta tecnología, "Jardín…; Holomuseum… y Almonia AR…" (Testón, 2018, p. 2), para observar los aspectos más relevantes que luego puedan ser aplicados en sus futuros usos en los museos.

Otra línea de estudios que también nos resultó valiosa, fue la realizada por Aurelia, et al. (2014). En la misma, se recopilan diversas aplicaciones de realidad aumentada en dispositivos móviles, específicamente cuando se usa para distintos tipos de *storytelling*: colaborativo, interactivo y geolocalizado. Tras de explicar los diversos casos, concluyen que la distinción se encuentra en las diferentes interacciones que proponen.

Ya sea interactuando con el mouse, el dedo, gestos y voz, o mano y movimiento; consideran que el uso de las mismas puede ser ideal para el ámbito educativo. Por ejemplo, para promover los hábitos de lectura, ya que no es solo conocimiento, sino también entretenimiento.

Mientras las anteriores investigaciones se enfocan en la experiencia de usuario y en las tecnologías, Von Der Au, et al (2023) retoma la importancia del contexto físico que rodea a la experiencia.

> Si bien el interés académico en la AR está creciendo, la mayoría de las investigaciones anteriores se han centrado en las evaluaciones de los consumidores sobre el contenido de AR y han descuidado el contexto físico en el que se consume dicho contenido. (Von Der Au, et.al., 2023, p.2)

En su trabajo, los autores precisamente se introducen en este campo para determinar si el contexto en el que las personas consumen o utilizan contenidos de realidad aumentada afecta a la experiencia y recepción de los mismos por parte de los usuarios.

> Si bien el contexto como constructo fue explorado por primera vez en la disciplina del marketing hace décadas (por ejemplo, Meyers-Levy & Tybout, 1997), estos estudios generalmente se centraron en factores contextuales atmosféricos, como variables olfativas (Morrin, 2010) y auditivas (Zhu & Meyers-Levy, 2005), o la presencia de otras personas (por ejemplo, Kim et al., 2016). La investigación inicial sobre el contexto ubicaba tanto el contexto como las variables de interés del consumidor en el mundo físico. (Von Der Au, et.al., 2023, p.2)

Según Von Der Au, et. al. (2023), esto ha cambiado en los últimos años con el avance de las tecnologías digitales. Allí el contexto pasa a integrar y tenerse en cuenta dentro del contenido virtual, como una variable independiente y que se puede controlar.

En los últimos años, han surgido varias investigaciones que buscan explorar y profundizar en las distintas maneras de aprovechar las tecnologías inmersivas, como la realidad aumentada, para complementar y propulsar experiencias de *storytelling*. Este es el caso del estudio hecho por Zhou (2020), cuyo objetivo principal es estudiar el aspecto narrativo de esta tecnología.

Para este trabajo, el autor condujo "entrevistas en profundidad para conceptualizar ideas basadas en experiencias y prácticas pasadas" (Zhou, 2020, p.5), a través de la reconstrucción de estas experiencias, Zhou buscó describir "las características de los medios de realidad extendida (XR), específicamente de AR, y la influencia de las técnicas narrativas de los medios convencionales" (Zhou, 2020, p.2).

Como resultado, el autor encontró que las tecnologías de realidad aumentada poseen atributos (tipos de visualización, multimodalidad, y distintos niveles de percepción social e individual) que efectivamente pueden desarrollar diversas e innovadoras experiencias de *storytelling*.

> Desarrollar un proyecto en AR involucra muchas disciplinas diferentes, incluyendo diseño de interacción, diseño espacial, diseño de juegos, escenografía y más... Este estudio también presentó algunas mejores prácticas en el desarrollo de proyectos de AR basados en la ubicación. Lo más importante es asegurar la adecuación de los medios y la fluidez narrativa. (Zhou, 2020, p.64)

Finalmente, un trabajo que consideramos relevante como acercamiento a la experiencia de las personas es el de Han, et. al (2021). Este trabajo se interesa en entender las experiencias técnicas de los visitantes de sitios turísticos con realidad aumentada. Para acercarse a las mismas, intentan medir "todas las variables intrínsecas del valor experiencial RA" (2021, p. 9).

A través de un cuestionario aleatorio, subdividido en siete categorías (atractivo visual, entretenimiento, disfrute, escapismo, autenticidad, satisfacción y voluntad), y completado por participantes que hayan tenido una experiencia con realidad aumentada gracias a un servicio de turismo patrimonial, obtienen como resultado que "el valor experiencial intrínseco, representado por la estética y el disfrute, es un factor importante en la satisfacción con la RA y la autenticidad experiencial de un destino" (Han, et. al.,2021, p. 9).

Un ejemplo de esto lo encontramos en el trabajo de Jeni Paay, et. al. Location-based *Storytelling* in the Urban Environment (2008), que nos pareció interesante a nivel metodológico. Su cometido era desarrollar un *storytelling* basado en la ubicación en el espacio público y al mismo tiempo estudiar la experiencia de las personas.

Para lograrlo, los autores llevaron a cabo una prueba piloto de esta narrativa en la que tres evaluadores atravesaron, en conjunto con distintos grupos de usuarios, la experiencia en cuestión. Paralelamente, iban haciendo notas observacionales de las reacciones ante la historia de los participantes y cómo interactuaron con la tecnología. Finalizado el recorrido, llevaron a cabo entrevistas en profundidad a los individuos acerca de la experiencia en general.

Aunque nuestro trabajo difiere en el tipo de *storytelling* que trabaja Jeni Paay, et. al. (2008), comparte similitudes en muchos otros aspectos y sobre todo en el objetivo general de nuestra investigación.

4. BooksOnWall

El proyecto BooksOnWall surgió en 2018, como ‘un gran colectivo global’ con el apoyo financiero de instituciones como el Ministerio Nacional de Educación y Cultura y la Agencia Nacional de Investigación e Innovación, entre otros (BooksOnWall, 2021).

BooksOnWall desarrolla un tipo de cuentos que hacen uso de la realidad aumentada y del espacio urbano para contar una historia, constituyendo lo que

ellos denominan como ‘cuento mural’. Al momento de definir o categorizar este producto, consideran que presentan "un nuevo formato de publicación de contenidos interactivos audiovisuales" (BooksOnWall, Taller de introducción a las narrativas inmersivas y realidad aumentada con BooksOnWall, 2021) abriendo un nuevo campo de las industrias creativas. Cabe destacar que nos parece apropiado utilizar este concepto para resumir la experiencia de narrativa inmersiva de realidad aumentada móvil "Un Silencio Bárbaro".

Asimismo, el ‘cuento mural’ pretende "contar un recorrido con realidad aumentada que invitara a la inmersividad con su narrativa" (BooksOnWall, Taller de introducción a las narrativas inmersivas y realidad aumentada con BooksOnWall, 2021).

En una nota periodística para La diaria, Fulvio Capurso, uno de sus creadores, explica que “Lo que me parecía más interesante y novedoso, porque no hay ejemplos similares en el mundo, es la narrativa. Si bien existen muros con realidad aumentada, en mis experiencias e investigaciones había visto que por lo general mostrar las posibilidades de la tecnología es un fin en sí mismo, con grandes efectos —por ejemplo, una pieza en 3D que salga de una pared—. La decisión del equipo fue dedicarle más espacio al sonido y al audio, teniendo en cuenta que el cuento está dedicado al sonido del barrio, y no agregar efectos especiales como un fin en sí mismo sino solo en la medida en que sirvan para conectar el audio con la imagen y establecer la narrativa del cuento. Decidimos usar la tecnología, no la negamos, pero también queremos sacar a los niños a la calle, a jugar, a recorrer y conocer su barrio, y que no se limiten a estar encerrados en su casa frente a la pantalla con un videojuego” (Peveroni, 2019).

Al plantearse crear una narrativa con elementos de inmersión, entienden a la primera como un concepto que trasciende a la narración, ya que gracias a sus características, se transforma en un *storytelling*, que ellos definen cómo: "la capacidad de transmitir relatos, contar historias, usando palabras, imágenes o diversos medios estilísticos" (BooksOnWall, Conociendo Las Narrativas Inmersivas Y La Realidad Aumentada, 2021).

No solo se concentran en el aspecto digital o tecnológico, sino que la narrativa considera otros aspectos espaciales "como olores, temperatura, luces, sombras, muros, fachadas, etc." (BooksOnWall, Conociendo Las Narrativas Inmersivas Y La Realidad Aumentada, 2021).

En 2018 inauguran su primer ‘cuento mural’, "Un Silencio Bárbaro" (BooksOnWall, 2021) que se da en el ámbito urbano montevideano, específicamente, en el barrio Palermo. Luego, desarrollaron otro en la capital del departamento de Salto ("Los cantos rodados"). Para sus debidos funcionamientos, BooksOnWall creó varias aplicaciones: BooksOnWall AR, Storymaker, Community y BooksOnWall API. Para el desarrollo de este trabajo nos concierne el primero.

BooksOnWall-ar tiene la capacidad de reproducir distintos formatos de contenido de realidad aumentada, entre los que se encuentran el ‘video dentro de la foto’ o la ‘foto al lado del video’. En el caso del ‘video dentro de la foto’ el contenido de realidad aumentada se reproduce en la imagen, que funciona como referencia, incorporando elementos de la misma dentro de la animación. En la ‘foto al lado del video’ el contenido de realidad aumentada se despliega por fuera de los límites de la imagen de referencia, inclusive incorporando digitalmente materiales gráficos que no estaban en la imagen original.

Para la composición del relato de los distintos ‘cuentos murales’, sus temáticas, personajes, etc., utilizan ciertas técnicas, estructuras literarias o guiones.

a. La escaleta: este tipo de guion sirve como resumen y esquema del producto final.
b. Guion técnico: detalla cuestiones del formato audiovisual y los recursos necesarios para el mismo, se construye basándose en un guion literario.
c. Guion literario: detalla paso a paso qué va a suceder en la pantalla o todo lo que las personas van a poder ver.

d. Guion cinematográfico: presenta la historia, desde lo que los personajes van a decir, hasta detallar cada escena y consiguiente secuencia (BooksOnWall, *Conociendo Las Narrativas Inmersivas Y La Realidad Aumentada*, 2021).

Un ‘cuento mural’ se desarrolla en un recorrido que está compuesto por distintas estaciones (donde avanza la historia) que se conforman de: un radio aéreo que delimita el área en que los componentes de la estación están activos; un audio de entrada; la obra artística en el espacio urbano (que muchas veces es la imagen de referencia en cuestión); una imagen de referencia, una proyección de realidad aumentada; y un audio de salida que se activa al salir del radio de la estación.

Los murales se ubican en diversos puntos del entorno y con un orden específico para que el trayecto acompañe al transcurso del relato. Para ellos, "Cada mural es la hoja del libro, que relata una historia realizada por artistas y gestores locales relevando las narrativas personales y revalorizando el patrimonio local, físico e intangible" (BooksOnWall, Taller de introducción a las narrativas inmersivas y realidad aumentada con BooksOnWall, 2021).

4.1. "Un Silencio Bárbaro"

Este ‘cuento mural’, se desarrolló con la aplicación Storymaker para luego poder ser reproducido por las personas en sus dispositivos móviles mediante BooksOnWall-ar.

“Un Silencio Bárbaro” (USB) consta de 17 puntos que, en total, conforman alrededor de 30 intervenciones en el ámbito urbano del barrio Palermo (Montevideo). Cabe destacar que, como intervenciones, incluimos tanto murales como, esculturas que conforman la totalidad del recorrido. De manera aproximada calculan que la totalidad del recorrido tiene una duración de una hora.

Manuel Rivoir, responsable de comunicación del proyecto, al hablar sobre el funcionamiento del ‘cuento mural’ remarca “que cualquier montevideano pueda acercarse en cualquier momento, porque no tiene costo y es una experiencia libre. La aplicación te va guiando por todos los murales y por el cuento. Lo ideal es venir un domingo, cuando hay menos tránsito de vehículos, y en el horario de la caída de la tarde, para que no queden espacios de luz plena y otros de sombra —eso puede ser un problema para que funcione bien la aplicación— y pueda disfrutarse plenamente de los murales” (Peveroni, 2019).

La sinopsis de la historia es:

> Un día el barrio Palermo se despertó en absoluto silencio... no había sonidos y la gente no podía escucharse. ¡Han secuestrado los sonidos! Algunos niños empiezan a salir a la calle, se juntan y deciden armar una expedición para devolver los sonidos al barrio…
>
> Así comienza esta gran aventura que te llevará a vivir junto con los personajes un cuento a través de murales e intervenciones artísticas por calles del barrio Palermo. "Un silencio bárbaro" es el primer cuento de BooksOnWall, primero de una serie de historias que aparecerán en los muros de diferentes ciudades del mundo. (BooksOnWall, 2022)

Tras ser descargada e instalada la aplicación a través de la web de BooksOnWall, nos encontramos con una bienvenida, seguida de una recomendación del uso de auriculares para disfrutar mejor de la experiencia, pero recordando siempre tener cuidado con el tránsito. Es importante mencionar que esta aplicación solo está disponible en dispositivos móviles que utilicen sistema operativo Android.

Rivoir detalla que en “Un Silencio Bárbaro”, “El relato funciona igual que un libro. Empieza por la carátula, por eso la aplicación tiene un punto de partida. Una vez que la persona se descarga la aplicación, va al punto de inicio, enfoca el logo con su cámara e inmediatamente comienza el cuento. El movimiento de dar vuelta la página en un libro común se hace en este caso yendo de un mural al otro; en cada uno hay un narrador, personajes que cobran vida, sonidos, música. Entre un mural y otro, que distan no más de una cuadra entre sí, hay música de fondo: tambores, trompetas, jazz, algún silbido. El

cuento trata de que un día el barrio amaneció en completo silencio y los niños se juntaron para rescatar los sonidos del barrio” (Peveroni, 2019).

Fig. 2 Captura de pantalla de BooksOnWall-ar



Nota. Adaptado de BooksOnWall-ar [Captura de Pantalla], de BooksOnWall, 2022.

Después de esta bienvenida pasamos a una interfaz en la que tenemos a disposición todos los ‘cuentos murales’ de BooksOnWall esperando ser descargadas individualmente.

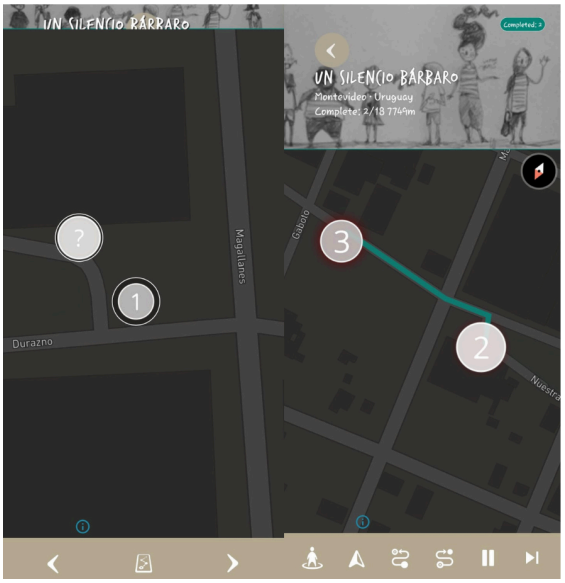
Fig.3 Captura de pantalla de BooksOnWall-ar, donde se ve el cuento "Un silencio bárbaro" y otras historias en diversos lugares.



Nota. Adaptado de BooksOnWall-ar [Captura de Pantalla], de BooksOnWall, 2022.

Al tener el archivo de "Un Silencio Bárbaro", se instala automáticamente en nuestro dispositivo móvil y queda habilitado para iniciarse. Una vez abierto el cuento, aparece la sinopsis y los créditos. Cuando hacemos clic para reproducirlo, se abre el GPS integrado que nos muestra nuestra posición actual y la ubicación de la primera estación donde inicia el recorrido. En el caso de no estar o no conocer el lugar exacto donde comienza, la aplicación tiene una opción que activa la navegación que nos dirigirá a dicho punto.

Fig.4 Captura de pantalla de BooksOnWall-ar



Nota. Adaptado de BooksOnWall-ar [Captura de Pantalla], de BooksOnWall, 2022.

Al entrar en el radio de activación de la primera estación, se empieza a escuchar el audio correspondiente. De esta manera, comienza la historia y se activa la cámara para disfrutar de la primera animación con realidad aumentada del recorrido.

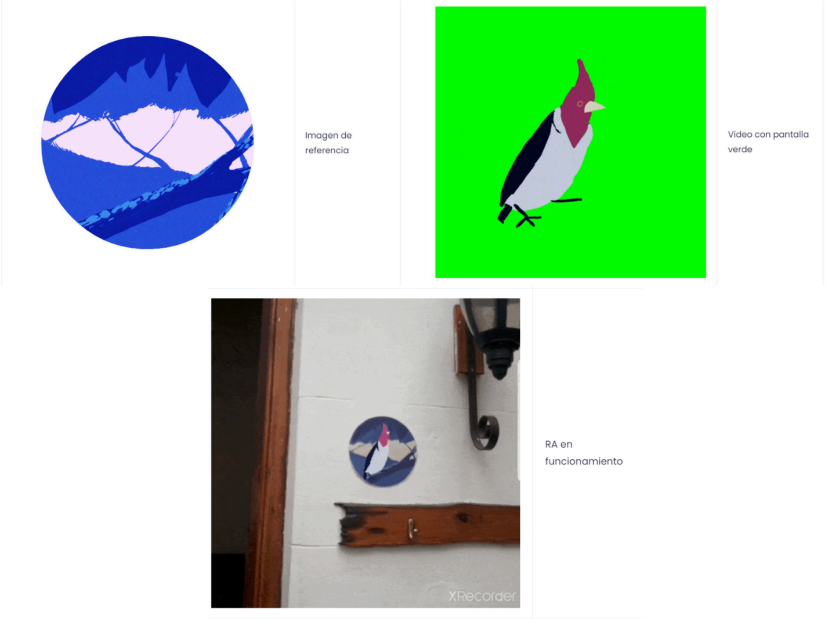
Fig.5 Captura de pantalla del renderizado del contenido en realidad aumentada



Nota. Adaptado de Storymaker [Captura de Pantalla], de BooksOnWall, 2022.

Para que BooksOnWall-ar ejecute la realidad aumentada, existen dos componentes necesarios que hay que considerar. Por un lado, está la imagen de referencia, que es "Una foto de la forma que reconocerá la aplicación, para utilizar como punto de referencia al proyectar la realidad aumentada" (*Las etapas de un cuento con realidad aumentada - II,* 2021). El otro componente que termina de dar forma a la experiencia de realidad aumentada es el video para reproducir, es decir, cualquier tipo de contenido digital que se desplegará una vez el dispositivo móvil reconozca la imagen de referencia.

Fig.6 Captura de pantalla de los factores que componen la realidad aumentada



Nota. Adaptado de Las etapas de un cuento con realidad aumentada - II [Captura de Pantalla], de BooksOnWall, 2023.

Después de escuchar el audio perteneciente al primer punto, seleccionamos el botón que aparece en la esquina inferior derecha de la interfaz para ‘pasar de página’ y la aplicación cierra la cámara, nos devuelve al mapa, nos señala la ubicación, el camino para llegar a la siguiente estación y reproduce el audio de salida de la estación actual. Este proceso se repite de la misma manera a lo largo de todas las estaciones del ‘cuento mural’, con los distintos elementos de realidad aumentada y el desarrollo de la historia.

Destacamos que en todos los trayectos de caminata entre estación y estación, la aplicación transmite automáticamente música de ambientación que acompaña a quien realiza el recorrido. Esta se detiene al entrar a una nueva estación para reproducir los contenidos propios de la misma. En el apartado 6.1 se encuentra desglosado todo el ‘cuento mural’

A pesar de que reconocemos las diversas estaciones de "Un Silencio Bárbaro" como intervenciones urbanas, ahondar en una investigación sobre las mismas centrada en esta área de estudio, se aleja de los objetivos que nos planteamos en este trabajo en particular. No obstante, explorar el estudio de “Un Silencio Bárbaro” como intervención urbana es una línea de investigación que queda abierta a futuro.

5. Metodología

Abordamos nuestro estudio con una aproximación cualitativa, y nuestro diseño de investigación se construyó con triangulación de fuentes de datos primarios y secundarios, y de técnicas, como la entrevista y la observación. Consideramos que la triangulación puede impulsar la calidad de la investigación cualitativa (Flick, 2007, p. 63) y metodológicamente “tener implicaciones diferentes en el nivel práctico al construir un diseño de investigación.” (Flick, 2007, p.63).

Siguiendo a Flick (2007), en el diseño de esta investigación cualitativa, nos permite acercarnos a "las audiencias del estudio y, más en concreto, permite hacer las comparaciones que se pretenden en el estudio" (Flick, 2007, p. 70). En nuestro caso, nos permitió acercar y comparar nuestra propia observación de la experiencia como investigadores al realizar el recorrido, con la observación de la experiencia de terceros de un vídeo realizados por los creadores de BooksOnWall, así como también con la de los distintos entrevistados.

5.1. Unidad de observación y análisis

Para llevar a cabo nuestra investigación seleccionamos a personas que se relacionan de diferentes maneras con el ‘cuento mural’ "Un Silencio Bárbaro". Para esta selección tuvimos en cuenta los siguientes criterios:

a. Personas que hayan participado en el recorrido con realidad aumentada móvil de "Un Silencio Bárbaro".
b. Vecinos del barrio Palermo.
c. Creadores de “Un Silencio Bárbaro”.

Las personas que participaron del recorrido del ‘cuento mural’, a las cuales nos referimos como usuarios (o *performers*), son el objeto de estudio central de este trabajo, al querer conocer y estudiar como es su experiencia alrededor de esta narrativa inmersiva.

Por otro lado, los usuarios no son las únicas personas que intervienen en el desarrollo de la experiencia. Los vecinos que viven en el barrio Palermo también forman parte directa o indirectamente, volviéndose una arista a considerar en el análisis. A estas personas las catalogamos como audiencia o *bystanders*, según el grado de relación que tengan con la experiencia.

Consideramos que aporta un gran valor al trabajo recoger y entender las experiencias de los propios creadores con “Un Silencio Bárbaro”, por ello fue que incluímos a Sofía Casanova y a Cristóbal Severin. Nos interesó especialmente su perspectiva sobre cómo las distintas personas experimentan y experimentaron el recorrido que construye esta narrativa, ya sea con la realidad aumentada, como con el uso del storytelling en la construcción del ‘cuento mural’.

5.2. Técnicas de exploración

Recopilación de datos en línea

Indagamos en la cuenta de Instagram de BooksOnWall (@booksonwall), para recopilar comentarios en donde los usuarios (o *performers*) de esta red social han interactuado en las publicaciones referidas a “Un Silencio Bárbaro”.

Asimismo, del canal de YouTube de proyecto, recogimos el vídeo “BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay”, en el que está documentada la experiencia de distintas personas realizando el recorrido del ‘cuento mural’ durante el relanzamiento del mismo.

Tanto los comentarios, como el video de YouTube, son considerados como fuentes secundarias para este trabajo, ya que entendemos a las mismas como "aquellas que parten de datos pre-elaborados, como pueden ser datos obtenidos de anuarios estadísticos, de Internet, de medios de comunicación" (Torres, et. al., s.f., p.3).

Observación

Hicimos uso de la observación, entendida como "el acto de percibir las actividades e interrelaciones de las personas en el entorno de campo mediante los cinco sentidos del investigador" (Angrosino, 2007, p.80).

Teniendo en cuenta que "el proceso de observación comienza captando todo y registrándolo con tanto detalle como se pueda, con la menor cantidad de interpretación posible" (Angrosino, 2007, p.80), realizamos el recorrido de "Un Silencio Bárbaro" por nuestra cuenta para atravesar la experiencia, de manera que conocimos y experimentamos los factores que entran en juego. De esta forma, obtuvimos una mirada sobre la cual aproximarnos a nuestro objeto de estudio.

Partiendo de la base de que toda observación necesita de una pauta o estructura para orientar el enfoque y ordenar la información que será útil para cumplir con los objetivos de esta investigación, construimos una pauta de

observación. Tomamos como referencia los siguientes criterios que plantea Angrosino (2007, p. 84) al crearla.

a. Una declaración sobre el entorno particular (por ejemplo: la escuela, el hogar, la iglesia, la tienda).
b. Una enumeración de los participantes (número, características generales, por ejemplo: edad, género).
c. Descripciones de los participantes (presentadas en una forma lo más objetiva posible: "El hombre llevaba unos pantalones rotos y sucios" y no: "El hombre parecía pobre").
d. Una cronología de los acontecimientos.
e. Descripciones del entorno físico y todos los objetos materiales implicados (con gran detalle, sin dar nada por supuesto).
f. Descripciones de los comportamientos e interacciones (evitando las interpretaciones: "El hombre estaba llorando y se golpeaba repetidamente la cabeza con el puño" y no: "El hombre parecía desquiciado", particularmente si no es posible disponer de un equipo de grabación en vídeo).
g. Registros de conversaciones o de otras interacciones verbales (lo más literales posible, particularmente si no es factible o deseable poner en marcha una grabadora).

Asimismo, usamos los datos recogidos durante este proceso como insumo para construir las pautas de entrevistas que realizamos durante el trabajo de campo.

Al igual que Angrosino (2007), consideramos que la observación "no es en sí misma un ‘método’ de investigación, es el contexto de comportamiento a partir del cual un etnógrafo utiliza técnicas definidas para recoger datos" (Angrosino, 2007, p. 51). Fue precisamente de nuestro interés, lograr presenciar la interacción de las personas con el 'cuento mural' en tiempo real para observar y escuchar el relato de sus experiencias. Porque como plantea Guber (1991), no se trata solamente de registrar la información, sino de producir "datos en virtud de la presencia de un proceso reflexivo entre los

sujetos estudiados y el sujeto cognoscente" (Guber, 1991, p. 179), siendo así central para poder indagar en este aspecto.

Al querer estudiar la experiencia de las personas en torno a los ‘cuentos murales’, en su propio espacio nos acercamos a nuestros entrevistados con una pauta de entrevista originalmente semiestructurada, con preguntas exclusivamente abiertas que, aplicada de una manera flexible, conversacional y cercana, dio paso al estilo de una entrevista abierta.

Entrevista

Antes de definir a la entrevista como herramienta de investigación, resaltamos la importancia de la misma como método de registro y recolección de datos en una investigación cualitativa.

> La entrevista trata de entender el significado de los temas centrales en el mundo vivido de los sujetos. El entrevistador registra e interpreta los significados de lo que se dice y además de cómo se dice; debe tener conocimientos sobre el asunto de la entrevista, observar –y ser capaz de interpretar– la vocalización, las expresiones faciales y otros gestos corporales. (Kvale, 2008, p.34)

En nuestro caso, nos interesó conocer a detalle y en profundidad la experiencia de las personas con el ‘cuento mural’. Es por ello que desarrollamos este tipo de entrevista en la que el investigador propone a los entrevistados describir sus emociones, acciones y sentimientos durante la experiencia, poniendo foco en los distintos matices que surgirán entre encuestados (Kvale, 2008, p.35).

Para desarrollar estas entrevistas de tipo semiestructuradas, partimos de la definición dada por Corbetta:

> La entrevista semiestructurada de investigación es un instrumento capaz de adaptarse a las diversas personalidades de cada sujeto, en la cual se trabaja con las palabras del entrevistado y con sus formas de sentir, no siendo una técnica que conduce simplemente a recabar datos acerca de una persona, sino que intenta hacer hablar a ese sujeto, para entenderlo desde dentro. (Corbetta, citado en, Tonon, et. al., 2012, p.50)

De esta manera, la técnica nos resulta útil para recopilar la información que queremos, justamente porque estamos hablando de la experiencia, percepciones y reflexiones de las personas, relacionadas con el cuento y su interacción con él. La entrevista semiestructurada, tal como dice Greele (1990), "posibilita que este análisis se dé a través de la experiencia que del tema poseen un cierto número de personas que a la vez son parte y producto de la acción estudiada" (Greele, 1990, citado en, Tonon, et. al., 2012, p.50) y la hace un instrumento fundamental para nuestra investigación.

> Aunque la entrevista etnográfica clásica es de naturaleza abierta, es posible también, como se ha descrito antes, realizar entrevistas semiestructuradas ... A diferencia de la entrevista abierta, que puede vagar con bastante libertad por el área perfilada por las preguntas generales de investigación, la entrevista semiestructurada se atiende con rigor al tema concertado de antemano y plantea preguntas diseñadas para obtener información específicamente sobre ese tema (Angrosino, 2007, p.96).

El corpus de fuentes primarias lo conforman cinco entrevistas que clasificamos como entrevistas a los usuarios, a vecinos del barrio y a los desarrolladores de BooksOnWall. Además, incluimos nuestras propias observaciones del ‘cuento mural’.

Como fuentes secundarias utilizamos una filmación del recorrido, realizada el 6 de febrero de 2019, por BooksOnWall, a la que accedimos a través de YouTube en mayo de 2023. Además, usamos los comentarios publicados en la cuenta de Instagram de BooksOnWall, por las personas que habían realizado el recorrido de "Un Silencio Bárbaro". Las fuentes secundarias de información entendida como "aquellas que parten de datos pre-elaborados, como pueden ser datos obtenidos de anuarios estadísticos, de Internet, de medios de comunicación" (Torres, et. al., s.f., p.3).

5.3. Categorías de análisis

En una investigación cualitativa, a diferencia de una cuantitativa, no se miden variables. En los trabajos de corte cualitativo, la recolección de datos y

posterior análisis se construye a través del proceso de categorización, definido como "la elaboración y distinción de tópicos a partir de los que se recoge y organiza la información. Para ello distinguiremos entre categorías, que denotan un tópico en sí mismo, y las subcategorías, que detallan dicho tópico en microaspectos" (Cisterna, 2005, p.64).

Profundizando en este aspecto, entendemos a las categorías de análisis como "ordenadores epistemológicos, campos de agrupación temática, supuestos implícitos en el problema y recursos analíticos como unidades significativas que dan sentido a los datos y permiten reducirlos, compararlos y relacionarlos" (Galeano Marín, citado en, Romero Chavez, 2005, p.114).

Cabe destacar que existen varios tipos de categorías de análisis en una investigación cualitativa, de acuerdo al momento en el que se desarrollen, las categorías y subcategorías pueden ser predefinidas o emergentes. Siendo las predefinidas aquellas "construidas antes del proceso recopilatorio de la información" (Cisterna, 2005, p.64) y las emergentes aquellas "que surgen desde el levantamiento de referenciales significativos a partir de la propia indagación" (Cisterna, 2005, p.64).

> Las interpretaciones teóricas de los sentidos tienen implicaciones para el modo en que se investigue en la práctica. La aplicación de categorías occidentales modernas a la investigación de los sentidos aumenta la probabilidad de generar resultados que se ajusten a esas categorías. Y, al revés, si se parte de la idea de que estas categorías forman parte de una capa representacional de cultura que no es intrínseca a la percepción humana, entonces se mantiene la posibilidad de descubrir nuevas categorías o formas de entender. (Pink, et. al., 2019, p.41)

Para conocer y analizar la experiencia de las personas en el ‘cuento mural’ "Un Silencio Bárbaro", desarrollamos las siguientes categorías de análisis predefinidas a las cuales, posteriormente, fuimos incorporando algunas categorías emergentes que surgieron del proceso de recolección de datos.

Inmersividad

Entendida como la manera en que la persona pierde la noción del tiempo, de su persona y del entorno, comprometiendo su atención a la actividad que está realizando (Reid, et. al., 2005, p.1).

Para contemplar la inmersividad de los usuarios (o *performers*), nos enfocamos en explorar:

a. Si se sintieron dentro de la historia.
b. Cómo experimentaron los diferentes estímulos (auditivos, visuales) del 'cuento mural'.

Interactividad

Desde una perspectiva tecnológica, comprendemos interactividad como:

> El término que describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). Según él, el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta de este sistema en relación al usuario, en cualidad y en cantidad. (Danvers, citado en, Estebanell, 2007, p.25)

Extendemos esta misma definición a nivel social y espacial como: la interactividad entre usuarios y la interactividad entre usuarios con el entorno. Como puede ser la comunicación y relacionamiento de los usuarios que realizan esta experiencia con sus pares y con el barrio Palermo.

Para recopilar esta dimensión, analizamos la interacción de los *performers* (o usuarios)con la aplicación y la realidad aumentada. Nos interesa conocer y analizar las formas en que los *performers* utilizan la aplicación BooksOnWall-ar, cómo afectan los posibles errores que puedan surgir de su uso y de qué forma experimentan las animaciones con realidad aumentada.

Apropiación

Como definimos previamente en este trabajo, cuando hablamos de apropiación nos referimos al proceso en el que tomamos elementos de una tecnología o una experiencia y los incorporamos a nuestro contexto cotidiano.

De esta manera surge lo que Winocur define como "uso con sentido":

> El "uso con sentido" en las diferentes experiencias de apropiación, no está dado solo porque las personas adviertan las ventajas de las tecnologías para comunicarse, entretenerse, acceder a la información, ampliar las oportunidades laborales, generar emprendimientos productivos y/o mejorar sus condiciones de vida o pagar sus cuentas, sino en la localización y domesticación de ciertas herramientas que se vuelven significativas a partir de un proceso de traducción práctico y simbólico en los modos de vida de las familias que no siempre implica el manejo práctico de las herramientas digitales. (Winocur, 2022, diapositiva)

Por otro lado, atendiendo al matiz sociocultural de este concepto, reconocemos que "El uso de la tecnología por parte de las personas comunes y corrientes ha estado modificando algunos comportamientos sociales y creando nuevas prácticas culturales" (Orozco, 2016, p.11).

En base a lo que entendemos como apropiación, estudiamos:

a. El uso con sentido.

Involucramiento

Las connotaciones cotidianas de involucramiento se refieren a la participación, compromiso, pasión, entusiasmo, absorción, esfuerzo concentrado, fervor, dedicación y energía. En una línea similar, el diccionario Merriam-Webster describe engagement (el estado de estar comprometido) como "involucramiento emocional o compromiso" y "estar en marcha" (Truss, et. al., 2013, p.15).

Conociendo que hay distintos niveles en los que una persona puede sentirse involucrado con una experiencia narrativa, en este caso exploramos:

a. el interés dramático por la trama o personajes de "Un Silencio Bárbaro";
b. el sentido de acción en los eventos que atraviesa esta historia.

5.4. Trabajo de campo

5.4.1. Los comentarios en Instagram

El trabajo de campo comenzó con la recolección y posterior clasificación y análisis de los datos obtenidos del perfil de Instagram de BooksOnWall, en publicaciones relacionadas con "Un Silencio Bárbaro". En esta instancia, nos encontramos con que en el resto de sus redes sociales (Facebook, Twitter, YouTube) la participación de la comunidad y el *feedback* de los seguidores era muy poco y en algunos casos inexistente. Es por ello que solo recogimos los comentarios realizados en distintas publicaciones en esta red social. Este proceso fue desarrollado con el fin de tener una primera aproximación a las experiencias de las personas con el 'cuento mural', ordenadas bajo la cronología de eventos, el entorno particular, los participantes, el entorno material y el comportamiento (ver Anexo 11.2).

Asimismo, la base de comentarios, antes de incorporarla en nuestro trabajo, fue analizada bajo las siguientes cuatro preguntas para determinar si era adecuada

a. ¿Es pertinente?, cuando la información se adapta a los objetivos.
b. ¿Es obsoleta?, cuando ha perdido actualidad.
c. ¿Es fidedigna?, cuando la veracidad de la fuente de origen no es cuestionada.
d. ¿Es digna de confianza?, si la información ha sido obtenida con la metodología adecuada y honestidad necesaria, con objetividad, naturaleza continuada y exactitud (Torres, et. al., s.f., p.3).

Conseguimos una base de 37 comentarios referidos a "Un Silencio Bárbaro". Cabe destacar que los comentarios fueron separados en dos grupos

dependiendo de la fecha en que se produjo dicha interacción en redes (ver Anexo 11.2).

Por un lado, tenemos un grupo correspondiente a los publicados entre febrero y julio de 2019 que corresponden al lanzamiento original y primeras instancias colectivas impulsadas por BooksOnWall para realizar el ‘cuento mural’ "Un Silencio Bárbaro". El segundo grupo, refiere a los escritos en el mes de diciembre de 2022, corresponde con el relanzamiento (por motivo de restauración de los murales) de dicho cuento.

Este proceso nos permitió un primer acercamiento al lenguaje utilizado tanto por BooksOnWall, como por los usuarios (o *performers*) para referirse a esta experiencia. Del mismo modo, obtuvimos las primeras impresiones y reflexiones sobre el ‘cuento mural’ que posteriormente nos sirvió de insumo para construir nuestras pautas de observación y entrevistas.

5.4.2. Observaciones

Nos dedicamos a realizar el recorrido del ‘cuento mural’, con el objetivo de generar una descripción desde nuestro punto de vista de la experiencia. Las notas de esta observación, fueron puestas en diálogo y comparadas con un audiovisual[3] en el canal de YouTube de BooksOnWall, filmado desde la perspectiva de los creadores del proyecto, en donde se observa la experiencia de distintas personas con este ‘cuento mural’ como insumo para desarrollar nuevas categorías de análisis y conformar la pauta de entrevista a los usuarios.

Nuestra intención al implementar la observación fue recuperar la mirada atenta del etnógrafo al momento de llevar a cabo nuestra experiencia de "Un Silencio Bárbaro", construyendo un sentido más allá de la observación evidente y agregando sobre aquello que pudimos ver, sentir, describir y escribir de la misma (Angrosino, 2007). A pesar de haber usado una técnica de recolección de datos con una actitud propia de una etnografía para intentar acercarnos al campo, cabe aclarar que este no es el tipo de investigación cualitativa que llevamos adelante.

[3] Enlace al video: https://www.youtube.com/watch?v=MKByWKfOHhk

Esta observación realizada representa una de nuestras fuentes primarias de información, debido a que los datos provienen directamente de los objetos de estudio (Torres, et. al., s.f., p.3). Particularmente, nos referimos a los comportamientos, acciones e interacciones que pudimos apreciar a través del canal de YouTube de BooksOnWall de las personas que atravesaron este recorrido, así como también nuestra propia experiencia de la cual tomamos nota y realizamos un registro escrito detallado.

Para esta instancia construimos una pauta de observación que se encuentra en los anexos (ver Anexo 11.3). Tomando como eje los puntos clave que plantea Angrosino (2007) para desarrollar un extenso registro de observación. Es por ello que esta pauta se divide en cinco grandes aspectos a tener en cuenta.

Observación del video

En la cronología de eventos observamos aspectos como el orden de accionar de las personas al llegar a las diversas partes del 'cuento mural', cada una con su mural o intervención artística que contiene realidad aumentada.

Asimismo, en cuanto al entorno particular, tuvimos presente que las intervenciones, al estar ubicadas en la vía pública, no siempre cuentan con las mismas características, ya que pueden verse afectadas por elementos como la iluminación, el tránsito, etc.

Nos interesó observar si los participantes vienen solos o acompañados por amigos, familiares, etc. Además, consideramos que es un elemento importante a tener en cuenta cómo se ven los mismos, principalmente si traen auriculares, o no, porque indican cosas distintas, como escuchar sonido a nivel individual o de manera colectiva.

En cuanto al entorno particular, nos concentramos en los materiales implicados, de qué están compuestas las intervenciones, qué dispositivos aparecen, entre otras cosas.

Dentro de los comportamientos percibidos, prestamos atención a de qué manera interactúan con la experiencia en su totalidad y cada uno de los elementos que la componen. No solo nos es relevante el comportamiento de las personas que participaron, también nos interesa la interacción de agentes externos como, por ejemplo, vecinos. Es por esto que intentamos mantener un registro lo más literal posible, ya que las conversaciones o expresiones verbales también son datos muy valiosos para conocer la experiencia de las personas.

Del mismo modo, empleamos nuestra pauta de observación con el registro audiovisual del recorrido disponible en el canal de YouTube de BooksOnWall. Siguiendo los cinco grandes aspectos de nuestra pauta de observación, obtuvimos nueva información que pusimos en diálogo con nuestra propia experiencia y que nos permitió encontrar nuevas categorías de análisis que implementamos en la construcción de la pauta de entrevista.

5.4.3. Sobre las entrevistas

Las primeras entrevistas semiestructuradas se centraron en dialogar con los usuarios (o *performers*) que contactamos a través de las redes sociales, para conocer de manera más detallada y profunda sus experiencias con el ‘cuento mural’.

Nos comunicamos con tres usuarios de nuestra base de comentarios de Instagram que fueron parte del lanzamiento o relanzamiento de "Un Silencio Bárbaro", y aceptaron participar. Las entrevistas se realizaron por Zoom debido a dificultades para coordinar horarios, todas se llevaron a cabo en agosto, siguiendo nuestro cronograma de actividades.

Para esto, nos valimos de la pauta de entrevista semiestructurada descrita en el Anexo 11.4.

Tras haber finalizado esta primera etapa del trabajo de campo, realizamos un primer análisis y puesta en diálogo de toda la información en

conjunto con los hallazgos recabados, tanto de las observaciones como de las entrevistas a los usuarios (o *performers*) contactados por Instagram.

Este proceso nos sirvió no solo para descubrir otros aspectos que influyen en la experiencia de las personas, sino también para definir y redefinir nuevas categorías de análisis, y elaborar la pauta de entrevista dirigida a los desarrolladores de BooksOnWall (ver Anexo 11.6). Partiendo de los hallazgos recogidos y continuando los ejes temáticos con los que se desarrollaron las pautas anteriores, se incorporaron otros específicos orientados a profundizar en sus perspectivas sobre el desarrollo de "Un Silencio Bárbaro".

Hablamos con Cristóbal Severin y Sofía Casanova (parte del equipo desarrollador de BooksOnWall) para realizar una entrevista presencial, de carácter conversacional y cercano. La finalidad de la misma fue aproximarnos a su visión acerca de como concibieron ellos la experiencia de las personas con "Un Silencio Bárbaro", su percepción e intención de apropiación del ‘cuento mural’, las implicancias, así como también, las dificultades narrativas y tecnológicas que conllevó desarrollar esta propuesta. Por último, siguiendo nuestros objetivos de investigación, poner en discusión esta lectura con la obtenida de las entrevistas a los usuarios.

Como establecimos anteriormente en nuestro marco conceptual, las personas que participan del recorrido (*performers* o usuarios), no son las únicas que intervienen en el desarrollo de dicha experiencia. Por lo tanto, para conocer de qué forma estas otras personas son incorporadas, y determinar si afectan, o no, la experiencia de los *performers*, llevamos a cabo una serie de entrevistas a vecinos y vecinas del barrio Palermo que cumplieran con las características de audiencias y *bystanders* definidas previamente.

Para acercarnos a estas personas, nuevamente atravesamos todo el trayecto de "Un Silencio Bárbaro" y a su vez nos dirigimos a las casas o residencias en las que se encontraban plasmadas (o eran aledañas) las intervenciones artísticas que conforman las estaciones del ‘cuento mural’. En este proceso, tras presentarnos, y presentar nuestra investigación,

preguntamos a vecinos y vecinas si conocían esta propuesta y si habían participado del mismo, para clasificarlos correctamente. Con el propósito de tener un primer acercamiento informal y coordinar posteriores entrevistas.

Finalizando nuestro trabajo de campo, realizamos dos entrevistas semiestructuradas, surgidas de los contactos con los vecinos. Una se realizó por Zoom y otra de manera presencial. Para ambas se desarrolló una nueva pauta de entrevista (ver Anexo 11.5), tomando en consideración las particularidades del tipo de vinculación que estos tienen con la propuesta.

Obtenida la información de todos los distintos actores que interactúan e intervienen en el desarrollo de la experiencia de "Un Silencio Bárbaro", a través de nuestras herramientas metodológicas, pasamos al análisis e interpretación de nuestro corpus de investigación.

6. Análisis de los resultados

6.1. Sobre las intervenciones en Instagram

Segmentar cronológicamente el conjunto de los comentarios en Instagram (ver Anexo 11.2) nos permitió observar cómo ha sido la recepción de esta experiencia por parte de las personas en dos momentos diferentes. Su análisis nos permitió empezar a entender distintos aspectos, cambiar algunas nociones de nuestros objetivos específicos y obtener los siguientes resultados.

- Encontramos que la gran mayoría son positivos y los mismos la recomiendan.

  [@—]. (6 de marzo de 2019). Re: @— Mira! Tenemos que hacerlo [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

[@—]. (6 de marzo de 2019). Re: @— si que copado ! [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

[@—]. (6 de Marzo de 2019). Re: Una gran experiencia super recomendable!!!! 👏👏👏👏 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

En algunos casos se menciona el horario de la tarde para realizar el recorrido por haber un menor tránsito de vehículos. A través de este tipo de comentarios, nos percatamos de la relevancia que tiene el entorno y los factores externos al 'cuento mural' sobre el desarrollo de "Un Silencio Bárbaro".

[@—]. (6 de marzo de 2019). Re: Está muy bueno...lo hice en la tarde de ayer..ideal porque estaba tranquilo el tránsito. Precioso trabajo. Muy recomendable, para grandes y chicos [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

A pesar de estar alejado de avenidas principales, atraviesa las calles de un barrio con centros educativos y flujo de vehículos, estos elementos pueden intervenir e interrumpir negativamente. Por ende surge una nueva categoría referida a la interactividad, a incorporar en nuestro análisis.

- Interacción de los usuarios (o *performers*) con el entorno (vecinos, tránsito, ruidos).

- Diversos usuarios hicieron comentarios refiriéndose al trabajo artístico de las intervenciones, independientemente de la experiencia en su totalidad.

[@—]. (5 de abril de 2019). Re: Este es uno de mis murales favoritos💖 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/Bv4WvpYAuHy/

[@—]. (7 de mayo de 2019). Re: Your piece is really great <3 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BxLo2ykAIxV/

Las intervenciones que conforman cada una de las estaciones de la narrativa de "Un Silencio Bárbaro" son piezas de arte por sí mismas. Al estar instaladas permanentemente en el barrio Palermo, son apreciables a pesar de no estar realizando el recorrido. Esto nos llevó a preguntarnos de qué manera se relacionan las personas que habitan el barrio con el 'cuento mural', si conocen la propuesta y cómo interactúan con aquellos que concurren a hacerla. Nuevamente, vemos reflejada la importancia de los factores externos en la experiencia en su totalidad.

Entre varios usuarios de instagram aparecieron diversas formas de referirse al 'cuento mural': "paseo", "recorrido" y "experiencia" son las distintas maneras de referirse a "Un Silencio Bárbaro".

[@—]. (5 de febrero de 2019). Re: El paseo tiene algún costo? Puedo asistir igualmente sin la app ya que tengo iPhone? [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BthaaNGgSYP/

[@booksonwall]. (18 de julio de 2019). Re: @— por lo pronto si. Peeeeero, vamos a tener tabletas de Ibirapitá para prestar por el recorrido y estamos trabajando en una mejorada versión de la app que estará para Android y iPhone 🙌🏻 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/B0Dw1yngZ4f/

Observamos en los comentarios citados del 5 de febrero, el 7 de mayo y el 18 de julio de 2019, que no existe un único modo en la que los usuarios

interactúan, se comportan y, por lo tanto, interpretan la experiencia. Provocando así estas formas de hablar de la propuesta del ‘cuento mural’. El tipo de interacción que tienen con la aplicación y la experiencia, conforma entonces un aspecto importante que profundizamos en nuestra observación y en las entrevistas.

Los únicos comentarios negativos que aparecieron son acerca de la falta de una aplicación para dispositivos iOS. Cuando se reciben estas inquietudes en 2019, la respuesta de BooksOnWall era que la misma estaba en desarrollo.

> [@—] (5 de febrero de 2019). Re: No pude apreciarlo hoy porque es solo para android 😒 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BthaaNGgSYP/

> [@—]. (6 de marzo de 2019). Re: Genial idea! Acá.. esperando la versión para iPhone 🙏 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

En respuesta a estos pedidos, la recomendación por parte del proyecto es realizar el recorrido con otra persona que tenga un dispositivo Android, por lo que sugieren que puede ser una experiencia compartida.

> [@booksonwall]. (6 de diciembre de 2022). Re: @— sí, más pueden invitar a alguien que tenga Android y hacer el recorrido juntxs 😍 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CI2A2RupeYw/

La aplicación para dispositivos iOS no ha sido desarrollada, por lo que en el caso de las personas que tengan estos dispositivos, la alternativa es realizar el recorrido acompañados de un familiar, amigo, etc., que tenga un dispositivo móvil con Android.

De estos comentarios surgió una nueva categoría, también referida a la interactividad, que entendemos afecta directamente a la experiencia de las personas, sobre la cual profundizar y analizar:

- la cooperatividad entre usuarios (o *performers*) y el compartir la experiencia.

Por cooperativdad nos referimos a la capacidad de los usuarios de auxiliarse o ayudar mutuamente ante algún tipo de situación inesperada en la cual no pueda sostenerse la relación de un dispositivo móvil con la aplicación, una persona. Asimismo, gracias al tipo de soporte de la aplicación, cabe la posibilidad de compartir un mismo dispositivo en el recorrido y que más de una persona experimente a través del mismo la totalidad del ‘cuento mural’.

Consideramos que esta recopilación de datos nos sirvió como puntapié para adentrarnos en construir las pautas de observación y entrevista, además de generar nuevas categorías de análisis a indagar.

6.2. Observación comparativa con registro audiovisual de la experiencia

El 'cuento mural' se compone de 17 puntos en orden ascendente que se ubican en las calles del barrio Palermo. Mientras avanzamos es que se observan las diferencias entre las partes, ya sea en el tipo de intervención o en el contenido del guion narrativo.

En el video se aprecian varias personas realizando el recorrido, por lo cual aclaramos que, en nuestro caso, no hubo más personas, y que a diferencia del video, contábamos con dos dispositivos móviles.

Una vez abierta la aplicación y cargado el cuento, nos dirigimos al primer punto (fig. 7 y 8), el cual se ubica en torno a una plaza con un tótem con el logo de BooksOnWall, logrando identificar físicamente el inicio. A través de los dispositivos móviles observamos en el mapa que nos encontramos en el punto

1 porque nos lo señala la geolocalización que tiene integrada (fig. 9). Al estar allí, se activa automáticamente la cámara. Al enfocar con ella al tótem, este es reconocido por la aplicación como imagen de referencia y da inicio la realidad aumentada, superponiendo animaciones a la estructura, visibles solamente desde el dispositivo (fig. 10).

Fig. 7 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



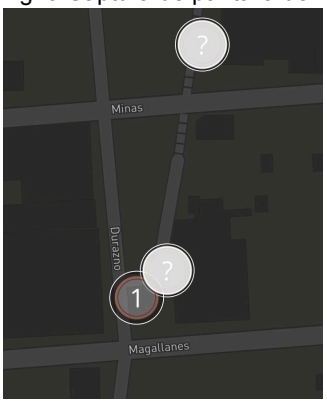
Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

Fig. 8 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



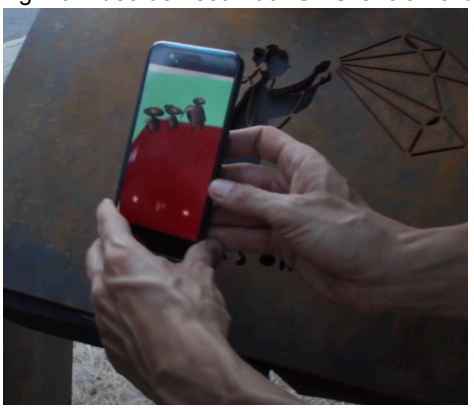
Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

Fig. 9 Captura de pantalla de BooksOnWall-ar



Nota. Adaptado de BooksOnWall-ar [Captura de Pantalla], de BooksOnWall, 2022.

Fig. 10 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

En el principio del cuento, son múltiples personas a pie en torno a esta estructura, casi rodeándola, vemos jóvenes, niños y familias con sus dispositivos móviles en las manos con la intención de ‘apuntar’ (fig. 11).

Fig. 11 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

A pesar de que la aplicación recomienda el uso de auriculares, no son muchos los que están conectados, por lo que el audio que va relatando será escuchado por otros desde, en nuestro caso como en el video, un celular inteligente. Otra característica observable, entre los minutos 0:33 y 0:51 (fig. 12 y 13), es la mirada colectiva hacia una única pantalla y no necesariamente una pantalla, una persona. En repetidas ocasiones, jóvenes como adultos, al momento de reproducirse el contenido audiovisual, interactuaban entre ellos señalando a la pantalla y comentando lo que se aprecia.

Fig. 12 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

Fig. 13 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

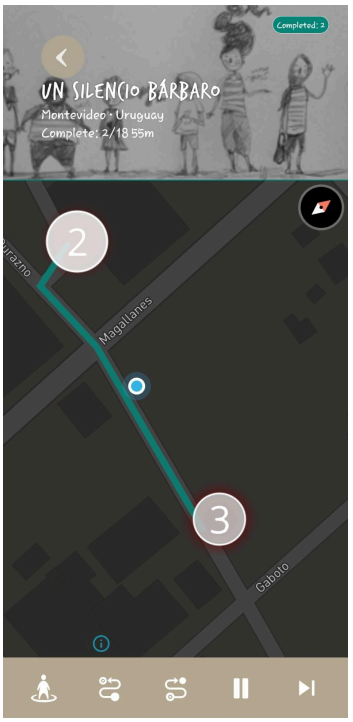
En el video somos introducidos a la dirección del próximo punto a través de una niña que señala a dónde ir (fig. 14). Esto sucede ya que el mapa vuelve a aparecer al terminar el relato de la estación inicial del libro, y nos indica el lugar hacia al cual dirigirnos. Cabe aclarar que no nos muestra la totalidad del recorrido, sino que es de un punto a otro que se nos revela la siguiente dirección. Vemos en la figura 15 el mapa indicando la estación. Al entrar dentro de un rango a la redonda definido, comienza el relato y se despliega nuevamente la cámara para ‘apuntar’ a la siguiente intervención.

Fig. 14 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"

Fig. 15 Captura de Pantalla de BooksOnWall-ar



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.



Nota. Adaptado de BooksOnWall-ar [Captura de Pantalla], de BooksOnWall, 2022.

Esta vez se trata de un mural pintado en una pared de una casona vieja (fig. 16). Previo a su descripción, podemos observar, en el video como en nuestras fotografías, que las casas antiguas son un elemento característico del barrio y la mayoría de las intervenciones serán en superficies de este tipo. Sabiendo que estamos en cierto punto gracias a la aplicación, además el mural está señalado con un 10 (de décima estación). Es importante destacar que las intervenciones no siempre se encuentran al mismo nivel espacial, estando más abajo o más arriba, lo que le quita uniformidad a la experiencia.

Fig. 16 Foto del recorrido de "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Foto del mural perteneciente a la estación número diez del recorrido.

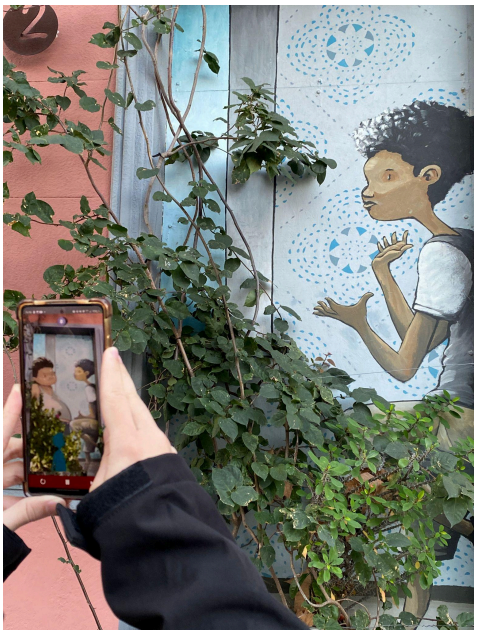
Así como lo muestra el video en diversos momentos, tanto las personas como nosotros nos dirigimos a pie hacia este mural (fig. 17), y una vez allí ‘apuntamos’ las cámaras de nuestro dispositivo para visualizar la realidad aumentada (fig. 18).

Fig. 17 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

Fig. 18 Foto del recorrido de "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Foto del mural perteneciente a la estación número dos del recorrido.

En el minuto 0:46 (fig. 23) vemos que las personas recorren de manera bastante tranquila, deteniéndose el tiempo que consideraban necesario en cada punto de la historia para poder apreciar las intervenciones con realidad aumentada, comentarlo con sus pares, etc. Luego, en el traslado de estación a estación también lo hacen relajadamente, observando el barrio y su entorno, conversando con aquellos con quienes fueron acompañados (fig. 24). Destacamos acá el continuo intercambio que se da entre aquellos quienes realizaban la experiencia compartida.

Fig. 23 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

Fig. 24 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

El trayecto entre estaciones incluye un acompañamiento musical, que se detiene al introducirnos en el rango de distancia al mural y pasamos a escuchar el cuento. En nuestra situación, como en prácticamente la totalidad del video, la distancia a la que nos posicionamos de la intervención, o especialmente de la imagen de referencia para que se despliegue la realidad aumentada, nos ubica sobre la calle, no en las veredas (fig. 26). Este aspecto tiene dos características. Primero, el tránsito en el barrio Palermo no es alto, por más que en algunas vías hay un aumento en la cantidad de autos, se puede caminar por las mismas en gran número de casos. Segundo, a pesar de lo anterior, sí terminamos posicionándonos entre la calle y autos para mirar de otra manera las intervenciones y la realidad aumentada que incluyen (fig. 25).

Fig. 25 Foto del recorrido de "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Foto del mural perteneciente a la estación número quince del recorrido.

Fig. 26 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

No todas las intervenciones son murales, como vemos en la figura 27 y 28, hay figuras en hierro que conforman imágenes de referencia para la activación de la realidad aumentada. Además, en ciertos puntos aleatorios se señala en el mismo material el número de estación en el que nos encontramos (fig. 29). Esto nos sirve para evidenciar elementos que hacen a la experiencia del ‘cuento mural’ y no poseen realidad aumentada (fig. 27).

Fig. 27 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"

Fig. 28 Video del recorrido "Un Silencio Bárbaro"

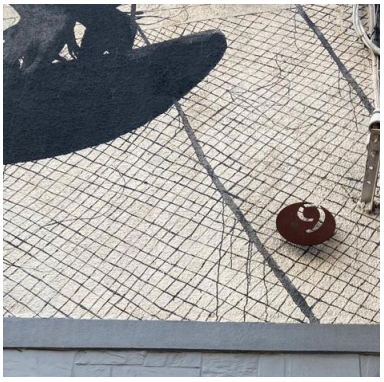


Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.



Nota. Adaptado de BooksOnWall - Cuento "Un silencio bárbaro" / Montevideo, Uruguay [Video de YouTube], de BooksOnWall, 2019.

Fig. 29 Foto del recorrido de "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Foto de la pieza metálica que indica la ubicación de la novena estación del recorrido.

Es decir, la tecnología es una parte importante de la experiencia, pero no es la única. Como hemos visto, la inmersión se compone de diversos aspectos, y la realidad aumentada es una de las tecnologías que aporta a la inmersión visual. El 'cuento mural', no solo centra la inmersión en la realidad aumentada, sino también en el audio del relato y el contenido de la historia.

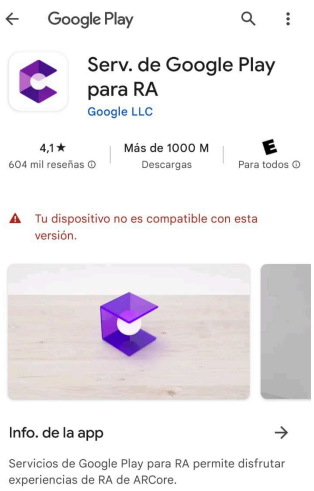
De nuestra observación y su comparación con el video de YouTube, logramos profundizar en algunos detalles relacionados con nuestras categorías de análisis. Así como surgieron implicaciones que incorporamos como nuevas categorías y que terminó por darle forma a nuestra pauta de entrevista.

Resaltamos poder confirmar la importancia y el efecto que tiene el espacio físico en la experiencia del ‘cuento mural’. El recorrido atraviesa en algunos tramos la calle Isla de Flores donde se cuenta con un tránsito mayor, y el estar cruzando de vereda para interactuar con los distintas intervenciones, nos hizo detener varias veces para mirar y cruzar, situación que por momentos desconecta de la experiencia. Otro aspecto en este sentido, fue la intervención

de dos perros que tuvieron un altercado, todos estos son factores espontáneos del entorno que marcaron nuestra experiencia.

En cuanto a la aplicación y la realidad aumentada, si bien nos costó empezar el recorrido y activar el contenido del primer mural (debido a que no están bien especificados los pasos en la interfaz), el resto de las estaciones y animaciones se reprodujeron sin ningún problema. En este sentido, también nos ocurrió que en uno de nuestros dispositivos Android con los que lo realizamos, no fue posible visualizar la realidad aumentada por no ser compatible el teléfono inteligente con la aplicación Servicios de Google Play para RA; sin embargo, el mapa y los audios de la historia se apreciaron con normalidad. En este aspecto cabe acotar que el consumo de batería de nuestros celulares fue elevado.

Fig. 30 Captura de pantalla Play Store



Nota. Adaptado de Play Store [Captura de Pantalla], por Google, 2023.

Por último, en lo que respecta a nuevas categorías de análisis que surgieron de la observación del video de YouTube, nos encontramos con un gran número de personas realizando la experiencia en grupo y parejas, dejando ver que la cooperación y el compartir el recorrido con otros usuarios (o *performers*) es usualmente común. De esta manera, al participar en la experiencia aparecieron comportamientos y patrones de consumo distintos a los que se observaron en aquellos que iban en solitario. Por ello incorporamos la categoría:

- Interacción entre los usuarios que comparten la experiencia.

7. Análisis del corpus

Inmersividad

Conocer si los usuarios (o performers) logran sentirse presentes en la historia

Los ‘cuentos murales’ son una experiencia inmersiva de *storytelling*, por lo tanto, el grado de inmersividad que proporciona está compuesto por distintos elementos que determinan la experiencia final de los usuarios. Estos van desde los recursos materiales (realidad aumentada, dispositivos móviles), pasando por los estímulos sensoriales que estos puedan transmitir (inmersión auditiva), hasta los recursos narrativos que son empleados para generar el involucramiento de quienes participan.

En este sentido, las respuestas que obtuvimos de las entrevistas fueron bastante positivas. Afirmando que la experiencia en su conjunto lograba atraparlos, destacaron algunos aspectos sobre otros, los cuales profundizaremos más adelante.

"O sea, como que ta, te metés en el cuento, además querés terminarlo porque tiene todas sus fases" (Lara, usuaria).

El ‘cuento mural’ se despliega en un entorno público, en este caso en el barrio Palermo, que está lleno de ruidos, vecinos, vehículos y otros elementos ajenos al recorrido. Sin embargo, todos estos atraviesan la experiencia de los usuarios y juegan un papel importante en su inmersividad, algunos pueden ser incorporados y otros directamente interrumpirla.

Al ser realizada a pie, a través de la revisión de comentarios en Instagram, encontramos menciones sobre la consideración que hacen los usuarios ante el tráfico de vehículos que circula por las calles. En el caso de las

entrevistas a personas que participaron del recorrido, estos comentarios vuelven a surgir, marcando que a pesar de la inmersividad y atención que ponen los usuarios, el tránsito sigue siendo un factor presente en todo momento de la experiencia. Interrumpiendo la transición a través de la historia.

> [...] vos estás ahí y estás escuchando todo y, no sé, yo como cuando hago estas cosas como que me re meto, ¿no? entonces es como que yo estoy en mi mundo [risas]. Eso está bueno, igual tenés que tener cuidado tipo, cruzar la calle, no sé [...]. (Graciela, usuaria)

En general, en cuanto al grado de inmersividad que experimentan los usuarios (o *performers*) en el 'cuento mural', las respuestas fueron bastante positivas. Si bien es cierto que varía entre una experiencia y otra, todos tuvieron aunque sea cierta inmersión en algún punto del recorrido.

"[...] eso, ir como caminando y escuchando, viste, bueno, te iban contando los sonidos y todo eso, bla bla bla. Cada vez que llegabas a un mural es 'bueno, ¿qué va a pasar acá?' [...]" (Graciela, usuaria).

Debido a que el 'cuento mural' se apoya en múltiples elementos, hace uso de la realidad aumentada para dar vida a las intervenciones que conforman cada una de sus estaciones. Además, incorpora al barrio, cultural y espacialmente, como parte de la narrativa del cuento, y aprovecha los sonidos del entorno para alimentarla y potenciar los estímulos auditivos de la aplicación.

> Lo inmersivo yo diría que se da por la situación de narrar. Obviamente la narración es la que tiene el gancho potente. Ahora obviamente la realidad aumentada lo que busca justamente es generar otro ambiente. Entonces bueno, tiene un montón de herramientas, la música, las cosas. (Cristóbal)

Asimismo, debemos destacar que en "Un Silencio Bárbaro", desde la concepción de la experiencia, la realidad aumentada como tecnología no es el principal aspecto incidente en el proceso de inmersión de los usuarios.

> Es un recorrido en la calle. Y lo que no podés evitar es que la calle suene, que la calle suceda, que los árboles, la gente, no se. Entonces, la inmersión tenía mucho que ver más con eso que con lo que iba a pasar adentro del teléfono. (Cristóbal)

En cambio, la ambientación e interacción con el espacio, los estímulos auditivos tanto internos como externos al 'cuento mural' y el peso narrativo de la historia en sí misma son las principales herramientas inmersivas. Este hecho fue confirmado por Cristóbal durante la entrevista, al afirmarnos que no buscaron grandes efectos visuales al momento de desarrollar las animaciones.

> Pero nosotros pensamos que con lo más básico y elemental ya ahí va a estar hecha la inmersión, porque lo que queríamos era que se rescatara la arquitectura, se rescatara el momento en la calle. Como que eso de estar ahí, hacer presencia requiere estar inmerso en el ecosistema. (Cristóbal)

Todos esto se hizo presente al preguntarle a Graciela cómo describiría a otra persona qué es el 'cuento mural'.

> A ver, se me ocurre esto, "cuento vivo". Es como estar dentro del libro porque en realidad es justamente, es tipo, en vez de leer un libro o ver una historieta, la estás viviendo porque estás caminando a través de ella, entonces es como que puedes estar dentro de un libro, estás dentro del cuento mismo. Eso, "cuento vivo" sería como… lo que se me ocurre. (Graciela, usuaria)

Estimulación auditiva del 'cuento mural'

Como desarrollamos en el apartado anterior, la estimulación auditiva en general forma una parte vital, no solo de la inmersión de los usuarios (o *performers*), sino de la experiencia en su conjunto.

Esta relevancia la pudimos constatar tras la entrevista a Cristóbal y Sofía, quienes nos contaron cómo fue construir la idea del 'cuento mural' poniendo como ejes de la experiencia inmersiva, la historia del cuento, y la experiencia auditiva. Apelando a la atracción que genera en nosotros el contenido audiovisual desde el nacimiento del cine sonoro, y poniendo énfasis en la tradición musical de Palermo, lleno de música, candombe y artistas.

> "Nosotros mismos vivimos en un apartamento que arriba hay una pianista. Se siente que es un barrio de música, de sonido. Entonces, que los muros hablaran, era un poco que contaran también esa parte, esa parte del barrio que es real, que existía ya emocionalmente". (Cristóbal)

Profundizando en este aspecto, de las entrevistas y de nuestra observación previa, destacamos que la experiencia auditiva presenta matices muy distintos haciendo uso, o no, de audífonos, así como también si se hace individualmente o en grupo.

Desde la perspectiva de los desarrolladores, la experiencia está concebida para ser más aprovechable mediante el uso de audífonos, al abrir la aplicación una de las primeras recomendaciones hacia los usuarios es realizar el recorrido utilizándolos.

> Yo creo, perdón, respecto a esto, que el sonido es clave. Ahí los personajes hablan, cuando alguien habla el otro para la oreja. Entonces vos querés entender de qué está… Es como ver una peli en el teléfono pero con el mural. Entonces ya eso es como algo que es nuevo, que es muy curioso. (Sofía)

"El sonido de los barrios también es como, me parece que perceptivamente o audiovisualmente, eso es como algo que hace un gancho acá o en la China" (Sofía, 44 años).

"Si cuando se matchean audio con video… pasan cosas" (Cristóbal).

Entendiendo que de esta manera los usuarios podrán gozar de una mayor inmersión, apreciando todos los efectos y estímulos de sonidos que son parte del relato, y además se mezclan con los demás ruidos provenientes del entorno y lo nutren.

"Y después bueno, eso, ir como caminando y escuchando, viste, bueno, te iban contando los sonidos y todo eso, bla, bla, bla" (Graciela, usuaria).

> Creo que fue bueno, fue interesante porque te piden ponerte los auriculares ¿no?, como para no molestar a los vecinos. Entonces vos estás ahí y estás escuchando todo y, no sé, yo como cuando hago estas cosas como que me re meto. (Graciela, usuaria)

Por otro lado, considerando que las características del 'cuento mural' lo hacen una propuesta atractiva para parejas o grupos de usuarios (como fue el caso de la inauguración), realizarlo sin audífonos o en grupo precisamente no es un impedimento para disfrutarlo. Asimismo, tiene otros matices, como el hecho de cobrar protagonismo los sonidos del entorno, por la falta de potencia de los altavoces de los dispositivos móviles o por la presencia de fuertes ruidos externos en horas pico.

Una de nuestras entrevistadas realizó el recorrido en múltiples oportunidades, siempre acompañando a grupos de personas mayores, como una de las actividades propuestas por el Plan Ibirapitá. De estas experiencias observamos que los estímulos auditivos tienen otra impronta y efecto en los usuarios (o *performers*), pasan de ser una herramienta que moldea parte de la experiencia inmersiva sensorial individual, a ser un elemento que juega un papel colectivo y sirviendo de 'gancho' o punto en común entre quienes comparten el recorrido.

"Claro, cada uno se llevaba a sus tablets y algunos se escuchaban a todo volumen, y ta. Como que, el que enganchaba ahí, quedaban todos mirando [...]" (Laura, 44 años).

Por último, en este apartado cabe destacar nuevamente la fuerte relación que tiene toda lo sonoro con la narrativa de la historia, y cómo ambas se complementan y potencian.

Entre los matices de realizar la experiencia individual o colectivamente, de las entrevistas de personas que fueron en grupo, cuando se les preguntó si recordaban o si podían resumir brevemente de qué trataba la historia de "Un Silencio Bárbaro", las respuestas fueron relativamente vagas, recordando solo algunos aspectos.

- "Mariel: ¿Te acordás de algo de la historia? O sea, del cuento.
- Lara: No, no. No, no. Sé que era sobre los artistas, sobre la música. Sí, pero exacto no" (Lara, usuaria).

Por otro lado, al hacer la misma pregunta a los usuarios (o *performers*) que participaron individualmente, las respuestas fueron mucho más específicas y cercanas a la verdadera trama:

> Sí me acuerdo que era un niño… era como que se habían perdido los sonidos del barrio entonces como que no se escuchaban, primero como que habían pajaritos y bueno sonidos de los tambores, de trompetas del bandoneón, de lo que sea, eso, que se perdían, entonces él tenía que ir con sus amigos a intentar buscarlos, no me acuerdo exactamente cómo eran, pero los iban encontrando en cada uno aparecía el sonido tal y lo escuchabas, la música… (Graciela, usuaria)

Interactividad

Interacción de los usuarios con la aplicación y la realidad aumentada.

La realidad aumentada está en auge y su uso como herramienta ha crecido en popularidad, los primeros comentarios que surgen de las experiencias de los usuarios que participaron del ‘cuento mural’ rescatan sensaciones de asombro frente a la originalidad.

> Espectacular. Y además súper original. Nunca había visto eso, ni siquiera lo había visto en otros lados. Y fantástico, porque es súper… que se mueva la imagen cuando vos pones la tablet y que te empiece a hacer el cuento y todo. (Lara, 44 años años)

> Pero siempre me encantó y me gustaría como volver, me pareció super lindo y también de contarlo a otra gente para que lo hiciera también, yo me acuerdo que en su momento le decía a la gente, ‘tenés que ir a hacer esto’... la gente que veía y sabía que le podía interesar. (Graciela, usuaria)

Inclusive, nos encontramos con la misma reacción de Lucía, una de las vecinas, con un mural en la fachada de su vivienda. A pesar de que los integrantes de BooksOnWall en un principio le comentaron de qué se trataba la propuesta, la realidad aumentada generó en ella sorpresa.

> El de mi casa me sorprendió, pero como que le presté mucha atención. Y eso, me sorprendió que ese dibujo como que se moviera, o sea, no imaginaba que iba a pasar eso. No sabía bien qué era el cuento. Si era algo, o sea, era como algo que iba a tener un cuento y que vos tenías como un cuento relatado, y vos ibas ver saliendo las imágenes, pero nunca me imaginé que poniendo la pantalla eso se iba a mover, iba a tener música, los personajes iban a mover, no tenía ni idea. (Lucía, usuaria/audiencia)

Por otra parte, en la novedad, surgen dificultades en el funcionamiento de la tecnología y de la aplicación que la soporta.

> [...] varias veces nos ha pasado gente que no puede descargar la aplicación y eso es porque… la realidad aumentada usa una librería de códigos que se llama, que se llama ARCode, que es de Google, pero no todos los teléfonos son compatibles, eso es como nuestro mayor obstáculo, más allá de todas las… otras cosas que es normal que pasen [...]". (Sofía)

En el desarrollo de diversas entrevistas a los usuarios (o *performers*), ante la pregunta por algún problema en el recorrido, tenemos respuestas como:

"Sí, pero como éramos tantos y si no se le reproducía a uno, era al otro. Como que siempre seguimos el cuento, en alguna de las tablets se seguía" (Lara, usuaria).

"[...] había uno que, me acuerdo que era: lo empezaba a escuchar y de repente se me desconectaba y volvía de nuevo, y bueno lo tuve que…, como que pararme ahí, quedarme quieta y bueno intentar escucharlo" (Graciela, usuaria).

> No lo volví a hacer, he visto mucha gente que se para acá a usarlo, pero no… de hecho el día que intenté, porque tuve un momento un Android, no lo pude lograr, no sé por qué, estaba caído el sistema o no sé qué pasó. (Lucía, usuaria/audiencia)

Sin embargo, la continuidad y disfrute de la experiencia en su conjunto se mantuvieron y los inconvenientes no afectaron negativamente a la experiencia en sí, ya que frente a esta pregunta,

"Brian: Nombrabas que a algunos no las reproducía o se les trancaba o algo. ¿Afectó en algo el disfrutar la experiencia estas pequeñas cositas que iban surgiendo?
Lara: No, no, para nada" (Lara, usuaria).

Estas eventualidades son reconocidas por los desarrolladores de los ‘cuentos murales’ y en el proceso de relanzamiento de "Un Silencio Bárbaro" fueron algunos de los cambios a realizar.

> Bueno, o sea, en realidad el relanzamiento tenía que ver con que estábamos cambiando de plataforma. Y bueno, algunos vídeos no funcionaban, algunos murales ya no estaban. Entonces, fue un arduo trabajo de casi dos años de "ta, no, se cayó este mural", y este… o sea, como que todo el tiempo cambia la realidad y la situación. (Sofía, 44 años)

Cuando pensamos en la conjunción de posibles fallas del soporte con las dificultades de accesibilidad al enfrentarse a una experiencia novedosa y no estar familiarizados con la interfaz, destacamos que una entrevistada, realizó el recorrido como voluntaria del Plan Ibirapitá (proyecto que acercaba Tablets a personas de la tercera edad). Al acompañar a grupos de adultos mayores, se le preguntó acerca de cómo abordó el concepto "realidad aumentada" y el manejo de la aplicación con los integrantes del plan:

"Creo que fue un muchacho que nos llevó y nos explicó más o menos cómo era. Por suerte, como había gente mayor, lo explicaba a detalle, entonces nosotros también entendíamos todo" (Lara, usuaria).

Entendemos que las experiencias inmersivas incluyen cierta participación. Los usuarios (o *performers*) pierden la característica de ser espectadores y participan activamente. Esto se ve reflejado en los comentarios:

"[...] vas apuntando a los murales, y como que cobran vida y es como re lindo"; "[...] prendes la cámara y tenés que apuntar al cosito [...]" (Graciela, usuaria).

Es recurrente el uso de ‘apuntar’, para describir de qué manera tenían que posicionar el dispositivo móvil para que este reconociera la imagen de referencia y activase la animación.

El hecho de ‘apuntar’ con el dispositivo móvil y el propio recorrido es lo que le aportan un aspecto lúdico al ‘cuento mural’, que los desarrolladores pensaron desde el principio, especialmente Fulvio, otro de los encargados de "Un silencio bárbaro".

> Fulvio tiene un espíritu muy lúdico y muy callejero, siempre está como buscándole la quinta pata al gato. Y siempre estaba armando ehh, como la búsqueda del tesoro. Cosas que pudieran ser divertidas y así la gente anda corriendo por la calle". (Sofía)

Este aspecto, planteado en el desarrollo narrativo, es de los elementos que más destacan los usuarios en cuanto a la interactividad.

"[...] no me acuerdo exactamente cómo eran las instrucciones pero te van como guiando, hasta que encontrás y bueno, lo vas encontrando [...]" (Graciela, usuaria).

"Mismo vos ibas con la tablet buscándolo, te iba diciendo dónde estaba cada lugar" (Lara, usuaria).

Para lograr unir ese sentido de la ubicación y la idea de una ‘búsqueda’, la aplicación se adaptó en diferentes sentidos, como explica Cristóbal:

> Lo que hicimos fue pensar, como decía Sofía "La búsqueda del tesoro", un mapa que tenga los puntos, que no sea de interactivo, de hecho no era interactivo, no pasaba nada, estaba ahí quietito, y aun asi ehh… siempre desde una perspectiva infantil, o sea que no sea necesario estar metido en el teléfono, para que la cosa suceda. Sí, no podíamos tener a gente así – Camina como una persona muy concentrada mirando el celular sin percatarse del entorno – esta es una clave de lo que hicimos, esto fue lo que no dejamos.
>
> Entonces, ¿qué pensamos?, que la gente vea donde está la ubicación y camine, y ya está, que se lo guarden en el bolsillo igual. Entonces eso como que ayudó a decir, "bueno esta pantalla no la usamos, hacemos esto nomás y ya está". Y funcionó bastante, la versión actual que es más nueva, que cambió a partir de eso, si bien recoge eso, lo recoge de una manera mucho más… ¿Cómo decirlo para que se entienda bien?, una forma más "uberiana", como diciendo en el mundo de las aplicaciones así más tradicionales [...]". (Cristóbal)

Interacción de los usuarios (o *performers*) con el entorno (vecinos, tránsito, ruidos)

En nuestro estudio, esta interactividad es fundamental en la experiencia de la narrativa inmersiva. Las personas, a través de la aplicación BooksOnWall-ar, se encuentran obligadas a interactuar con el barrio Palermo, en el momento que recorren las calles siguiendo el curso del cuento para ir activando las distintas intervenciones con realidad aumentada en los dispositivos móviles.

Es importante establecer que la interacción no es solo con los elementos virtuales, sino también con el mundo físico (Snijdoodt, 2019, p. 8), por lo cual el entorno es una parte considerable de la experiencia y se refleja en

> [...] eran lindos días y se ve como de lejos, te ponías en el ángulo que quisieras, se veía perfecto, en la vereda estaba perfecto. Nosotros nos poníamos al medio de la calle porque teníamos, éramos muchos y todos querían… teníamos que hacer una ronda. Pero no, no, está perfecto hecho. Vas por la vereda y lo hacés. (Lara, usuaria)

"Porque hay unas que por ejemplo yo me paraba como en la esquina del otro lado para mirar la historia" (Graciela, usuaria).

Resulta evidente que la interacción con el mundo tangible es imposible de descartar en el proceso de creación y desarrollo del ‘cuento mural’. Sin embargo, para los desarrolladores no implicó una dificultad, por el contrario:

"Yo digo que tuvimos suerte y fue fácil porque… Es un recorrido en la calle. Y lo que no podés evitar es que la calle suene, que la calle suceda, que los árboles, la gente, no se [...]" (Cristóbal).

Dentro del recorrido pautado por el espacio virtual, aún aparecen aspectos del mundo físico, viéndose los usuarios (o *performers*) forzados a interactuar y tener presente lo que sucedía en los alrededores, ya sea por cuestiones de seguridad:

"Pero de mañana a las 10 de la mañana no hay nadie por ahí. Cruzábamos la calle, estábamos en el medio de la calle, porque buscábamos los ángulos y no nos importaba nada" (Lara, usuaria).

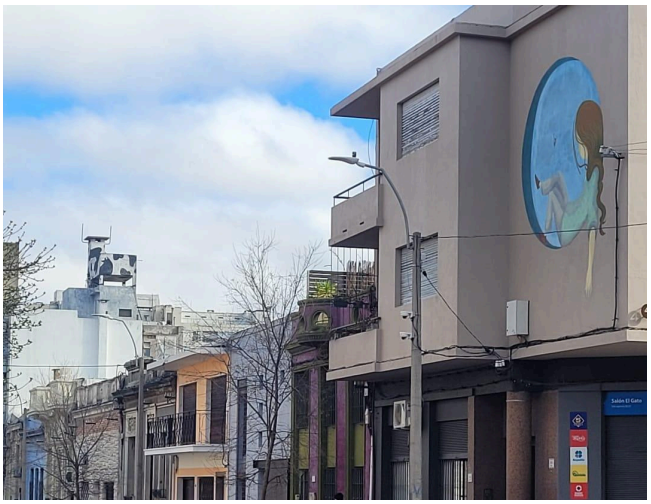
"No, hay calles que son… algunas calles no son tan transitadas, igual tenía en cuenta por las dudas, pero por ejemplo creo que Isla de Flores, es la que es la más… más movida que pasan autos" (Graciela, usuaria).

O porque dentro de la historia existían interacciones con objetos de la realidad que habían sido intervenidos para el ‘cuento mural’, como el tanque de agua.

> [...] habían momentos, me acuerdo tal cual, de una vaca que está en un... creo que es el… [...] El agua, el tanque de agua de una casa. Pero en realidad estábamos ahí mirando para todos lados y nunca lo vimos, hasta que el cuento nos hizo mirar ahí. Como que aparecía de golpe. (Lara, usuaria)

"Ah, alguno que me llamó mucho la atención, ahora estoy haciendo memoria, la vaca que está ahí en los tanques de agua, ese dije ‘ah mirá que copado de esto’" (Lucía, usuaria/audiencia).

Fig. 31 Foto del recorrido de "Un Silencio Bárbaro"



Nota. Foto del cuarto mural del recorrido de "Un Silencio Bárbaro", y la intervención artística (vaca), hecha por BooksOnWall en el barrio Palermo.

Consideramos relevante cómo esta interacción o juego entre el cuento y el barrio es reconocida por los usuarios, que además destacan a la misma como una gran parte del ‘cuento mural’ y de la experiencia en sí.

"O sea, como que era totalmente interactivo con el barrio. O sea, no era solamente de muros que están en una casa, en otra, en otra, sino que se hizo también para el barrio ese y conocerlo un poco más" (Lara, usuaria).

"[...] vas conociendo también lo que es Palermo, ir recorriendo el barrio, conociendo un poco del barrio a través de un cuento" (Graciela, usuaria).

A este juego hizo mención Sofía (realizadora en BooksOnWall), al comentar las estimaciones espaciales que tuvieron para el funcionamiento del software de la aplicación con la realidad aumentada y los otros componentes tecnológicos.

> [...] se usa lo que se llama software de captura ¿no?, que es como una funcionalidad que tiene el software que, según la imagen que tú le muestres te va a decir este… tiene un reconocimiento de cero a cien. Esta imagen tiene reconocimiento cero y ahí vas aprendiendo si está… como sobre iluminado el mural porque tiene exceso de luz, o si tiene mucha sombra entonces no se ve, o si lo tapa algún objeto como puede ser… ¿cómo se llama? contenedor, auto, árbol o lo que sea.
>
> Obviamente, ya de hacer el primero se fueron sacando un montón de información que te ayuda. Porque ta, al final, es prueba y error. Y saber obviamente

> cómo funciona la tecnología, porque en la segunda aplicación se empezó a usar más por ejemplo la realidad aumentada trabajada con geolocalización, entonces se pudieron hacer lo que se llama… como círculos donde vos le decís "cuando entra a esa zona se puede activar el sonido tal". Entonces vos ya le estás dando información al usuario de que algo está sucediendo, o de que algo no dejó de suceder. Por eso les decía que para mí, como que una de las claves en la inmersión es el sonido. Y… entonces el punto georreferenciado es como ahí te vas haciendo de las distintas herramientas para, para aprovechar… el juego con el mural, con el territorio, con el contenido que le vas a poner. Y después hay todo un tema de… no de perspectiva pero sí como de medidas y proporciones, en qué medidas es el vídeo, para que funcione en proporción…". (Sofía)

La cooperatividad entre usuarios (o *performers*) y el compartir la experiencia.

Partiendo del reconocimiento de "Un Silencio Bárbaro" como un ‘recorrido’, se incluye la posibilidad de que sea una experiencia compartida. En nuestras entrevistas encontramos el ejemplo de los usuarios del Plan Ibirapitá, quienes lo hicieron guiados por un integrante de BooksOnWall (cómo fue mencionado anteriormente). De esta entrevista se desprenden respuestas que mencionan la cooperatividad entre usuarios.

"Nosotros tenemos que esperar a los que iban más lentos… y ta. A veces nos nos daba" (Lara, usuaria).

Ya sea por la espera para continuar el recorrido del ‘cuento mural’, o para la resolución de inconvenientes que podían surgir.

"Sí, pero como éramos tantos y si no se le reproducía a uno, era al otro. Como que siempre seguimos el cuento, en alguna de las tablets se seguía" (Lara, usuaria).

Resulta importante destacar que en una experiencia individual, aún se reconoce la posibilidad de que sea una actividad grupal.

> […] porque aparte me gusta mucho, que es como una actividad familiar, que pueden ir niños, pueden ir adultos, pueden ir todos, es como muy de, bueno salir a recorrer un día y pasarla bien, me parece una buena propuesta y si yo fuera la vecina diría que sí, me gustaría ver como, gente recorriendo con el celular y escuchando la historia, está bueno. (Graciela, usuaria)

> Pero también eso, como gente del barrio, conocido, amigos, entonces como que estábamos más como… Y eso, que no tenía el Android, entonces fue como una experiencia media… más de encuentro con gente del barrio, que como la experiencia en sí del cuento. (Lucía, usuaria/audiencia)

Asimismo, cuando pensamos en compartirla, no solo hablamos de una experiencia colectiva, sino también de recomendación de los 'cuentos murales' a terceros.

> [...] me pareció súper lindo y también de contarlo a otra gente para que lo hiciera también, yo me acuerdo que en su momento le decía a la gente, 'tenés que ir a hacer esto'... la gente que veía y sabía que le podía interesar. (Graciela, usuaria)

Apropiación

La apropiación en cuanto procesos prácticos y simbólicos que intervienen y definen la inserción y socialización de las tecnologías en distintos grupos socioculturales (Winocur, 2009, p.20), se da en distintas formas.

Este aspecto lo observamos al conversar con las distintas personas y ver como iban apareciendo distintos conceptos y términos para identificar y referir a la propuesta. Los creadores de BooksOnWall, proponen el concepto de 'cuento mural', concebido como un nuevo tipo de contenido audiovisual, pero entre los usuarios y audiencia entrevistada, esta noción nunca salió a la luz. En cambio, aparecieron términos como "paseo", "recorrido", "experiencia", o "cuento vivo". Cada una de estas formas de referirse a la propuesta, deja ver los procesos apropiación de las diferentes personas y están, en algunos casos, marcada por el contexto en el cual participaron de "Un Silencio Bárbaro".

Como destacamos anteriormente, la experiencia de la propuesta cambia cuando se realiza en forma individual, o en forma colectiva. Para quienes van acompañados, prevalecen conceptos como “paseo” o “recorrido”, mostrando que su proceso de apropiación está marcado por las condiciones y aspectos de sociabilidad presentes en la experiencia.

> Como para hacer todo, el recorrido y no sé qué, entonces es como, es más un plan, ¿viste?. Como que tenés que armarlo, ¿no?.
>
> [...]
>
> No, bueno, después nos invitaron el día de la inauguración del cuento a hacer un recorrido barrial. (Lucía, usuaria/audiencia)

“Y bueno, y hacíamos el recorrido con ellos” (Lara, usuaria).

Cuando se pone atención en la sociabilidad, se destaca la importancia que las personas dan a los aspectos propios de compartir, como es el hecho de visualizar y comentar las animaciones que surgen en el celular, pasear y recorrer el barrio, apreciar y disfrutar de las intervenciones que conforman el recorrido en pareja o grupos:

> Y lo fuimos haciendo, me iba sumando con uno, con otro, era más que nada acompañar
>
> [...]
>
> No era como que estaba tan metida en el cuento. Si bien como que iba hablando con gente, con vecinos, con amigos que también eran como amigos del fluvio… (Lucía, usuaria/audiencia)

“Y como que no me colgué con el cuento, como que me colgué más que nada, como con la actividad cultural del barrio” (Lucía, usuaria/audiencia).

Por otro lado, en las experiencias individuales, notamos que el énfasis de la atención está puesta en lo narrativo y en la realidad aumentada. La propuesta se redefine en el proceso de apropiación de los usuarios, haciendo aparecer el concepto de “cuento vivo” (Graciela, usuaria).

> A ver, se me ocurre esto, "cuento vivo". Es como estar dentro del libro porque en realidad es justamente, es tipo, en vez de leer un libro o ver una historieta, la estás viviendo porque estás caminando a través de ella, entonces es como que puedes estar dentro de un libro, estás dentro del cuento mismo. (Graciela, usuaria)

De esta experiencia particular, rescatamos como el proceso de apropiación de Graciela está fuertemente permeado por los aspectos narrativos y tecnológicos de “Un Silencio Bárbaro”, el término “cuento vivo”, viene a potenciar lo que originalmente los creadores denominan ‘cuento mural’, para llevarlo a un plano propiamente inmersivo.

Cabe destacar que la apropiación también se da fuera del tiempo de la experiencia de las personas con el ‘cuento mural’. Por ejemplo, cuando aspectos propios de esta propuesta empiezan a ser incorporados y aparecer dentro de la vida cotidiana de las personas.

"Yo sí. Yo sí, todo el tiempo estoy viendo la arquitectura y sí, me quedé como "ay, a ver si hay algo acá" (Lara, usuaria).

Los espacios de sociabilidad que se crean a partir de la propuesta, no se dan únicamente de manera física entre usuarios que atraviesan y comparten el recorrido. Quienes residen en las viviendas que son parte del recorrido, reciben la atención de otras personas, y se vinculan con ellas a través de la imagen de su propia vivienda con murales; imagen que circula y les vuelve a llegar. Así, se crean espacios de intercambio y socialización entre los habitantes de las viviendas (audiencia) y usuarios (o *performers*) que están siendo parte de la experiencia.

> Pila de gente me mandaba fotos de mi casa, me pasaba que me llegaba una foto de mi casa, "¡ay mira esto!". Hasta el día de hoy, porque se ve que él sigue como publicando, entonces me llega una foto como de mi casa, o alguien aislado me manda, "¡ay mirá tu casa!" [...] al tener como ese dibujo, la hace como bastante particular, entonces llama la atención [...]. (Lucía, usuaria)

En el caso de Lucía, la intervención artística que se encuentra en la fachada de su vivienda generó un cambio visual, que le da cierta particularidad, de la cual ella también se apropia.

"Pero me gusta, o sea, se paran… digo, me parece como una experiencia, a mí no me molesta para nada. De hecho, me gusta compartirlo y que vengan y que se saquen fotos" (Lucía, usuaria/audiencia).

Asimismo, de las experiencias recogidas, también pudimos observar que los usuarios otorgan significado al 'cuento mural' reconociendo el valor de esta propuesta en la carencia de que no todos pueden acceder y en el aporte cultural de la misma.

> [...] 'qué bueno ojalá existieran más propuestas así', como diferentes cuentos, quizás en diferentes barrios de Montevideo y también ciudades del Uruguay, ¿por qué no?, no sé, como hacer ese tipo de cuentos así. (Graciela, usuaria)

"Sí, sí, sí. Lo veo en El Cerro o en La Rambla. Esos lugares, sería divino [...] Conocer un poquito más de la historia, también del barrio" (Lara, usuaria).

"Me parece perfecto, todo lo que sea aporte a la cultura me parece bárbaro [...]" (Simón, audiencia).

Estos aspectos reflejan lo que viene a ser la apropiación simbólica, que se da en la experiencia de "Un Silencio Bárbaro", "Al interpretar las formas simbólicas, los individuos las incorporan dentro de su propia comprensión de sí mismos y de los otros. Las utilizan como vehículo para reflejarse a sí mismos y a los otros, como base para reflexionar sobre sí mismos, sobre los otros y sobre el mundo al cual pertenecen" (Thompson, 1998, p. 66).

A su vez, es evidente cuando usuarios, audiencias y los mismos desarrolladores de la propuesta hacen hincapié en la democratización de esta experiencia.

> Y me parece re copado, está bueno, obvio. Pero ya te digo, para mí tiene que como que ser como más… democrático
>
> [...]
>
> Democrático me refiero en el sentido de… Que sea para todos, o sea para todo lo que, o tenemos una marca u otra que podamos usar todos, yo qué sé. (Lucía, usuaria/audiencia)
>
> Entonces, de ser un cuento en el barrio de Palermo, BooksOnWall se convirtió a ser una biblioteca, o un creador de cuentos que genera una biblioteca virtual, que se pueden hacer cuentos en cualquier parte del mundo. Entonces se hizo una aplicación en cinco idiomas, o sea StoryMaker se puede usar en cinco idiomas, el sitio web también se puede leer en cinco idiomas. Con esa idea que decía Cris de decir "enseñemos cómo se hacen los cuentos, y que sean artistas, instituciones, escuelas, facultades. Quienes quieran hacer cuentos pueden hacerlo, y sea una red social de artistas o de gente que crea historias"

> [...] de Palermo hay un montón de historias para contar, después tenés las historias de Pocitos, de Ciudad Vieja, de Colón. De todas partes hay historias para contar. Entonces ta, ese tecnológicamente es como un punto de inflexión. (Sofía)

“Vas conociendo también lo que es Palermo, ir recorriendo el barrio, conociendo un poco del barrio a través de un cuento” (Graciela, usuaria).

Por otro lado, apropiación implica traducción, entendida como

> El proceso mediante el cual los sujetos o las familias buscan adaptar la nueva tecnología en su entorno o el hogar, a partir de un conjunto de conceptos y representaciones, con el objeto de volverlas compatibles con sus trayectorias biográficas y sus sistemas de referencias socio-culturales en el marco de la vida cotidiana (Winocur, 2009).

En el caso de “Un Silencio Bárbaro”, por parte de usuarios y audiencias, pudimos observar este proceso reflejado en la interpretación que hicieron de la historia, su vinculación con la cultura del barrio, e inclusive, en el caso de los vecinos, generando un sentimiento de identificación.

> Y bueno, y para mí eso, tener como un cuento atado, digo, ya en mi imaginario me parece que está bueno. Y creo que por lo pronto este.. los que formamos parte del cuento me parece que es como, no sé, o yo me siento como identificada. (Lucía, usuaria)

> Y con el barrio, me parece que sí, es algo que, digo, como… sí, como bien, no sé, tiene como una idiosincrasia muy uruguaya también. Todo lo que pasa, y no, el cuento, lo poco que me acuerdo, como que también era superuruguayo, no sé, como el tango, no sé… y eso, este, me parece que suma. (Lucía, usuaria)

Uso con sentido

La apropiación del ‘cuento mural’ refleja las dos facetas del uso con sentido que plantea Winocur. Por un lado, reconocen las ventajas de los ‘cuentos murales’ para el entretenimiento y el posible acceso a nueva información:

"Y es más, yo estaba en medio y decía ‘no quiero que se termine’ y quiero que bueno, cuando termine, me encantaría que hubiesen otros proyectos así, como diferentes, otros lugares para recorrer y eso…" (Graciela, usuaria).

Mientras que, por otro, se encuentra presente un proceso de domesticación de esta experiencia significativa, por fuera del manejo de las tecnologías que implican los ‘cuentos murales’.

"[...] cuando lo hacía decía, ‘qué bueno ojalá existieran más propuestas así’, como diferentes cuentos, quizás en diferentes barrios de Montevideo y también ciudades del Uruguay, ¿por qué no?, no sé, como hacer ese tipo de cuentos así" (Graciela, usuaria).

Involucramiento

El interés dramático por la trama o personajes de "Un Silencio Bárbaro"

Todo el entramado narrativo es clave y juega en conjunto con todos los demás que conforma al ‘cuento mural’. La trama dramática de "Un Silencio Bárbaro" es la plataforma a través de la cual se vincula el barrio, su cultura, los sonidos del ambiente y de la aplicación, la realidad aumentada, e inclusive la inmersividad e interactividad de los usuarios (o *performers*).

El hecho de que la carga narrativa de esta propuesta sea importante en el desarrollo, está ligada a la naturaleza del ‘cuento mural’ concebida como una experiencia inmersiva de *storytelling*. El creciente impacto que este concepto y las actividades de este tipo tienen en las personas que, retomando las palabras de Matus (2019, p. 16), se justifica mediante el fenómeno narrativista por el que todos estamos atravesados.

> Es como decir, es la historia de acá, entonces todo genera una coherencia que te permite que al final es como leer un libro. Cuando lees un libro te sumergís en la lectura, si te copa, si no te copa, bueno el género, lo que sea. Cuando ves una peli es lo mismo, es 2D, pero vos ya estás ahí. Porque al final lo que te atrapa es la narrativa. (Sofía)

En las diversas entrevistas, el factor narrativo siempre surge como uno de los principales elementos a destacar de la experiencia en general,

resaltando como hace mucho más interesante y único que la tecnología, las intervenciones y el contexto sigan todos este hilo conductor.

"Y… y bueno, después que te dé un cuento, que te haga toda una historia, o sea, que no sean solo murales, que cada uno te dé algo, sino que tengas que seguir" (Lara, usuaria).

De esto último, nos parece resaltante hacer énfasis además que el interés que despierta en los usuarios la historia no es únicamente por "Un Silencio Bárbaro", sino por conocer sobre la cultura de Palermo y de su entorno en general.

"No, lo bueno es todo el cuento que te vas llevando. También había partes que te hablaban de las casas de ese lugar… de gente que es músico, artistas que vivieron y hablaban algo de ellos también [...]" (Lara, usuaria).

> [...] me parecía súper linda la temática que sea, como con los sonidos del candombe o con los sonidos del barrio mismo ¿no?, eso está muy bueno, me gustó mucho también por la línea que iba el cuento. O sea tipo, me pareció como que era, como que tenía que ver con el barrio, eso me gustó, ¿entendés?, como que era, eso… fue bueno. (Graciela, usuaria)

Esto sucede al estar el relato basado en las tradiciones y artistas del barrio, haciendo de la experiencia aún más atractiva para los usuarios (o *performers*) y un motivo de inmersión e involucramiento con el ‘cuento mural’.

> [...] si se dan cuenta, el primer cuento mural, creo que tiene algo simbólico en eso, porque cuenta la historia de los sonidos de Palermo. Y los sonidos de Palermo son el candombe, la música, el jazz, hay trompetas, entre medio y saxofones si uno se pasea por el barrio [...]. (Cristóbal)

> De hecho, me sorprendió un montón cuando veo mi casa y veo que empiezan a salir notas del acordeón. O sea, eso me impactó.[...]Y yo dije, "que bueno esto, no puedo creer". Esa fue de las que me concentré en mirar bien, me pareció que es buenísima y la música y el niño que se mueve y todo, me pareció genial. Me pareció muy bueno, y nunca lo había visto, nunca lo había escuchado. (Lucía, usuaria/audiencia)

Nuevamente, tenemos que destacar que la narrativa por sí sola no es tan efectiva, y que si bien es una pieza clave para potenciar el resto de factores tecnológicos, ella también se ve afectada por las condiciones o maneras en las que los usuarios la atraviesan.

Un aspecto importante en este sentido y que hemos resaltado en los apartados previos, es la marcada diferencia entre realizar el recorrido individualmente o en grupo. En cuanto al involucramiento narrativo, esto es bastante notorio e inclusive al preguntar sobre qué matices aporta al 'cuento mural' esta distinción, llegó a catalogar ambas situaciones como dos experiencias distintas:

> [...] yo creo que son experiencias diferentes que se gozan de forma diferente. Y una tiene como una cosa más.. como cuando ves una peli y tú mismo sólo en la casa, que decis "ta, la veo", y te re colgas si estás re dentro de la peli. Y si estás con otro… comes pop. O te dormís en la peli. (Cristóbal)

Una primera faceta de este fenómeno lo observamos al pedirle a los usuarios/as que describieran brevemente la historia de "Un Silencio Bárbaro", obteniendo de Graciela, quien realizó la experiencia individualmente, una respuesta más completa y específica sobre la trama:

> Sí me acuerdo que era un niño… era como que se habían perdido los sonidos del barrio entonces como que no se escuchaban, primero como que habían pajaritos y bueno sonidos de los tambores, de trompetas del bandoneón, de lo que sea, eso, que se perdían, entonces él tenía que ir con sus amigos a intentar buscarlos, no me acuerdo exactamente cómo eran, pero los iban encontrando en cada uno aparecía el sonido tal y lo escuchabas, la música… (Graciela, usuaria)

Mientras que de Lara y Lucía, quienes participaron de manera colectiva, obtuvimos respuestas negativas y muy vagas sobre la misma pregunta:

"No, no. No, no. Sé que era sobre los artistas, sobre la música. Sí, pero exacto no" (Lara, usuaria).

> Y lo fuimos haciendo, me iba sumando con uno, con otro, era más que nada acompañar… si me decís la historia yo tampoco me acuerdo tanto porque estaba más que nada acompañando y no era que la seguía tan de cerca.
>
> No me acuerdo del cuento. No me acuerdo del cuento, lo tengo que volver a hacer. (Lucía, usuaria/audiencia)

Se reafirma que al atravesar la experiencia en grupos, el interés dramático baja, dando importancia a los aspectos propios de compartir, como es el hecho de visualizar y comentar las animaciones que surgen en el celular, pasear y recorrer el barrio, apreciar y disfrutar de las intervenciones que conforman el recorrido.

Para concluir, podemos decir que la propuesta del ‘cuento mural’, tiene un gran potencial como herramienta para explorar, e incentivar a las personas a conocer y profundizar en la historia y cultura del barrio, o por lo menos en una parte de la misma, despertando como vemos un genuino atractivo por parte de quienes participan de la experiencia.

"No sé, recorrida de murales en el barrio... No sé. Para conocer la historia, no sé. O… No sé si era la historia, sino para saber qué hay en ese barrio. Que no hay solo casas" (Lara, usuaria).

El sentido de acción en los eventos que atraviesa esta historia.

A través de las categorías anteriores, hemos analizado los distintos aspectos del ‘cuento mural’ que conforman lo que Dow (2008) define como el ‘estado de compromiso encarnado’. Característica que, según el autor, las experiencias inmersivas e interactivas de *storytelling* generan en los usuarios.

De dichos aspectos hemos visto que tanto la ‘presencia’ (sensación de sentirse parte del mundo propuesto por la narrativa), como el ‘involucramiento dramático’ (sensación de interés por los personajes y trama de la historia) se encuentran en mayor o menor medida a lo largo de las distintas experiencias estudiadas.

Sin embargo, en lo que respecta al ‘involucramiento’ o ‘sentido de acción’ (sensación de poder y decisión sobre los eventos de una experiencia), no decimos lo mismo. De las entrevistas realizadas, observamos que, en el caso del ‘cuento mural’, la percepción de los entrevistados en este sentido pasa más por sentirse guiados a través de una historia ya definida.

"[...] el cuento era algo que estaba relatado, que había que entrar a la aplicación, y que la aplicación te iba guiando y te iba contando [...]" (Simón, audiencia).

8. Discusión

Relación *performers-audiencia-bystanders*

Una vez realizado el análisis del corpus, distinguimos múltiples comentarios a lo largo de las entrevistas que no pertenecían a ninguna de las categorías de análisis previamente mencionadas. Asimismo, consideramos que formaban parte del estudio de la experiencia.

La introducción de los conceptos de *performers*, *audiencia* y *bystanders,* (Benford, et. al., 2006) que nos permitieron clasificar e identificar a los distintos actores que conforman y participan del ‘cuento mural’ como experiencia en su totalidad.

- *Performers*: consideramos *performers* (o usuarios) a las personas que en algún momento participaron de "Un Silencio Bárbaro" (Graciela y Lara).
- *Audiencia*: reconocemos como *audiencia*/s a los vecinos del barrio Palermo, que viven en, o próximos a las edificaciones donde se ubican las intervenciones (Lucía y Sergio) y que conocen de la existencia de la propuesta.

  En el caso de Lucía, cabe aclarar que: a pesar de ella haber realizado una vez el recorrido durante la inauguración, decidimos

clasificarla como audiencia por el hecho de que este es el rol principal que la relaciona con dicha experiencia.

- *Bystanders*: refiere a todas aquellas personas, pertenecientes o ajenas al barrio, que desconocen la existencia del 'cuento mural' o muestran indiferencia al mismo, pero sí interactúan con las intervenciones como piezas artísticas.

Debemos destacar que entre estos tres actores se dan distintos tipos de interacciones y en distintas direcciones. Primero, en la relación *performers-bystanders*, de las entrevistas, tenemos que los primeros atravesaron el recorrido sin encontrar interferencias o participación de los segundos, por más de haber reconocido su presencia en el entorno, como lo dejan ver Graciela y Lara:

- Brian: Ta, perfecto, bien, bien, bien. ¿Alguna eventualidad que no te esperabas? ¿Alguna otra eventualidad, aparte de esta, que no te esperabas que te haya sucedido mientras lo realizabas?
- Graciela: No, no.
- Brian: Todo siguió su curso normal.
- Graciela: Como yo fui una tarde tipo soleada, tipo temprano estaba súper tranquila, había gente por la calle estaba súper lindo… (Graciela, usuaria)

- Lara: No, íbamos de mañana y era re tranquilo ahí. Capaz que en otro horario se complica más. Pero de mañana a las 10 de la mañana no hay nadie por ahí. Cruzábamos la calle, estábamos en el medio de la calle, porque buscábamos los ángulos y no nos importaba nada.
- Brian: ¿Pudieron entonces realizar la experiencia con normalidad? ¿No surgió algo inesperado, algo que no hubiesen...?
- Lara: No, no, no. (Lara, usuaria)

Por el contrario, sí observamos interacciones entre la experiencia *performers*-audiencia. Tanto Lucía como Simón relatan que frecuentemente escuchan a *performers* (o usuarios) que se acercan a las intervenciones que se encuentran en las fachadas de sus viviendas y reproducen el contenido audiovisual, inclusive interactuando entre ambas partes.

"Porque a veces yo de mañana temprano estoy, y vienen grupos de escuelas, y vienen grupos de magisterio que están acá cerca. Y a veces salgo y veo a la gente con una aplicación que me pregunta" (Simón, 58 años).

"No lo volví a hacer, he visto mucha gente que se para acá a usarlo [...]" (Lucía, usuaria/audiencia).

Un aspecto a resaltar de este último tipo de interacción, es que puede producirse en ambos sentidos**.** Generada desde la *audiencia,* identificando y ejerciendo ellos la interacción con los *performers*, como es el caso de las previamente citadas. O, por el contrario, puede partir de los *performers*, quienes directa o indirectamente son los que intervienen en el contexto de la audiencia.

> Bueno, a veces me siento un poco intimidada porque tengo gente mirando para adentro y mi ventana como queda ahí al lado y quedo como que "ta, ay no!" [...] A pesar de eso ¿no?, como que esté en una situación media íntima y se me paran ahí [...]. (Lucía, usuaria/audiencia)

A pesar de ser menos frecuente, también se da la interacción entre *audiencia* y *bystanders.*

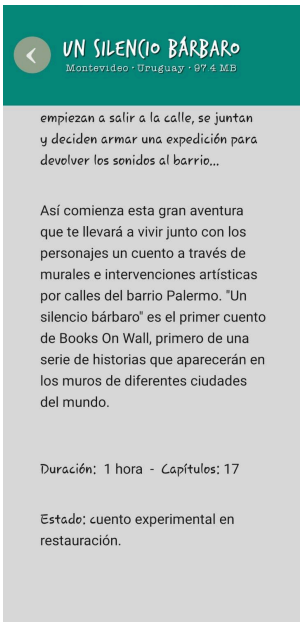
"Pero ta, cada tanto aparece alguien que se saca una foto, o niños, o gente extranjera tipo de distintas edades" (Lucía, usuaria/audiencia).

Trayectorias temporales y complejidad narrativa

En cuanto a nuevas categorías de análisis que surgieron de la revisión de datos, resaltamos los comentarios y consideraciones referidas a las trayectorias temporales de "Un Silencio Bárbaro". Retomando las definiciones de Benford (2008), pudimos observar que efectivamente existen diferencias entre la trayectoria canónica, la noción temporal del ‘cuento mural’ por parte de los desarrolladores de BooksOnWall y las efectivas trayectorias de los participantes.

La trayectoria canónica, es decir, la "correspondencia deseada del autor entre el tiempo de la historia y el tiempo del reloj" (Giannachi & Benford, 2008, p. 10), que proponen para "Un Silencio Bárbaro", es de aproximadamente una hora, tal como lo indica la sinopsis de la historia en la aplicación BooksOnWall-ar.

Fig. 30 Captura de BooksOnWall-ar



Nota. Adaptado de BooksOnWall-ar [Captura de Pantalla], de BooksOnWall, 2022.

Al principio podemos observar que se trata de un recorrido largo, pero esta aproximación puede variar mucho entre las distintas experiencias. Siendo uno de los principales factores influyentes en este aspecto el hecho de realizar el recorrido individual o colectivamente.

"También es eso, como que tenés que contar con tiempo, ¿viste? Como para hacer todo, el recorrido y no sé qué, entonces es como, es más un plan, ¿viste? Como que tenés que armarlo, ¿no?" (Lucía, usuaria/audiencia).

- Lara: [...] Yo por suerte fui varias veces y terminábamos. A veces sí, a veces no [...]
- Brian: ¿Y esas veces que no lo terminaron? ¿Era por cuestión de tiempo?
- Lara: Sí, por tiempo. No nos daba porque ya te digo, era un grupo. (Lara, usuaria)

"Teníamos no sé si un par de horas, nada más en la mañana… Mi voluntariado era esas dos horas también" (Lara, usuaria)

Asimismo, en palabras de Bianchi & Benford (2008):

> La discusión sobre cómo los participantes se desvinculan de una experiencia en curso y posteriormente se vuelven a involucrar descubre una metáfora de un "Triángulo de las Bermudas" de incertidumbre que se forma cuando su trayectoria como participantes se aleja inicialmente y luego vuelve a converger con una trayectoria canónica. (Giannachi & Benford, 2008, p. 10)

Si bien es cierto que en "Un Silencio Bárbaro", las experiencias grupales pueden originar desconexiones y posteriores reconexiones de la experiencia debido a la extensa duración del recorrido, también podemos decir que la estructura en "estaciones" o "capítulos" del ‘cuento mural’ facilitan la nueva reconexión de los *performers* (o usuarios).

"Yo por suerte fui varias veces y terminábamos" (Lara, usuaria).

"Y por eso yo me quedé con ganas, cuando vi realmente lo que era, porque mi cuento… el de casa es bastante avanzado el cuento, entonces, después yo dije, ‘ta, lo quiero volver a hacer’" (Lucía, usuaria/audiencia).

Es a raíz de esta simpleza narrativa (la trama comienza con un conflicto inicial, se pierden los sonidos, y a partir de allí, mural a mural se van recuperando) que permite a los *performers* suspender la experiencia y existir un incentivo de retomarla posteriormente sin mayores problemas o pérdida de contexto sustancial.

9. Conclusiones

En este apartado que concluye la investigación, resaltamos las distintas respuestas que obtuvimos en referencia a los objetivos que guiaron el trabajo.

A lo largo de este trabajo, transitamos desde el concepto de ‘cuento mural’ propuesto por el proyecto de BooksOnWall, hacia la noción que sugiere una de las personas que participó de la experiencia, “cuento vivo”. Este término

nos parece interesante porque amplía la definición propuesta por BooksOnWall, e incorpora los aspectos interactivos e inmersivos que hacen única a esta experiencia.

El carácter inmersivo de “Un Silencio Bárbaro”, no solo está dado por la realidad aumentada que poseen los murales a través de la aplicación, sino que el entorno juega un gran papel en el momento de atravesar la experiencia así como en que la temática de la historia se encuentra embebida de la sonoridad del barrio, de su cultura, y sus historias.

Transitamos la construcción narrativa de “Un Silencio Bárbaro”, el recurso de tecnologías como la realidad aumentada y la geolocalización, hasta la apropiación de las personas, su relación con el uso del espacio público y las intervenciones artísticas en los murales.

Desde la perspectiva de las personas que hicieron el recorrido (ver página 5), la experiencia fue a veces un paseo en compañía, a veces una experiencia cultural, otras veces un recorrido individual, o un espacio de sociabilidad.

En cuanto a sociabilidad, es importante destacar el énfasis que le dieron las personas a los aspectos de la propuesta que la hacen una experiencia compartida. Entre estos encontramos, el hecho de visualizar y comentar las animaciones que surgen en el celular, pasear y recorrer el barrio, apreciar y disfrutar de las intervenciones que conforman el recorrido en pareja o grupos.

Al dialogar con las personas que participaron de la experiencia (ver página 5), es decir, los usuarios (o *performers*), nos encontramos con que su experiencia está conformada por los siguientes aspectos.

La trama dramática de este ‘cuento mural’ situado en Palermo, sirve como el escenario donde se entrelazan el barrio, su cultura; los sonidos del entorno y de la aplicación; la realidad aumentada; e incluso la inmersión e interacción de los *performers*. Esto es así, porque "Un silencio bárbaro",

naturalmente es concebido como una experiencia inmersiva de *storytelling*, y lo observamos al ser llamado ‘cuento vivo’.

A pesar de la interacción con los elementos virtuales, es importante remarcar su interacción con el mundo físico. El entorno y el espacio influyen a lo largo del recorrido, convirtiéndolo en ese factor con el que los *performers* (o usuarios) constantemente interactúan y sirve de marco contextual en el que se dan el resto de las interacciones.

En nuestras entrevistas, el factor narrativo previamente mencionado es uno de los aspectos que difiere si se atraviesa el ‘cuento mural’ de manera individual o grupal. Recogimos que al realizar la experiencia individualmente, este factor cobra gran relevancia, siendo uno de los elementos que más atrapa al usuario e influye en la inmersión y totalidad de la experiencia, como es el caso de Graciela. En cambio, este factor no se destacó tanto entre los usuarios entrevistados que participaron grupalmente, quienes si preponderaron los aspectos que la hacen una experiencia compartida, en lo cual profundizaremos posteriormente.

Para comenzar a entender las formas en las que las personas se apropian de esta narrativa inmersiva (ver página 5), nuevamente hacemos énfasis en las nociones que se usan para referirse a la misma. Los creadores de BookOnWall denominan a la experiencia ‘cuento mural’, en cambio, encontramos que desde las personas surgieron diferentes maneras para denominar la propuesta, como “paseo”, “recorrido”, “experiencia”, o “cuento vivo”; con esta diversidad de términos para referirse a “Un Silencio Bárbaro”, observamos los distintos procesos de apropiación, los cuales, en algunos casos, se encuentran marcados por el contexto de participación de la persona.

Al hallar que realizar el recorrido de manera individual o colectiva, afectan al desarrollo de la experiencia de los usuarios, encontramos que también influyen en la forma de apropiación que estos hacen del ‘cuento mural’.

En la experiencia individual, destacan los elementos narrativos y tecnológicos que componen a la propuesta, siendo estos los que marcan el proceso de apropiación que hacen estos usuarios. La inmersividad narrativa de “Un Silencio Bárbaro”, se ve reforzada por las intervenciones artísticas y el uso de realidad aumentada móvil, impactando en las personas que atraviesan la experiencia al punto de ser interpretado como un “cuento vivo”.

Por otro lado, en la experiencia colectiva, los procesos están fuertemente ligados a los factores y espacios de sociabilidad que se dan al atravesar el recorrido, prevaleciendo entre estos usuarios, los conceptos de “paseo”, y “recorrido. Al interpretarlo como “un plan” para realizar entre amigos, familia, etc. Destacamos la importancia que las personas dan a los aspectos propios de compartir (ver página 81).

Sin embargo, estos espacios que se crean a partir de la propuesta, no se desarrollan únicamente de manera física entre usuarios (o *performers*) que atraviesan y comparten el recorrido. Si no que van más allá del momento de la experiencia, como es el caso de Lucía, que a través del mural en la fachada de su vivienda, existe un constante vínculo con el ‘cuento mural’ al tener intercambios con personas que le comentan y envían fotos de la intervención artística. En su caso, el cambio visual de su vivienda, le da cierta particularidad de la cual ella también se apropia.

Asimismo, este aspecto también lo observamos cuando Lara hace referencia a como aún, después de realizado el recorrido, modifico su manera de observar la arquitectura de los espacios.

A lo largo del trabajo, se manifiesta en el análisis del video, en las entrevistas tanto a las personas que participaron del recorrido como las que no, una forma de apropiación simbólica de esta experiencia en su conjunto. Que se expresa por la intención de reproducir ‘cuentos murales’ en más espacios de Montevideo, tanto por *performers* como por la *audiencia*.

La interacción con la narrativa inmersiva a través de la tecnología (ver página 5) está dada a través de la aplicación BooksOnWall-ar. Se caracteriza por incluir cierta participación que se refleja por el uso de ‘apuntar’ el dispositivo móvil a las intervenciones urbanas (interacción *performer*-cuento), para iniciar y continuar el desarrollo de “Un Silencio Bárbaro” y atravesar los “capítulos” de la historia. Este hecho de ‘apuntar’ con el dispositivo móvil y el propio recorrido es lo que le aportan un aspecto lúdico al ‘cuento mural’.

Asimismo, esta interacción marca muchas veces como es en parte la experiencia de las personas con la propuesta. En algunos casos, se enfrentaron a dificultades técnicas en el uso de la aplicación. Por ejemplo, debido a que a su dispositivo móvil se le terminó la batería, o porque en algunas estaciones del recorrido no se activaba la imagen de referencia que permitía desplegar la realidad aumentada. Destacamos el hecho de que a nosotros como investigadores, en un primer acercamiento con la experiencia, tuvimos inconvenientes para comenzar el recorrido.

Sin embargo, a pesar de las dificultades que recogimos por parte de los entrevistados, la continuidad y disfrute de la experiencia en su conjunto se mantuvieron y los inconvenientes no afectaron negativamente a la experiencia en sí.

En cuanto a la interacción entre sí (ver página 5) resaltamos el valor de la experiencia compartida, y la cooperatividad entre *performers (*interacción *performer-performer*). Con respecto a la experiencia compartida, a pesar de estar concebida como una experiencia individual por parte de sus desarrolladores (fomentando el uso de auriculares) reconocemos que las personas al estar haciendo el recorrido reconocieron la posibilidad de la actividad grupal. Esto se ve, en las actitudes que tienen los *performers* (o usuarios) cuando van en grupo (esperar al otro, mirar desde un mismo dispositivo, comentar entre sí sobre lo que está sucediendo, entre otros) y en la recomendación de "Un silencio bárbaro" a terceros.

Además, los *performers* se encuentran obligados a tener presente sus alrededores. Ya sea, por cuestiones que no tienen que ver con el ‘cuento mural’, o porque dentro del mismo existían interacciones con elementos del mundo tangible. (interacción *performer*-entorno).

En cuanto a la realización de las personas del recorrido de "Un silencio bárbaro", en el momento de su creación (ver página 6), los desarrolladores tomaron en cuenta que la experiencia, contuviera aspectos lúdicos y divertidos derivados de la interactividad de las personas con las intervenciones urbanas. Uniendo, la arquitectura de la locación (Palermo) y sus sonidos inherentes, con la historia y cultura de este entorno, bajo un guion temático que tuviera esos elementos que caracterizan específicamente al barrio.

Toda la experiencia se construyó alrededor de la narración que superpone imágenes digitales sobre el entorno real, lo cual representa el diferencial innovador en el hecho de narrar. Junto con la realidad aumentada, la estimulación auditiva (los sonidos inherentes a la aplicación, además de los sonidos del barrio) conforman los dos pilares que hacen a la inmersión. De nuestra entrevista con ellos, se desprende el valor que le otorgan al audio, pero al enfrentarnos con las experiencias de las personas, no encontramos una mención especial sobre la relación entre sonido-inmersión que se haga por parte de los *performers* o usuarios que participaron de “Un Silencio Bárbaro”.

Por otro lado, si bien es cierto que no contaban con expectativas claras de cómo se desenvolvería el proyecto una vez lanzado, también tuvieron un interés en que las personas que realizaban esta experiencia, se llevasen consigo la metodología y herramientas (libre, gratuitas y de código abierto) para plasmar un ‘cuento mural’ en otro lugar.

Al especificar a qué personas nos referimos cuando hablamos de todos aquellos que no hicieron el recorrido (ver página 6), incluímos a las audiencias y los *bystanders*. Los vecinos que no realizaron el recorrido, no interactúan directamente con el cuento, sino que a través de la intervención artística que

poseen en sus casas, interactúan indirectamente con este, es decir, mediante los *performers*.

Los vecinos ven ir y venir, con gusto, a las personas que llegan al barrio convocadas por la propuesta de BooksOnWall. Disfrutan la nueva personalidad que dan los murales a sus viviendas, y se apropian de esta nueva identidad. Quienes viven en las casas que son parte del recorrido, reciben la atención de otras personas, y se vinculan con ellas a través de la imagen de su propia vivienda con murales. Un ejemplo, son los episodios de intercambio que se dan en el momento en que otros realizan el recorrido, como es el caso en el que Lucía comenta observar a través de su ventana a los usuarios interactuando con el mural, o cuando Simón intenta guiar a otros para empezar el recorrido.

Así, se crean espacios de intercambio y socialización entre los habitantes de las viviendas (audiencia) y usuarios (o *performers*) que están siendo parte de la experiencia.

Como limitante, nos hubiese gustado poder convocar a varias personas y realizar en conjunto el recorrido, para de esta manera observar y tomar nota en primera persona de los comportamientos y particularidades de las experiencias de los usuarios (o *performers*) al momento que se encontraban atravesándola. Por otro lado, poder conseguir más entrevistas a usuarios, audiencias y *bystanders* para hacer más representativa la muestra de estudio. Asimismo, consideramos que sería importante indagar con mayor profundidad las formas de apropiación existentes, ya que consideramos que además de la apropiación simbólica previamente mencionada, necesariamente debería de haber un grado de apropiación tecnológica implícita. El ‘cuento mural’ es una experiencia atravesada, y que al mismo tiempo nuclea distintos tipos de tecnologías.

Finalmente, un aspecto que consideramos tanto como limitante o como una futura línea de trabajo a seguir, es lograr que un estudio de esta experiencia se transversalice al incluir las diversas áreas de estudio que puede tener un ‘cuento mural’. Por mencionar algunas: accesibilidad tecnológica,

intervenciones urbanas, uso del espacio público, arte y arquitectura, patrimonio, producción de audio, entre otras.

Nos gustaría que este trabajo incentive e inspire a seguir desarrollando propuestas de este tipo que reúnan tecnología y prácticas cotidianas asentadas en nuestra sociedad y cultura.

10. Bibliografía

Allen, P. T. (2018). *A brief history of immersion, centuries before VR*. [Una breve historia de la inmersión, siglos antes de la realidad virtual]. The Conversation. https://theconversation.com/a—brief—history—of—immersion—centuries—before—vr—94835

Álvarez Pedrosian. (2016). *Las tramas socio-territoriales en las que habitamos: aportes para pensar la composición urbana en clave comunicacional*. En, Informatio (p. 69-87). UdelaR.
https://informatio.fic.edu.uy/index.php/informatio/issue/view/16

Álvarez Pedrosian, E., et. al. (2019). *Territorialidades barriales en la ciudad contemporánea*. UdelaR.

Angrosino, M. (2007). *Etnografía y observación participante en Investigación Cualitativa.* Morata.

Asale, R.—. *Inmersión | Diccionario de la lengua española*. «Diccionario De La Lengua Española» — Edición Del Tricentenario. https://dle.rae.es/inmersi%C3%B3n

Aurelia, P. S., Raj, M., & Saleh, O. (2014). *A Survey on Mobile Augmented Reality Based Interactive Storytelling*. *International Journal of Emerging Trends in Science and Technology*, *1*(05) [Un estudio sobre la narración interactiva basada en realidad aumentada móvil. Revista Internacional de Tendencias Emergentes en Ciencia y Tecnología]. http://www.inase.org/library/2014/santorini/bypaper/COMPUTERS/COMPUTERS2—34.pdf

Benford, et. al. (2006). The Frame of the Game: Blurring the Boundary between Fiction and Reality in Mobile Experiences [El Marco del Juego: Difuminando la Frontera entre la Ficción y la Realidad en Experiencias Móviles]. Association for Computing Machinery. 427-436. https://doi.org/10.1145/1124772.1124836

Benford, Steve & Giannachi, Gabriella. (2008). *Temporal trajectories in shared interactive narratives* [Trayectorias temporales en narrativas interactivas compartidas]. Association for Computing Machinery. 73-82. https://doi.org/10.1145/1357054.1357067

BooksOnWall. (2021.—a). https://www.booksonwall.art/Cuento/Un%20Silencio%20Barbaro

BooksOnWall. (2021.—b). https://www.booksonwall.art/Info#Manifiesto

Conociendo las narrativas inmersivas y la realidad aumentada. (2021). https://content.edu.booksonwall.art/taller—modelo/modulo—2—nira/

BooksOnWall. (2022). BooksOnWall—ar (0.99.105) [Aplicación móvil]. https://www.booksonwall.art/Explora#Descargar

Cisterna Cabrera, F. (2005). *Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa*. Theoria.

Dirin, A., & Laine, T. H. (2018). *User experience in mobile augmented reality: emotions, challenges, opportunities and best practices* [Experiencia del usuario en la realidad aumentada móvil: emociones, desafíos, oportunidades y mejores prácticas]. Computers, 7(2), 33. https://doi.org/10.3390/computers7020033

D'Ortenzio, V. (2021). *Habitar un cuerpo. Diseñar experiencias emersivas en la época de los espejismos digitales.* Universidad de Palermo. http://mastor.cl/blog/wp—content/uploads/2019/07/Del—Fresno—Netnografia.pdf

El storytelling, el arte de contar historias con efectividad. Consultado en Junio 2023). https://www.palermo.edu/negocios/que—es—el—storytelling.html#:~:text=Se%20trata%20de%20una%20expresi%C3%B3n,historias%20es%20todo%20un%20arte

Estebanell Minguell, M. (2007). *Interactividad e interacción.* Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa — RELATEC, 1(1), 23—32. Recuperado a partir de https://relatec.unex.es/article/view/2

Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa*. Ediciones Morata.

García, Á. P., & Rodríguez, I. S. (2023). *El storytelling como recurso didáctico-comunicativo para fomentar la lectura*. Texto Livre, 16. https://doi.org/10.1590/1983-3652.2023.40452

Gil de la Piedra, C. (2020). *Storytelling, una estrategia para un aprendizaje significativo mediante la comunicación tecnológica*. Revista Lengua Y Cultura, 2(3), 13-21. https://doi.org/10.29057/lc.v2i3.6276

Gómez—Tarín, F., et. al. (2015). *Diccionario de Conceptos y Términos Audiovisuales.* Cátedra.

Guber, R. (1991). *El salvaje metropolitano*. Legasa.

Han, S., Yoon, J. W., & Kwon, J. (2021). *Impact of experiential value of augmented Reality: the context of Heritage tourism.* [Impacto del valor experiencial de la Realidad aumentada: el contexto del turismo de Patrimonio.] Sustainability, 13(8), 4147. https://doi.org/10.3390/su13084147

Ibáñez—Sánchez, S., Orús, C., & Flavián, C. (2022). *Augmented reality filters on social media. Analyzing the drivers of playability based on uses and gratifications theory* [Filtros de realidad aumentada en las redes sociales. Analizando los impulsores de la jugabilidad basados en la teoría de usos y gratificaciones]. Psychology & Marketing, 39(3), 559–578. https://doi.org/10.1002/mar.21639

Irshad, Shafaq & Awang Rambli, Dayang. (2014). *User experience of mobile augmented reality: A review of studies* [Experiencia del usuario de la realidad aumentada móvil: Una revisión de estudios]. 10.1109/IUSER.2014.7002689

Kvale, S. (2008). *Las entrevistas en investigación cualitativa.* Morata

Peveroni, R. (2019, 9 de febrero) “Un silencio bárbaro”: el proyecto que une música, murales, relatos y realidad aumentada en las calles de Palermo. *La diaria*. https://ladiaria.com.uy/cultura/articulo/2019/2/un-silencio-barbaro-el-proyecto-que-une-musica-murales-relatos-y-realidad-aumentada-en-las-calles-de-palermo/

MacIntyre, B., & Dow, S. W. (2008). *Understanding user engagement in immersive and interactive stories*. [Comprendiendo la participación del usuario en historias inmersivas e interactivas]. https://smartech.gatech.edu/bitstream/1853/26468/1/dow_steven_p_200812_phd.pdf

Mann, S., V. Do, P., Furness, T., Yuan, Y., Iorio, J., & Wang, Z. (2023). Fundamentals of All the Realities: Virtual, 1 Augmented, Mediated,

Multimediated, and Beyond. In *Springer Handbook of Augmented Reality*. [Fundamentos de todas las realidades: virtual, aumentada, mediada, multimedial y más allá. En el Manual de Realidad Aumentada de Springer.] Springer Nature.

Mariscal Orozco, J. L., & Lay Arellano, I. T. (2016). *Apropiación tecnológica, redes culturales y construcción de comunidad*. Universidad de Guadalajara, Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología de Jalisco.

Matus, P. (2019). *Storytelling: cómo crear y contar buenas historias*. Maletín Editores.

Mihăeş, L. C., & Dimitriu, A. (2021). Chapter 14: "Nothing Spreads Like Fear": Narrative Immersion in Soderbergh's Contagion. In *Handbook of Research on Contemporary Storytelling Methods Across New Media and Disciplines* [Capítulo 14: "Nada se propaga como el miedo": Inmersión narrativa en "Contagio" de Soderbergh. En Manual de investigación sobre métodos de narración contemporánea en nuevos medios y disciplinas]. IGI Global.

Nee, A. Y. C., Ong, S. K. (2023). *Springer Handbook of Augmented Reality* [Manual Springer de Realidad Aumentada]. Springer Nature.

Ocupa Tu Calle, ONU-Habitat y Fundación Avina. (2018). *Intervenciones Urbanas Hechas por Ciudadanos: Estrategias Hacia Mejores Espacios Públicos*. Lima: Ocupa Tu Calle, ONU-Habitat y Fundación Avina.

Overly. (2019, Octubre 26). *Museum offers augmented reality exploration for engaging storytelling - Overlyapp* [El museo ofrece exploración de realidad aumentada para contar historias cautivadoras: Overlyapp]. Overlyapp - Overlyapp. https://overlyapp.com/case-study/museum-offers-augmented-reality-exploration-for-engaging-storytelling/

Paay, J., Kjeldskov, J., Christensen, A. L., Ibsen, A., Jensen, D. F., Nielsen, G., & Vutborg, R. (2008). *Location—based storytelling in the urban environment* [*Storytelling* basado en la ubicación en el entorno urbano]. https://doi.org/10.1145/1517744.1517786

Picone, I. (2017). *Conceptualizing media users across media: The case for 'media user/use'*

as analytical concepts [Conceptualizar a los usuarios de medios a través de los medios: El caso de 'usuario/uso de medios' como conceptos analíticos]. Convergence.

Pink, S., et. al. (2019). *Etnografía digital*. Ediciones Morata.

Pisco Costa, R. (2021). Chapter 1: "All the World's a Stage" and Sociologists Its Storytellers: Contemporary Sociology and the Art of Telling a Good Story. In *Handbook of Research on Contemporary Storytelling Methods Across New Media and Disciplines* [Capítulo 1: "Todo el mundo es un escenario" y los sociólogos son sus narradores: La sociología contemporánea y el arte de contar una buena historia. En Manual de investigación sobre métodos de narración contemporánea en nuevos medios y disciplinas]. IGI Global.

Reid, J. et. al. (2005). *Parallel Worlds : Immersion in location—based experiences.* CHI 2005.

Romero Chaves, C. (2005). *Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa.* Revista de Investigaciones CESMAG, *11*(11), 113—118.

Scholz, J., Smith, A. (2016). *Augmented Reality: Designing Immersive Experiences That Maximize Consumer Engagement* [Realidad Aumentada: Diseñando experiencias inmersivas que maximizan el compromiso del consumidor.]. Business Horizons.

Silverstone, R., & Haddon, L. (1996). *Design and the domestication of information and communication technologies: Technical change and everyday life.* [Diseño y la domesticación de las tecnologías de la información y comunicación: Cambio técnico y vida cotidiana]. The London School of Economics and Political Science.

Snijdoodt, M. (2019). *Bringing news to life User engagement with augmented reality news content*. [Dando vida a las noticias: Compromiso del usuario con el contenido de noticias en realidad aumentada]. Erasmus School of History, Culture and Communication, Erasmus University Rotterdam.

Taller de Introducción a las narrativas inmersivas y realidad aumentada con BooksOnWall. (2021). https://content.edu.booksonwall.art/taller—modelo/

Testón, A. M. (2018). *Hacia una museografía 4.0. Diseño de experiencias inmersivas con dispositivos de realidad aumentada*. https://doi.org/10.4995/thesis/10251/107375

The Drum. (2017). *Treasury Wine Estates: Wine bottles brought to life in new immersive AR app by Tactic and J. Walter Thompson SF.* https://www.thedrum.com/creative—works/project/tactic—and—j—walter—thompson—sf—treasury—wine—estates—wine—bottles—brought

Tonon, G., et. al. (2012). *Reflexiones latinoamericanas sobre investigación cualitativa.* Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez Y Juventud, 8(1). Recuperado de: https://revistaumanizales.cinde.org.co/rlcsnj/index.php/Revista—Latinoamericana/article/view/606

Torres, M., Paz, K., y Salazar, F. G. (s.f.). *Métodos de recolección de datos para una investigación*. Universidad Rafael Landívar. Recuperado de: http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING—PRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf

Truss, C., et. al. (2013). *Employee Engagement in Theory and Practice* [La Participación de los Empleados en Teoría y Práctica]. Routledge.

Vasilachis, I., et. al. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa.* Gedisa.

Von Der Au, S., Rauschnabel, P. A., Felix, R., & Hinsch, C. (2023). *Context in augmented reality marketing: Does the place of use matter?* [Contexto en el marketing de realidad aumentada: ¿Importa el lugar de uso?]. Psychology & Marketing. https://doi.org/10.1002/mar.21814

Winocur, R. (2022). MÓDULO I Clase 3: Apropiaciones diferenciadas prácticas y simbólicas de las TICs [Diapositiva de PowerPoint]. ProEVA. https://eva.fic.udelar.edu.uy/enrol/index.php?id=168

Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular* (Vol. 21). México: Siglo XXI.

Yang, S. (2023). *Storytelling and user experience in the cultural metaverse* [Narración de historias y experiencia de usuario en el metaverso cultural]. Heliyon, 9(4), e14759. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14759

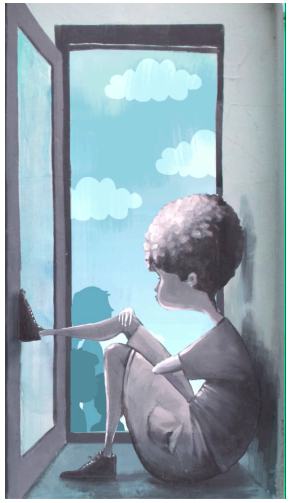
Zhou, Bosen. (2020). *Storytelling in extended reality (XR) for spatial experiences. What are the best practices and relevant strategies for*

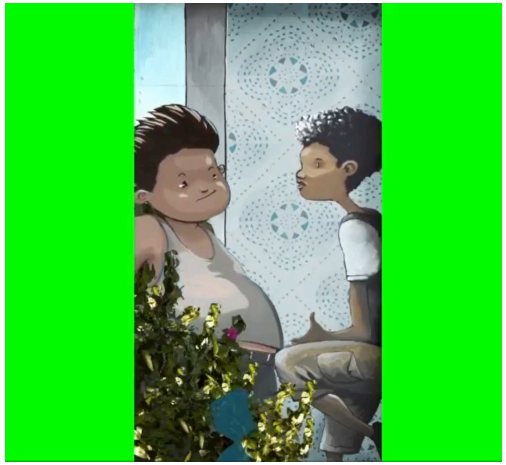
using augmented reality (AR) in exhibitions? [Narración de historias en realidad extendida (XR) para experiencias espaciales. ¿Cuáles son las mejores prácticas y estrategias relevantes para utilizar la realidad aumentada (AR) en exhibiciones?]. Berlin University of Applied Science 10.13140/RG.2.2.16601.24169.

11. Anexos

11.1. Desarrollo de "Un Silencio Bárbaro"

Ubicación geográfica	Audio de entrada	Imagen de referencia	Realidad aumentada	Audio de salida
Parte 0				
Calles: Durazno y Magallanes.	[*Se escucha sonido de campana*]		 "—Aquí, en la plazola Juan Ramón Gómez, comienza un viaje rarísimo, lleno de sorpresas. Los vecinos del barrio han plantado un árbol y ahora están a punto de poner esta placa. Muchos adultos y niños se han congregado allí. Luego del discurso de diferentes autoridades, se escucha el grito de una niña, todos quedan como petrificados, parecen personajes de una foto en 3D de un acto solemne. [Narrador] —¿Escuchan? Escuchan? [Ema] —insiste una niña llamada Ema. [Narrador] —¿No escuchan? [Ema] —un inmenso silencio fue la respuesta. [Narrador] —¿Qué vamos a escuchar si todo está en	"Los adultos siguen petrificados, varios de ellos se dan cuenta de que lo que ha dicho Ema es cierto, todo está envuelto en un silencio demasiado profundo que sigue creciendo. Lo pájaros, que se refugian en el arbol de la plazoleta, parecen haberse vuelto afónicos. Tampoco suena ninguna bocina, ni el mínimo ronquido de un motor, nada, solo un hueco de silencio, como si un agujero negro se estuviera tragando los sonidos". [Narrador] [Se escuchan sonidos de viento]

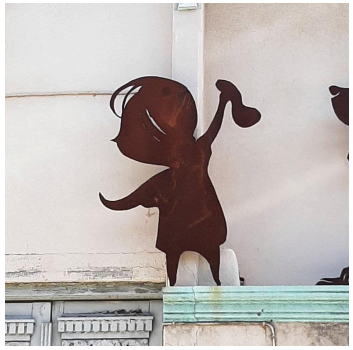
			silencio? [Mateo] —le responde Mateo [Narrador] —Eso mismo, estamos rodeados por un gran silencio. [Ema]"	
Parte 1				
Calles: Nuestra Señora de la Encína y Durazno.	[*Se escucha sonido de campana*]		 "—¡¿Qué está pasando?!— dice el niño del mural [Narrador] —¡¿No se escucha ni la vieja de la esquina, voy a buscar a Miguelito. Gurices, ¿quieren ir conmigo? [Davo] — —Dale, vamos, sigamos a… [Julieta] — —¿Cómo te llamás? [Ema] —Pregunta cuál una líder Ema. [Narrador] — —¡Me llamo Davo, apúrense! Tenemos que ir rápido! [Davo] —Y al ver que todos aceptan su	"—¡Sigamos a los niños! Los adultos ya se dispersaron comentando que era un disparate hacerle caso al consejo de un mural, muy tarde se enterarán de cuanto desaprovecharon por haber tomado esa decisión. [Narrador] — —No se escuchan los pájaros ni nada — —Pero yo te escucho [Mateo] — —Sí, pero los perros ladran y no se oye. Como los pajaritos y las motos. — — Si no se escuchan las motos mejor, dice mamá que los deliverys la están dejando sorda. [Mateo] — —Sí, pero la música tampoco se oye y la música es linda. [acordes de guitarra y sonido de cafetera] — —Y la cafetera. [Mateo] [cierran sonidos de cafetera] —"

			invitación [Narrador] — ¡Bien ahí! Me alegra que seamos unos cuantos. [Davo] —"	
Parte 2				
Calles: Durazno y Gaboto.	Vayan, pero ojo, pueden pasar cosas extrañas… [*Suenan acordes de guitarra*]		 "—Paaa, no entiendo. [Davo] — — Se nos taparon los oídos, dice Amit. [Narrador] — —Vamos a buscar a Anita, que tiene un amigo trompetista. [Mateo] — —¡Ahí viene Miguelito! ¿Viste que hay un silencio bárbaro? [Julieta] — —Sí, ¡es verdad! Ni mi barriga se escucha. Tenemos que resolver este misterio, paso algo raro. Vamos hasta la esquina a ver si están los demás. [Miguelito] —	[*Música de cuerdas ambiental]*

Parte 3				
Calles: Durazno y Gaboto.	"—Amigos, confiemos en lo que nos dijo Julieta [Amit] —Propuso Amit. [Narrador] — —Tal vez cada uno de nosotros está capacitado para rescatar un solo sonido. [Amit] — —¡¡¡Sería genial!! [Mateo] —Grita Mateo [Narrador] — —Uy es cierto [Ema] —Agrega Ema [Narrador] — —Yo estoy escuchando un mugido [Ema] — — ¿Un mugido? pfff, ta loca [Nilo] —Contesta Nilo, que hoy se ha despertado con mal genio. Manu responde a Nilo y mira hacia el mural de la esquina, en el cual está sentada una niña que mira hacia el mar.		 "*[Sonido grave de trombon]* —¿Che vos, ¿saben qué paso?— —¿Quién sabe ñeri?— —Mmm, a ver si conseguimos escuchar algo. [Miguelito] —Propone Miguelito, seguido de los demás. [Narrador] — —Pa mi que estamos soñando. [Nilo] — —¿Pará un poquito, a ver? [Davo] — —¡Auchis!! ¡¡No me pellizques bo!! [Nilo] — —Tranquilos muchachos. [Ema] — Dice Ema, en tono apaciguador. [Narrador] — —Gente, un momento. [Julieta] —Los interrumpe Julieta. [Narrador] — *[Empieza a sonar un silbido]* —Empiezo a escuchar el sonido de un instrumento, no sé bien cuál es, pero toca unas notas armoniosas. [Julieta] — *[Sigue la melodía del silbido]*	*[Música ambiental de guitarra y silbido]*

	[Narrador] —		—Las reacciones de sus amigos no se hacen esperar. [Narrador] — —Yo no escucho nada. [Nilo] —Comenta con un poco de fastidio Nilo. [Narrador] — —Tampoco yo. [Amit] —Agrega Amit [Narrador] — —¡Ni yo! [Mateo] — Dice Mateo. [Narrador] —"	
Parte 4				
Calles: Gaboto e Isla de Flores.	"—Y a buscar la mano, que la vaca dijo que tenía una llave, parte el grupito de chiquilines. [Narrador] — *[Música de violines y silbidos]*		 "—¿Hola como te llamas? Estamos buscando una vaca. [Nilo] — —Ahh, mi amiga vaca. Mi nombre es Doris, y ella se llama Lola. [Doris] —	*[Música ambiental con mugidos]*

			[Se escuchan mugidos] —¡Una vaca! Sí, es una vaca miren, hacia la cumbre de ese edificio. [Ema] — —Jaja. ¡Qué loco! Una vaca en la azotea. [Mateo] — —¡Una vaca voladora! [Amit] — —O tal vez, ella estaba desde antes que hicieron el edificio, y quedó ahí arriba. [Nilo] — —Por lo menos se escucha mugir una vaca. [Davo] — *[Siguen los mugidos]* —Algo muy raro me está pasando. [Ema] —Comenta preocupada Ema. [Narrador] — —Puedo entender claramente lo que nos dice la vaca, nos invita a que busquemos la mano que está con la llave que está para allá! Subiendo por esta calle, suban por Isla de Flores, fue lo último que me recomendó con sus mugidos [Ema] —"	
Parte 5				

Calles: Isla de Flores y Gaboto.	[*Se escucha sonido de campana*]		 "—Una llave de oro, se mantiene en equilibrio en el extremo del dedo. [Narrador] — —Esta mano me asusta un poco, es enorme. [Julieta] — —¿Qué intentará decirnos con esa llave que se parece a una nave espacial? [Amit] —Pregunta extrañado Amit. [Narrador] — —¡Cuidado! ¡Que acá al lado vive el viejo Aristi, el vecino mala onda! Estoy seguro de que Aristi es amigo de esta mano gigante. [Mateo] — —¡Miren! ¡Miren ahí arriba! [Amit] —Grita asustado Amit. Y arriba de sus cabecitas, poco a poco, comienzan a aparecer una serie de imágenes que los dejan perplejos. [Narrador] — —¡Wow es un mapa! Esto nos ayudará a no	*[Música ambiental con mugidos]*

			perder el camino. Gracias señor, ¿quién es usted? ¿De parte de quién nos manda este mapa? [Ema] — —¡Shhh silencio! [Aristi] — —¡Callate Ema que ya salió Aristi! [Amit] — —Es verdad, mirenlo acá al lado. [Mateo] —"	
Parte 6				
Calles: Isla de Flores y Gaboto.	[*Se escucha sonido de campana*]		 "—Cuando los niños ven al hombre asomando entre enormes hojas, lo reconocen enseguida. Es Aristi, el vecino mala onda, al que todo le molesta. Especialmente, los ruidos que hacen la barra de amigos cuando juegan en la calle. [Narrador] — —¡Ahí está mala onda, que no me vea! [Vicente] —Advierte Vicente [Narrador] — —¡Hey compañeros! [Amit] —Dice de pronto Amit. [Narrador] — —Por suerte el hombre se fue, pero ahora soy yo el que escucha unos sonidos muy extraños. [Amit] — *[Empiezan a sonar cacareos de gallina]*	*[Música ambiental con mugidos]*

			—Parecen gallinas, o unos pavos enamorados, jejeje [Amit] —Dice Amit, y se está preguntando si no se estará enloqueciendo como Ema y Julieta. [Narrador] — —¡Ninguno está enloqueciendo! [Vicente] —Dice Vicente, sin dejar de mirar hacia el fondo del paisaje que solo él ve. [Narrador] — —Nosotros tenemos la misión de rescatar los sonidos que han sido secuestrados por un ser malvado. Y aquí dentro estaba atrapado. [Vicente] — *[Se escucha una risa fuerte]* —Y así, otro sonido es devuelto a la calle. [Narrador] — —¿Se dan cuenta que yo tenía razón? Yo ya rescate un mugido. [Ema] —Comenta orgullosa Ema [Narrador] — —¡Y yo también! Rescate el sonido de un instrumento que no conozco. [Julieta] —Agrega alegremente Julieta. [Narrador] — —¡Qué pancho! [Nilo] —Dice Nilo. [Narrador] —"	
Parte 7				

Calles: Isla de Flores y Magallanes.	[*Se escucha sonido de campana*]		 *"[Se escucha una melodía de trompeta]* —La trompeta se escucha dulce, clara y melodiosa. Sin embargo, las personas que pasan junto al grupo de niños, no oyen absolutamente nada. [Narrador] — —¡Hola! Vos sos Anita, ¿verdad? [Mateo] — —Ajaj, sí, los esperaba. El ensayo acaba de empezar. Escuchen.. [Anita] — *[Suena una melodía de banda]* —Y ahora sigan, están en el camino correcto. Aquí a la vuelta encontrarán a mis amigos saltarines. [Anita] —"	*[Suena una melodía de banda]*
Parte 8				

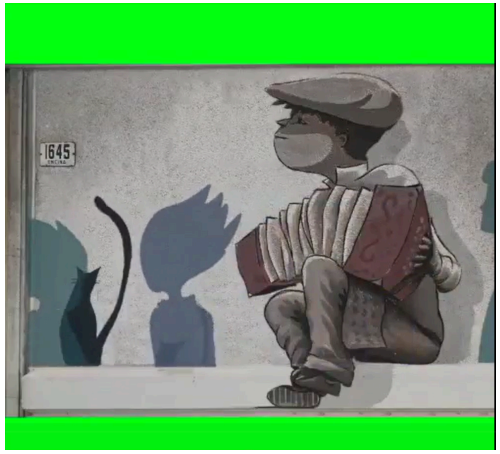
Calles: Magallanes e Isla de Flores.	*[Suena un trueno]* "—De pronto, un estruendo abrumador los asusta, y algunos salen corriendo como liebres en fuga. Los niños saben que solo ellos lo han oído. [Narrador] — —Para mí que es un rezongo del secuestrador de sonidos. Debe estar furioso, al ver que, poco a poco, hemos rescatado algunos de los sonidos que él robó. [Ema] — —¡Pues así es, corran, vuelvan para atrás y sigan subiendo! El malo ya está muy cerca, los ruidos se están acercando cada vez más. — *[Suenan truenos y música inquietante]"*		 *[Suena un trueno]* "—De pronto, un estruendo abrumador los asusta, y algunos salen corriendo como liebres en fuga. Los niños saben que solo ellos lo han oído. [Narrador] — —Para mí que es un rezongo del secuestrador de sonidos. Debe estar furioso, al ver que, poco a poco, hemos rescatado algunos de los sonidos que él robó. [Ema] — —¡Pues así es, corran, vuelvan para atrás y sigan subiendo! El malo ya está muy cerca, los ruidos se están acercando cada vez más. — *[Suenan truenos y música inquietante]"*	*[Suena una melodía de guitarra y hombres cantando]*
Parte 9				

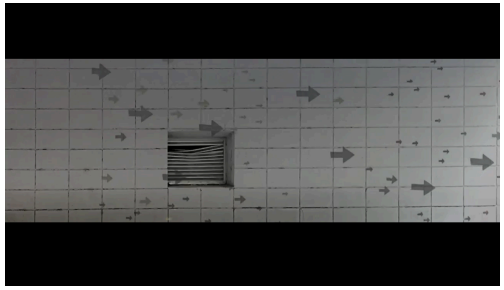
Calles: Isla de Flores y Magallanes.	[*Se escucha sonido de campana*]		 *[Suenan gaviotas y olas del mar]* —Chicoos, siento una gran tristeza. [Davo] — —Uh, ¡qué miedo! [Mateo] —Pero ¿adónde irá? Parece un barco fantasma. [Julieta] — *[Se incorpora el rasgueo de una guitarra y sonidos de mar ambientales]* —Luego de escuchar un fragmento de música magistral, se dan cuenta que han rescatado nuevos sonidos que llegaron en barco. Desde lejos, el barco trae consigo la memoria de quien ha llegado a estas tierras en tiempos remotos, cruzando fronteras, a veces contra su voluntad, y otras por necesidad, pero siempre consigo el alma de su cultura a través de sus ritmos, que nadie puede robar. Mateo propone seguir el recorrido guiados por el mapa, pues entiende que cada nueva vivencia les devuelve la riqueza de algún sonido. Sin dudas se enfrentan a una tarea muy importante que cumplir. [Narrador] —"	*[Música de guitarra y sonidos de mar ambientales]*
Parte 10				

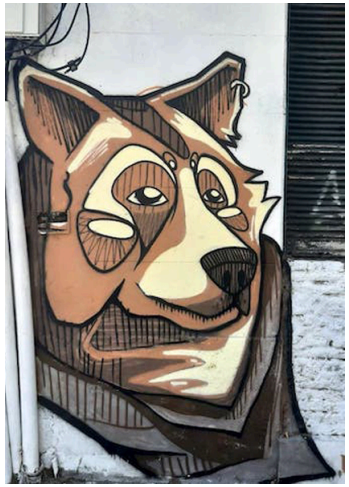
Calles: Isla de Flores y Minas.	[*Se escucha sonido de campana*]		 *[Sonidos de pasos, pájaros y el viento]* "—¿Y esta mano? ¿Será el mismo tipo que tenía la llave de oro? [Ema] —Interroga preocupada Ema. [Narrador] — —¿No será la mano de un mago? [Mateo]—Responde dubitativo Mateo. [Narrador] — —Ojo, tengamos cuidado con ella, podría hacerla desaparecer. [Matep] — —¡Qué bolazo! [Davo] — *[Sonidos de aves revoloteando repentinamente]* —¡Wow pa!, ¿y eso? [Julieta] — —Hola chicos, yo soy Flora. [Flora] — —Julieta intenta decir algo, pero la interrumpe el aleteo de muchos pájaros. [Narrador] — —Le pedí a mi amigo gigantón de traerme	*[Suena el cantar de las aves y se escucha el ritmo de unos tambores in crescendo]*

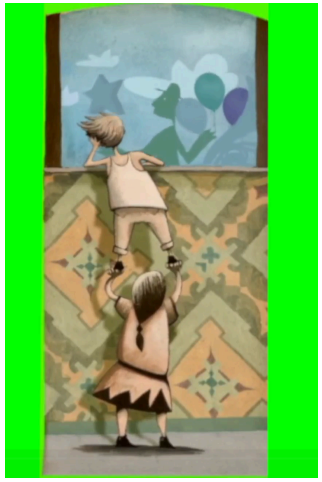
			aquí, desde el bosque de los mil árboles. Como han visto, una fuerza desconocida se ha tragado los sonidos. ¡Y solo ustedes pueden salval-los! [Flora] — —Para suerte del grupo, Flora les regala un montón de sonidos, con gran habilidad imita el trinar de los pájaros, el croar de las ranas, el barritar de los elefantes y cualquier sonido animal que ellos le piden. [Narrador] — —¿Y puedes hacer que, un pajarito haga muuuu como una vaca? [Amit] —Pregunta con picardía Amit. [Narrador] — —¿Pero qué decís Amit? Qué volado. [Ema]— —¡Claro que puedo! Pero es tiempo de terminar con mis imitaciones. ¡Hay poco tiempo! Debemos seguir el recorrido. Ya verán que a la vuelta de la esquina, encontraremos un sonido que nos hará mover el esqueleto. Será verdaderamente inolvidable. [Flora] —"	
Parte 11				
Calles: Minas e Isla de Flores.	[*Se escucha sonido de campana*]		 "*[Se oyen ruidos y aleteos de aves]* —Algo se escucha. [Nilo] —Advierte Nilo. [Narrador] — —Es el chico. [Julieta] —Advierte Julieta. [Narrador] — —¿Aquel gordito? [Nilo] —	*[Se oye un ritmo de tambores]*

			—¡No bobo, el tambor chico! El gordito, no es el gordito, es mi amigo Tomás. Escucha como el tambor chico se agrega al repique y luego al piano. [Julieta] — *[Se escucha el repiqueteo de unos tambores]* —¡Yo no escucho ningún piano! [Nilo] — —¡Por favor Nilo! Chico, repique y piano, son los nombres de los diferentes tamboriles. [Julieta] — —Bueno, perdoname Julieta, yo no lo sabía, pero no creo que de para que te alteres tanto. [Nilo] — —Muy interesante, ¿no les parece? Tres instrumentos muy sencillos, crean un ritmo complejo. [Mateo] — —El ritmo contagioso que generaban las lonjas tensas, golpeadas con maestría, despertaban un regocijo indescriptible, al tiempo que la imaginación se trasladaba al lejano continente africano. Poco a poco, el retumbar de cientos de tamboriles invisibles, envuelve todo el paisaje circundante y trepa hasta el cielo provocando viento, un viento que suena como el latido de un corazón emocionado, como un vendaval de alegría movediza, como un imán de piernas, caderas y brazos que invita a zarandearse. A paso de candombe, la barra de los niños rescata sonidos, llegan hasta un lugar en el que liberaran del secuestrador a muchos sonidos diferentes. [Narrador] — *[Suena ritmo de tambores]"*	
Parte 12				

Calles: Nuestra señora de la Encina y Minas.	*"[Suena música de acordeón y guitarra con ritmo de tango]* —Que les parece si continuamos, así podremos rescatar más sonidos. [Teo] —Propone Teo, y comienzan a marchar hacia el próximo mural. Amit y Vicente, siguen a Teo a corta distancia, avanzan imitando, con mucha exageración, los pasos de bailarines de tango. [Narrador] — *[Continúa sonando el tango]*		 "—¡Fue llegando gente al baile! [Amit] — —¡Epa!, bueno, bueno, si molesto me voy. [Julieta] — —No lo decía por vos amiga, todos somos bienvenidos. Fue llegando gente al baile, decía mi abuelo, cuando escuchaba el fuelle por la radio. [Amit] — —¿Y qué es un fuelle? [Julieta] — —¡Un bandoneón! Como ese que está en la pared. Ese niño está tocando un tango, mis abuelos tiene unos discos muuuy antiguos, con muchos tangos de un gran cantante llamado Gardel. Por aquí cerca, en el barrio, hay una calle que lleva su nombre. [Amit] —"	*[Suena música de tango]*
Parte 13				

Cales: Salto y Nuestra Señora de la Encina.	[*Se escucha sonido de campana*]		 "—En el lugar que señala el mapa, hay un mural repleto de flechas apuntando a una misma dirección. Julieta mira el mural, y comenta: [Narrador] — —¿Qué sorpresa esconderá esta pared? [Julieta] — —Entonces, como si la pared respondiera a su pregunta, comienzan a aparecer niños, que llaman a otros niños, para que vengan a disfrutar de los sonidos que acaban de rescatar. Y gracias a la presencia de otros gurices del barrio, se arma tremendo alboroto, es tan grande el revuelo que arrebata nuevos sonidos que todavía estaban secuestrados. Rodeados de una enorme cantidad de ritmos rescatados, orientan sus pasos hacia el mural que los espera. [Narrador] —"	*[Suena música de tambores, guitarra y violines.]*
Parte 14				

Calles: Salto y Durazno.	[*Se escucha sonido de campana*]		 "—La niña curiosa los conquista enseguida. [Narrador] — —(Cantando): Yo soy un niño caníbal, y nadie me quiere a mí. No me quedan amiguitos, porque ya me los comí. [Voz] — —Mientras el perro y la flor saludan a la niña cordialmente, ella les regala una canción. [Narrador] —"	*[Suena música de tambores, guitarra y violines.]*
Parte 15				
Calles: Isla de Flores y Salto.	[*Se escucha sonido de campana*]		 "—Cuando llegan al próximo mural, se ríen mucho por la torre de niños que se encuentran. Todo el grupo siente la misma curiosidad, desean saber quién ejecuta ese instrumento de sonido tan dulce. Para su alegría, en la pared de al lado, se desvela el misterio. [Narrador] — —Cuando yo sea grande quiero tocar así. [Julieta] —	*[Suena música con instrumentos de viento]*

			—El día que vos toques así, yo voy a ser abuelo, pff.[Mateo] — —Julieta, no le hagas caso, ya te va a ir a pedir un autógrafo. [Ema] — —Luego de escuchar toda la canción, se alejan tarareando por la vereda. [Narrador] —"	
Parte 16				
Calles: Isla de Flores y Lorenzo Carnelli.	[*Se escucha sonido de campana*]		 "—¡Dale Pedro que me canso! ¡Dale que me toca a mí! [Malena] — —Vamos salgan todos, los necesitamos para vencer totalmente al secuestrador de sonidos. [Ema] —Grita con tremendo entusiasmo Ema. [Narrador] — —¿Quién es esa que habla? [Malena] —Pregunta Malena.[Narrador]—	"—¡Y allá salen los dos hermanos para juntarse con todos! Samuel, el niño melancólico de la plazuela, su amigo Miguelito y las dos niñas de pelo color carmín, y el niño y el adulto con sus tamboriles, y las manos que llegan a los saltos caminando con los dedos, y el trompetista al lado de Julieta, y los tres niños curiosos que formaban una escalera, la niña intrigada, el perro y la flor, y la circunstancia del instrumento melodioso que nos cautivó con su dulzura. Se reúnen todos, saltando y cantando. Allí, llegan hasta el último mural, haciendo una bulla imponente de carcajadas revoltosas y alegres. [Narrador] — *[Suenan muchas carcajadas de niños juntas, cada vez más ruidosas]*"

			—Hey amigo, que nos bichas desde la ventana. [Mateo] —Chilla Mateo. [Narrador] — —Vení con nosotros, ¡te necesitamos! [Mateo] — —¿Quién nos necesita? [Malena] — —Bajame, y vamos a la calle. [Pedro]—"	
Parte 17				
Calles: Lorenzo Carnelli e Isla de Flores.	[*Se escucha sonido de campana*]		 *"[Se siguen escuchando carcajadas]* —La resonancia impresionante del retorno de la risa de los niños invade nuevamente las calles, entonces, como si esto no fuera suficiente, el coro de risas infantiles culmina la tarea de rescate [Narrador] — *[Se oye un sonido de explosión creciente]* —Muchos dicen que fue la vibración estridente de las risas la que hizo añicos la cárcel esférica, hecha de vidrio, en la que el secuestrador mantenía encerrado aún a los últimos ruidos y sonidos. La furia del secuestrador fue muy estruendosa, casi casi, como si se avecinaba una terrible	

			tormenta. Pero eso no evitó que todos los vecinos del barrio y la ciudad, hermanados a los niños, volvieran a disfrutar de cada eco y susurro propios de la vida. Mientras tanto, frente a los últimos murales, una multitud de niños bailan, juegan y cantan. De pronto Amit deja de saltar, y se acerca a Ema para preguntarle: [Narrador] — —¿Che Ema, y si le dejamos al secuestrador de sonidos el ruido de las motos? [Amit] — —Che, pensándolo bien, el tipo no era tan malo. Gracias a él, salimos a la calle, hicimos nuevos amigos, escuchamos música, bailamos y nos … de la risa. [Julieta] — *[La frase fue interrumpida por el ruido de una moto]* *[Continúa el estruendo de risa y música]*"	

11.2. Recopilación de comentarios en Instagram

[@—] (5 de febrero de 2019). Re: No pude apreciarlo hoy porque es solo para android 😒 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BthaaNGgSYP/

[@—] (5 de febrero de 2019). Re: Es solo por hoy? [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BthaaNGgSYP/

[@booksonwall]. (5 de febrero de 2019). Re: @— es DESDE hoy, tu puedes descargarte la app y hacerlo cuando quieras. [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BthaaNGgSYP/

[@—]. (5 de febrero de 2019). Re: El paseo tiene algún costo? Puedo asistir igualmente sin la app ya que tengo iPhone? [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BthaaNGgSYP/

[@booksonwall]. (5 de febrero de 2019). Re: @— sin costo. Puedes sumarte alguien seguramente tenga Android y comparten. Estamos trabajando en su versión para iOS, próximamente 🤟🏼🐮[Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BthaaNGgSYP/

[@—]. (6 de marzo de 2019). Re: @— Mira! Tenemos que hacerlo [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

[@—]. (6 de marzo de 2019). Re: @— si que copado ! [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

[@—]. (6 de marzo de 2019). Re: Genial idea! Acá.. esperando la versión para iPhone 🙏🏼 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

[@—]. (6 de marzo de 2019). Re: Una gran experiencia super recomendable!!!! 👏👏👏👏 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

[@—]. (6 de marzo de 2019). Re: this is cool [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

[@—]. (6 de marzo de 2019). Re: Está muy bueno...lo hice en la tarde de ayer..ideal porque estaba tranquilo el tránsito. Precioso trabajo. Muy recomendable, para grandes y chicos [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BurgzTGANZC/

[@—]. (5 de abril de 2019). Re: Este es uno de mis murales favoritos💖 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/Bv4WvpYAuHy/

[@—]. (16 de abril de 2019). Re: Voy a irrr. 👏👏👏👏 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BwVX4PAAEeR/

[@—]. (16 de abril de 2019). Re: 👏👏 súper recomendable. [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BwVX4PAAEeR/

[@—]. (7 de mayo de 2019). Re: Fue una experiencia hermosa, súper recomendable para todas las edades!!! [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BxLo2ykAIxV/

[@—]. (7 de mayo de 2019). Re: 👏👏👏 muchos aplausos para este proyecto tan lleno de vida y de música que sigue sumando fans 🙋‍♀️🎵🎶🎵🎵 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BxLo2ykAIxV/

[@—]. (7 de mayo de 2019). Re: Qué bueno!!! 👏👏👏 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BxLo2ykAIxV/

[@—]. (7 de mayo de 2019). Re: 💖 muero d amor!! Voy a hacer pasear a mi madre! 😂 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BxLo2ykAIxV/

[@—]. (7 de mayo de 2019). Re: Your piece is really great <3 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BxLo2ykAIxV/

[@—. (8 de julio de 2019). Re: Óia @— [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BzqzTP9gnAN/

[@—]. (8 de julio de 2019). Re: @— lindo 😍 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BzqzTP9gnAN/

[@—]. (18 de julio de 2019). Re: Solo android? 😢 😞 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/B0Dw1yngZ4f/

[@booksonwall]. (18 de julio de 2019). Re: @— por lo pronto si. Peeeeero, vamos a tener tabletas de Ibirapitá para prestar por el recorrido y estamos trabajando en una mejorada versión de la app que estará para Android y iPhone 🙌🏼 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/B0Dw1yngZ4f/

[@—]. (20 de agosto de 2020). Re: Ya está para iOS? [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CDz8obAJeNx/

[@booksonwall]. (20 de agosto de 2020). Re: @— en eso andamos 💪🏽[Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CDz8obAJeNx/

[@—]. (20 de agosto de 2020). Re: @booksonwall ojalá sea pronto!!! 😍 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CDz8obAJeNx/

[@booksonwall]. (20 de agosto de 2020). Re: @— 😀[Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CDz8obAJeNx/

[@—]. (6 de diciembre de 2022). Re:👏👏👏👏 fabuloso!! [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CI2A2RupeYw/

[@—]. (6 de diciembre de 2022). Re: Precioso ojalá después de Chile vengan a más departamentos a difundir su arte, saludos y felicitaciones Maldonado lxs espera! ! [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CI2A2RupeYw/

[@—]. (6 de diciembre de 2022). Re: Qué pena que solo sea para dispositivos Android [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CI2A2RupeYw/

[@booksonwall]. (6 de diciembre de 2022). Re: @— sí, más pueden invitar a alguien que tenga Android y hacer el recorrido juntxs 😍 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CI2A2RupeYw/

[@—]. (6 de diciembre de 2022). Re: 👏👏👏 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CI2A2RupeYw/

[@—]. (6 de diciembre de 2022). Re: 👏👏👏👏 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CI2A2RupeYw/

[@—]. (6 de diciembre de 2022). Re: Ta divino che !!! Felicitaciones [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CI2A2RupeYw/

[@—]. (6 de diciembre de 2022). Re: Que genial!! 👏👏 [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CI2A2RupeYw/

[@—]. (11 de diciembre de 2022). Re: Volver a sorprendernos y emocionarnos con los niños! [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CmCsG5KJ_kp/

[@—]. (11 de diciembre de 2022). Re: Divina experiencia !! [Comentario sobre publicación]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CmCsG5KJ_kp/

11.3. Pauta de observación del vídeo

Sobre la cronología de eventos

- Registrar y ordenar el recorrido a través de los puntos o partes que plantea la aplicación.
- Especificar en cada punto o parte los elementos que observemos dentro de esta pauta.
- Describir el orden de accionar de la persona frente a una nueva parte o punto del ‘cuento mural’.

Sobre el entorno particular

- Describir en qué espacio físico nos ubicamos (una calle, una plaza, una vereda, etc.).
- Describir en qué punto o parte del 'cuento mural' nos encontramos.
- Declarar de qué manera tanto física como digital nos damos cuenta en qué punto del ‘cuento mural' nos encontramos.
- Registrar qué intervenciones físicas encontramos sobre el espacio en general.
- Registrar cómo se ven estas intervenciones.
- Describir cuáles de ellas contienen realidad aumentada y cómo es la misma (es decir, qué elementos audiovisuales se superponen al entorno real).

Sobre los participantes

- Enumeración
    - Registrar cuántas personas participan.

- Descripción
    - Registrar si la persona está sola o acompañada.
    - Detallar si se encuentra utilizando auriculares o no.

Sobre el entorno material

- Registrar cuantos dispositivos móviles o digitales encontramos.
- Detallar de qué tipo son (por ejemplo: celulares o tablets).
- Registrar cuantos auriculares encontramos.
- Detallar si las personas se encuentran a pie o en algún tipo de vehículo.
- Describir el entorno del barrio Palermo.
- Describir de qué se componen las intervenciones en el espacio (por ejemplo: murales o esculturas).
- Detallar y registrar en particular qué tipo de intervención encontramos en el espacio físico.

Sobre el comportamiento

- Describir de qué manera interactúa la persona con el dispositivo.
- Describir de qué manera interactúa la persona con la aplicación.
- Describir de qué manera interactúa la persona con la intervención artística.
- Detallar cómo es la dinámica entre las personas y los dispositivos.
- Detallar cómo es la dinámica de las personas entre sí.
- Registrar si hay algún tipo de intervención inesperada, ya sea por personas o elementos ajenos al ‘cuento mural’.
- Registrar y describir interacciones grupales o en masa.
- Describir cómo es la actitud de las personas frente al recorrido y sus partes.

11.4. Pauta de entrevista a usuarios contactados en Instagram

Sobre la experiencia

- ¿Cómo te enteraste de esta propuesta?
- ¿Si tuvieras que describir la experiencia, como lo harías? ¿De qué se trata?

- ¿Te sucedió algo que no esperabas en el recorrido?
- ¿Qué fue lo mejor y lo peor de la experiencia?
- ¿Lo volverías a hacer?

Sobre la interactividad

Relacionadas a la aplicación

- ¿Conoces el término "Realidad Aumentada"?
- ¿Tuviste dificultad al usar la aplicación en algún momento del recorrido?
- ¿Esto afectó tu experiencia del cuento o te detuvo incluso de realizarlo en algún momento?
- ¿Si tuvieras que cambiarle algo a la propuesta, que sería?

Relacionadas al entorno

- ¿Qué me podés decir del entorno en el que se encuentra el recorrido de "Un Silencio Bárbaro?"
- ¿Viste o experimentaste algo particular durante el recorrido?
- ¿Conocías o transitabas el barrio Palermo antes de que existiera esta propuesta?
- ¿Qué cambios notaste en el entorno tras instalado este recorrido?

Sobre la inmersividad

- ¿Cómo fue tu experiencia sensorial del recorrido? ¿Qué cosas destacarías de la misma?
- ¿Llevaste audífonos?
    - (De ser negativo) ¿Cómo fue tu experiencia auditiva del recorrido sin audifonos?
    - (De ser positivo) ¿Cómo fue tu experiencia auditiva del recorrido con audifonos?
- ¿Qué tecnologías presentes en la experiencia pudiste identificar?

Sobre la apropiación

- ¿Comentaste esta experiencia con otras personas? Si es así, ¿la conocían?

- ¿Incorporaste algún comportamiento propio de este recorrido a tu día a día? (Observar las paredes o techos de las casa de los barrios al caminar, observar a través de la cámara del celular, etc.)
- ¿Consideras que el ‘cuento mural’ le aporta de alguna manera al barrio Palermo? Si es así, ¿de qué forma?
- ¿Te gustaría que esta experiencia estuviera disponible en otros barrios de Montevideo? Si es así, ¿Por qué?

11.5. Pauta de entrevista a los vecinos del barrio Palermo

Sobre la experiencia

- ¿Cómo te enteraste de esta propuesta? ¿Recordás el momento en el que apareció?
- ¿Cómo fue el proceso de trabajar con BooksOnWall?
- ¿Cómo te sientes al tener una de las estaciones del recorrido en tu casa?
- ¿Cómo fue el momento de restauración de los murales? ¿Cómo fue este proceso para ti?
- ¿Si tuvieras que describir la experiencia, como lo harías? ¿De qué se trata?
- ¿Cómo es tu experiencia como vecino del barrio Palermo, el ver a otras personas realizando este recorrido?
- ¿Conocés las opiniones de otros vecinos? ¿Sabés si participaron de la experiencia?
- ¿Qué fue lo mejor y lo peor de la experiencia?
- ¿Te sucedió algo que no esperabas en el recorrido?
- ¿Hubo cambios en el barrio a partir de esta propuesta?
    - ¿Se vinculan a tu vida cotidiana? ¿De qué manera?

Sobre la interactividad

Relacionadas a la aplicación

- ¿Conoces el término "Realidad Aumentada"?
- ¿Tuviste dificultad al usar la aplicación en algún momento del recorrido?
- ¿Si tuvieras que cambiarle algo a la propuesta, que sería?

Relacionadas al entorno

- ¿Qué me podés decir del entorno en el que se encuentra el recorrido de "Un Silencio Bárbaro"?
- ¿Sientes que el entorno de barrio cambió, o no, con la presencia del ‘cuento mural’?
- ¿Viste o experimentaste algo particular durante el recorrido?
- ¿Te encontraste con otro vecino mientras realizabas la experiencia?
- ¿Incorporaste algún comportamiento o aspecto nuevo en tu vida cotidiana ahora que está el cuento en tu entorno?

Relacionadas a otros usuarios

- ¿Has visto a personas externas al barrio realizar este recorrido? De ser así, ¿qué te parece eso?
- ¿Alguna vez como vecino del barrio te han hecho preguntas relacionadas a la experiencia?

Sobre la inmersividad

- ¿Cómo fue tu experiencia sensorial del recorrido? ¿Qué cosas destacarías de la misma?
- ¿Llevaste audífonos?
    - (De ser negativo) ¿Cómo fue tu experiencia auditiva del recorrido sin audifonos?
    - (De ser positivo) ¿Cómo fue tu experiencia auditiva del recorrido con audifonos?
- ¿Qué tecnologías presentes en la experiencia pudiste identificar?

Sobre la apropiación

- ¿Incorporaste algún comportamiento propio de este recorrido a tu día a día? (Observar las paredes o techos de las casa de los barrios al caminar, observar a través de la cámara del celular, etc)
- ¿Consideras que el ‘cuento mural’ le aporta de alguna manera al barrio Palermo? Si es así, ¿de qué forma?

- ¿Consideras como vecino que te sentiste identificado o conectaste con la historia de "Un Silencio Bárbaro"? ¿De qué manera?
- ¿Te gustaría que esta experiencia estuviera disponible en otros barrios de Montevideo? Si es así, ¿Por qué?
- ¿Cómo es tener un mural en tu casa/en la cuadra que frecuentás día a día? ¿Identificás alguna diferencia?
- ¿Supiste de la cobertura de la experiencia en algún medio de comunicación? ¿Cómo te sentiste al respecto?

11.6. Pauta de entrevista a los creadores/desarrolladores de BooksOnWall

- ¿Cómo se les ocurrió este formato al que denominan ‘cuento mural’?

Sobre la inmersividad

- ¿Qué es la realidad aumentada?
- ¿Qué es la realidad virtual?
- ¿Por qué utilizaron realidad aumentada y no virtual?
- ¿Han encontrado o implementado otros usos de la realidad aumentada en BooksOnWall, por fuera de los ‘cuentos murales’?
- ¿Qué es una experiencia inmersiva?
- ¿Cómo trabajaron este aspecto del proyecto?
- ¿Qué elementos sensoriales de la experiencia buscaron resaltar en el desarrollo del ‘cuento mural’?

Sobre la experiencia

- ¿Qué aspectos consideran pueden afectar a la experiencia de los usuarios?
- ¿Cómo consideran que es la experiencia individual de "Un Silencio Bárbaro", y como consideran que es colectivamente?
- ¿Qué diferencias encuentran entre la experiencia de Montevideo, y la realizada en Salto?
- ¿Volverían a realizar otra experiencia de este tipo en Montevideo? ¿Utilizarían nuevamente la realidad aumentada?

Sobre el entorno

- ¿Por qué eligieron el barrio Palermo para desarrollar el ‘cuento mural’?
- ¿Cómo incorporaron el entorno como parte de la experiencia?
- ¿Cómo fue la aproximación con los vecinos del barrio Palermo?
- ¿Cómo fue la reacción por parte de estos ante la propuesta?

- Según su opinión, ¿Qué tanta importancia tiene el entorno en la experiencia del ‘cuento mural’?
- ¿Qué consideraciones tuviste respecto al entorno del barrio Palermo para el desarrollo del ‘cuento mural’?
- ¿Cómo se diferencian estas consideraciones con el recorrido en Salto?
- ¿Por qué decidieron renovar los murales de "Un Silencio Bárbaro"? ¿Estaba afectando a la experiencia de los usuarios el estado de los murales originales?
- ¿Tuvieron algún comentario posterior por parte de los vecinos del barrio respecto a cambios que notaron en el entorno?

  (Pedir por contacto de gente que haya hecho este recorrido)

Sobre la aplicación

- ¿Por qué permiten un libre acceso para editar la estructura y experiencia de los ‘cuentos murales’ a través de esta plataforma? ¿Causó algún problema?
- ¿Qué consideraciones respecto a la distinta facilidad de manejo de interfaces digitales que tienen los usuarios tuvieron para desarrollar la aplicación?
- ¿Algún usuario les ha comentado acerca de algún inconveniente u error de la aplicación al momento de realizar el recorrido?

Sobre los datos

- ¿Recogen algún dato de los usuarios que usan la aplicación?
- ¿De qué manera o con qué propósito utilizan estos datos?

11.7. Pauta de observación

Sobre la cronología de eventos

- Describir la secuencia temporal del recorrido del ‘cuento mural’
- Describir las características de cada estación del ‘cuento mural’
- Describir el comportamiento de los usuarios frente a una nueva parte o punto del ‘cuento mural’.

Sobre el entorno particular

- Describir en qué espacio físico nos ubicamos (una calle, una plaza, una vereda, época del año, presencia de árboles, tipo de calle, características de la casa, etc.).

- Registrar qué elementos del ‘cuento mural’ atraen mayor atención por parte de los usuarios.
- Describir de qué manera interactúan los usuarios con el entorno en general.
- Describir de qué manera interactúan los usuarios con los elementos que conforman al ‘cuento mural’.
- Describir de qué manera tanto física como digital se referencia en qué punto del cuento mural' se encuentran los usuarios.
- Registrar qué elementos por fuera del ‘cuento mural’ se encuentran en el entorno, y actúan sobre la experiencia.

Sobre los participantes

- Enumeración
    - Registrar cuántas personas participan.

- Descripción
    - Registrar la edad y sexo de los usuarios.
    - Registrar el tipo de vestimenta, y otros artículos (mate, cámara, etc.) utilizados por los usuarios.
    - Describir de qué manera incorporan estos elementos a la experiencia.
    - Registrar si la persona está sola o acompañada.
    - Detallar si se encuentra utilizando auriculares o no.

Sobre el entorno material

- Registrar cuantos dispositivos móviles o digitales encontramos.
- Detallar de qué tipo son (por ejemplo: celulares o tablets).
- Registrar cuantos auriculares encontramos.
- Detallar si las personas se encuentran a pie o en algún tipo de vehículo.
- Detallar el estado de las veredas y calles sobre las que se desarrolla la experiencia.
- Detallar si el recorrido se realiza sobre calles peatonales o de tránsito vehicular.

- Retallar las superficies sobre las que están dispuestos los murales que conforman el ‘cuento mural’.

Sobre el comportamiento

- Describir cómo reaccionan los usuarios ante los distintos estímulos que propone la experiencia.
- Describir de qué manera interactúa la persona con el dispositivo.
- Describir de qué manera interactúa la persona con la aplicación.
- Describir de qué manera interactúa la persona con la intervención artística.
- Detallar cómo es la dinámica entre las personas y los dispositivos.
- Detallar cómo es la dinámica de las personas entre sí.
- Registrar si hay algún tipo de intervención inesperada, ya sea por personas o elementos ajenos al ‘cuento mural’.
- Registrar y describir interacciones grupales o en masa.
- Describir cómo es la actitud de las personas frente al recorrido y sus partes.
- Describir cómo reaccionan e interactúan los vecinos y agentes externos a la experiencia ante los usuarios.

11.8. Entrevistas

Graciela (usuaria)

- Brian: Yo ya tengo acá grabando
- Mariel: Bárbaro, bien, no sé si.. conmigo hablaste… este, por Instagram, él es mi compañero de tesis yo no sé si, creo que a vos te puse que tenía que arreglar con él un tema de horarios este…, o no me acuerdo si fue con vos o con otra persona, pero ta.
- Graciela: No.. Capaz que con otra persona, yo hablé solo contigo.
- Brian: Perfecto
- Mariel: Nosotros estamos haciendo un trabajo de investigación sobre los murales y todo lo que hay ahí en Palermo, y en realidad una parte del trabajo es hablar con gente que haya hecho todo el recorrido o que por lo menos tenga una idea de lo que se trata… Nos contactamos con algunas personas, por eso creo que solo he estado contigo y otra persona más, intentando coordinar una entrevista pero ta, nada, no sé si tenés alguna pregunta antes de que arranquemos.

- Graciela: No, no, está bien.
- Mariel: Ta, ta, bárbaro. ¿Querés arrancar vos?
- Brian: Okey, empezamos entonces por acá. Este…, bueno, nada primero, un poco esta conversación, esta entrevista va a ir como atravesando distintos ejes que es lo que nosotros nos interesa…, los ejes que nosotros nos interesa estudiar de la experiencia en su conjunto, primero, nada, vamos a charlar un poco como fue este recorrido, cómo fue esta experiencia cómo tal, luego un poco más sobre lo que es la interactividad que tuviste con la aplicación con el entorno mismo y ta… Y luego un poco más sobre lo que trata la inmersividad en la historia y en el cuento que tuviste, eso como para que sepas más o menos los temas que vamos a ir a ir tratando, pero ta, nada un poco…, la primera pregunta que queríamos hacer es básicamente: ¿cómo llegaste a esta propuesta, cómo te enteraste, cómo descubriste books on wall, digamos?
- Graciela: Ajá, voy a tratar de acordarme, eso es lo que menos me acuerdo porque fue hace bastante tiempo, pero la historia es que con una amiga, siempre salimos a recorrer…, cuando íbamos a Montevideo ambas, a recorrer Montevideo a buscar, graffitis, street art, todo eso como nos gustaba. Ella siempre recorría lugares, cuando encontraba algo interesante me decía, y lo íbamos a ver. Entonces yo al artista que es Fulviet, ya lo conocía, tipo de ver algunos murales y eso…, y no me acuerdo exactamente si fue a través de eso, de ver algún mural y seguirlo en Instagram que nos enteramos del proyecto, o sea, como de esa historia… y ahí era un momento que creo que estaba como en auge el tema de la realidad aumentada, con Pokémon GO y todo eso había salido hace poco, y era como todo eso, y cuando me enteré dije: '¡hay que hacerlo!'. O sea, no sé si fue por Instagram o por qué, pero fue más o menos por ese lado, porque ya teníamos ese interés de que veníamos recorriendo barrios de Montevideo buscando graffitis, street art, todas esas cosas, murales, etcétera.
- Brian: Bien, entonces ¿vos vivís en el interior?
- Graciela: Yo…, en este momento sí…, llegué a Uruguay hace poquito, hace unas semanas estaba ahí viviendo, pero viví en Montevideo antes de eso.
- Brian: Cuando conociste esta experiencia vivías en Montevideo.
- Graciela: Exacto, sí, vivía en Montevideo. Y cómo es…, entonces ta, siempre andábamos viste por ahí, cuando podíamos, estábamos con la facultad y todo eso, pero cuando había tiempo se iba a recorrer, salíamos a pasear y eso y hacíamos eso, entonces ahí llegué a través de eso, creo que fue como…, no sé exactamente cómo fue, pero ta, descubrimos eso, de que había eso. Incluso esos murales ya los conocíamos o sea, hace bastante ya venían con la historia pensada, o a través de esos murales se fue creando la historia, porque esos murales ya estaban hace…, había algunos que ya los conocíamos digamos, otros no. Entonces, bueno ahí después me bajé la app… creo que lo hicimos separado, yo fui sola… mi amiga lo hizo en otro momento no lo hicimos juntas, porque no coordinábamos bien ahí y ta… ahí me acuerdo que un día fui me bajé la app y dije: 'ta, voy a ir'
- Brian: Está perfecto, nada, ¿lo volviste a hacer el recorrido?
- Graciela: No, lo hice una vez, ... que fue enseguida, para mí que cuando se inauguró.. me acuerdo que fue como, creo que fue el verano del 2019 y después no lo volví a hacer. Siempre por volverlo a hacer y después ya se me

pasó, después vino la pandemia, después me fui a Irlanda, ahora volví, pero cuando…, cuando. Mariel te llamás, ¿verdad?

- Mariel: Sí
- Graciela: Cuando Mariel me contactó, yo quedé tipo: ay ¿será que existe todavía y se puede hacer? Y digo, me encantaría volver a hacerlo, entonces…, aparte de que por ejemplo la aplicación la tenía un celular viejo, ni siquiera lo tengo más.
- Mariel: Claro
- Graciela: Pero siempre me encantó y me gustaría como volver, me pareció super lindo y también de contarlo a otra gente para que lo hiciera también, yo me acuerdo que en su momento le decía a la gente, 'tenés que ir a hacer esto'... la gente que veía y sabía que le podía interesar.
- Brian: Bien, una pregunta que no sé si te entendí mal, cuando… la vez que lo fuiste a hacer, ¿fuiste tipo con el acto de lanzamiento o fuiste por la tuya? Digo, ya sabías de esto y un día te fuiste y lo empezaste a hacer.
- Graciela: No, el acto de lanzamiento yo no pude estar. Yo creo que fue como en diciembre, creo que fue como en diciembre me parece del 2018, algo así no sé.
- Mariel: Sí, fue ahí sí.
- Graciela: Ta fui y lo hice sola. Creo que estaba yo sola haciéndolo.
- Brian: Bien, y si tuvieras que, digamos, contarle a alguien más, o describir cómo es esta experiencia o de qué se trata, ¿cómo lo harías?
- Graciela: Voy diciendo que es como un cuento… un cuento como realidad aumentada, para… que vas conociendo también lo que es Palermo, ir recorriendo el barrio, conociendo un poco del barrio a través de un cuento que ta, que puedes, o sea no interactuar, pero sí verlo, porque como es realidad aumentada está bueno, porque vas apuntando a los murales, y como que cobran vida y es como re lindo. Entonces, sería algo así.
- Brian: Bien, y nada reviviendo un poco lo que fue esa experiencia digamos, el día que lo fuiste a hacer, cuando lo estabas realizando vos, un poco rescatar. ¿Qué fue lo mejor o lo peor? ¿lo que más o menos te gustó?
- Graciela: Eh.., me encantó como el factor sorpresa de la realidad aumentada, porque me acuerdo que arrancaba con una plazoleta con…, había como un cosito ahí, si lo mirabas y era como salía así el coso, no recuerdo qué era exactamente pero era como genial. Y después bueno, eso, ir como caminando y escuchando, viste, bueno, te iban contando los sonidos y todo eso, bla bla bla. Cada vez que llegabas a un mural es "bueno, ¿qué va a pasar acá?", como ese factor sorpresa de apuntar y decir: a ver qué sucede.
- Brian: Claro, perdón que te interrumpa, pero decís 'factor sorpresa de la realidad aumentada'. ¿No sabías que incluía realidad aumentada cuando lo fuiste a hacer?
- Graciela: No, sí sabía, pero digo, no se sabía qué iba a pasar. O sea, ¿que iba a pasar con esa?, o sea, cada una era un momento que…, no sé, un personaje se movía y desaparecía, o aparecían cosas nuevas.
- Brian: Claro, la sorpresa era descubrir cómo iba a ser utilizada la realidad aumentada en cada estación
- Graciela: Exactamente.

- Brian: Bien ¿Y algo que no te haya gustado o lo que menos te gustó de la experiencia?
- Graciela: Yo lo que recuerdo, que fue lo que.. creo que fue lo que menos me gustó sería…, hubo uno que no lo encontré.
- Brian: Una estación
- Mariel: Un mural
- Graciela: Sí. Claro, había uno que era como el penúltimo, el antepenúltimo…
- Brian: ¿El último capaz?
- Graciela: No, el último sí porque me acuerdo, el último sí lo encontré. Pero había uno en el medio, sé que era antes del último… había… o antes de, no me acuerdo. Sé que uno de los últimos te decía como anda a tal lado, porque no me acuerdo exactamente cómo eran las instrucciones pero te van como guiando, hasta que encontrás y bueno, lo vas encontrando, pero ese era como 'no sé dónde está', y como conocía el siguiente, que creo que es uno que está por Isla de Flores… que era como…, creo que son tres, no me acuerdo cómo era el último… uno de los últimos. Yo sabía que tenía que ir ahí al final, ese último como que me lo salteé y fui al siguiente y al siguiente, pero me acuerdo de eso.
- Brian: Llegaste a escuchar digamos, el audio de esa estación sin ver el mural lo escuchaste, dijiste no encontré el mural, ni modo, vamos al siguiente que sé dónde está.
- Graciela: Sí, exactamente.
- Brian: Ta, perfecto, bien, bien, bien. ¿Alguna eventualidad que no te esperabas? ¿Alguna otra eventualidad, aparte de esta, que no te esperabas que te haya sucedido mientras lo realizabas?
- Graciela: No, no.
- Brian: Todo siguió su curso normal.
- Graciela: Como yo fui una tarde tipo soleada, tipo temprano estaba súper tranquila, había gente por la calle estaba súper lindo…
- Brian: En la placita me imagino…
- Graciela: Sí, la placita estaba con gente, después estaba súper lindo. Lo único fue eso, que no encontré ese, escuché la parte y seguí digamos.
- Brian: Bien, una cuestión… ya que lo fuiste a hacer vos sola y tuviste este problema con el mural, ¿alguna dificultad o algún problema al usar la aplicación? ¿al iniciar la aplicación, activar la realidad aumentada?
- Mariel: ¿Algo que recuerdas que se te puede haber trancado o que te hubiese molestado para hacer el recorrido en sí, como de la propia app?
- Graciela: Ta, fue hace años, no? Entonces, lo que sí creo que me acuerdo… era como que… me costó arrancar, como que cuando yo… la primera estación…, el, el, el cosito ese, la plaquita…
- Brian: Sí.
- Graciela: Me costó como que… que empezara, pero ya cuando empezó creo que no tuve problemas.
- Brian: Bien.
- Graciela: A veces me pasaba igual, me acuerdo de alguno, uno o dos…, me acuerdo de una vez que era como que…, ah… no me acuerdo como era, como que se reiniciaba el mismo audio.
- Brian: Okey

- Graciela: No sé si era por un tema de la app,... yo no me acuerdo si usaba como geolocalización, o si era, …no me acuerdo como era que…, no sé, pero era como que, había uno que, me acuerdo que era: lo empezaba a escuchar y de repente se me desconectaba y volvía de nuevo, y bueno lo tuve que…, como que pararme ahí, quedarme quieta y bueno intentar escucharlo. Al final lo escuché y pasé, pero fue como en uno, uno de los primeros, me acuerdo.
- Brian: Bien, eso que dijiste… eso que dijiste que te costó iniciarlo, ¿por qué?, o sea, ¿dónde fue que tuviste el problema?
- Graciela: No recuerdo, sé que era viste, o sea, prendes la cámara y tenés que apuntar al cosito y yo apuntaba al cosito, y nada.. bueno…
- Brian: No salía nada
- Graciela: No pasaba nada. Hasta que al final pasó… fue tipo no sé, un minuto, no sé, o sea fue poquito, cuando arrancó, arrancó. Yo no sé si, no me acuerdo exactamente si era que no estaba apuntando bien o qué cosa, no sé.
- Brian: Y en general, estas… estas eventualidades que te pasaron, estos problemas, digamos ¿te afectaron para disfrutar de la experiencia?
- Graciela: No, no, para nada no, me parece que fue como algo mínimo y en realidad me parecía espectacular la experiencia. Y es más, yo estaba en medio y decía 'no quiero que se termine' y quiero que bueno, cuando termine, me encantaría que hubiesen otros proyectos así, como diferentes, otros lugares para recorrer y eso...
- Brian: Bien, en sí ¿algo que le cambiarías, capaz? No sé, se te ocurre algo que cuando lo estabas haciendo dijiste 'bo…, este detalle no sé…'.
- Graciela: Quizás ese tema de ubicarlos bien, o sea, porque uno va como guiado y bueno tenés que tener un sentido de ubicación, ¿no? y ese que no le encontré, de verdad que no sé, qué pasó, que no entendí la instrucción, que no…
- Brian: Bien, le pondrías como instrucciones más claras para identificar los murales, digamos
- Graciela: Claro.
- Brian: Ta, perfecto.
- Graciela: Porque yo de verdad que no me acuerdo cómo era exactamente, creo que no había mapa, era como que vos ibas caminando y llegabas al lugar y ta… pero no recuerdo la verdad.
- Brian: Perfecto
- Graciela: Quizás como si haya… si hay un mapita igual, si te perdés, como podría ver el mapa y ver exactamente el punto, estaría bueno eso, por ejemplo.
- Brian: Perfecto, este… nada, un poco ahora pasando a lo que es, dejando la aplicación de lado, y pasando lo que es el entorno, el lugar donde hiciste la experiencia. Comentabas que nada, fuiste, el barrio estaba bastante tranquilo, a la hora fuiste de tarde, me dijiste, ¿puede ser?
- Graciela: Si, fui tipo como 3 o 4 de la tarde una cosa así.
- Brian: Bien, ahora, te hago una pregunta: vos, ¿ya transitabas o conocías el barrio Palermo antes de hacer esta… esta experiencia?
- Graciela: Conocía algunas calles, algunas calles, pero no lo transitaba porque transitaba más tipo Cordón ponele, porque iba tipo a la facultad y eso. Vivía en pocitos, entonces hacía como, iba en bus no sé…, algunas calles sí, tipo Isla

de Flores sí, la había pasado varias veces pero el barrio no. Entonces estuvo bueno eso de poder ir, conocer otro barrio y meterse por ahí digamos...

- Brian: Entonces, cayendo como una persona que nada, tenía un breve conocimiento, o vago conocimiento del barrio, pero que pudiste profundizar. ¿Qué podés decir de ese entorno?, digamos, o sea, ¿te gustó por ejemplo que el cuento haya estado ahí en ese barrio o, ¿que sentís que el barrio le aportó a tu experiencia?
- Graciela: A mí me gustó, me gustó, me acuerdo. Hay un mural que me encanta, que es el del…, que lo estuve…, hoy estuve revisando un poco en Instagram de BooksOnWall para ver si…, y hay uno que me encanta que fue el que yo comenté que decía… era tipo el niño que está con el bandoneón y el gato.
- Brian: Sí.
- Graciela: Ese me encanta, y creo que cuando leí sobre el proyecto era como que algunos vecinos, tipo se prestaron, ¿no?, para hacer. Me gustó eso de la propuesta, de que los vecinos sean parte del cuento y como involucrar a los vecinos, eso me encantó, y me gusta eso justamente. Los murales están en casas de gente entonces, eso me parece increíble, está bueno, hay muchos que son en casas de gente que les dijo bueno, sí, píntalo y… eso.
- Brian: Entonces poniéndote desde el lado de los vecinos ¿cómo te sentirías si fuese una de tus casas que tuvieses ese mural en la pared, por ejemplo, en la puerta?
- Graciela: No sé, me parece que está bueno, creo que si se coparon es porque les gusta y está bueno eso de…, porque aparte me gusta mucho, que es como una actividad familiar, que pueden ir niños, pueden ir adultos, pueden ir todos, es como muy de, bueno salir a recorrer un día y pasarla bien, me parece una buena propuesta y si yo fuera la vecina diría que sí, me gustaría ver como, gente recorriendo con el celular y escuchando la historia, está bueno.
- Brian: Espectacular. Bueno, nada, ahora pasando un poco más a lo que es la parte de inmersividad, esto hablando de lo que son los sentidos, o qué tanto te lograste meter en la…, en el cuento, como comprometerte con lo que estabas haciendo. A nivel un poco de lo que es, sensorialmente hablando, el tema audio si…, un poco de audio olfato, vista, ¿cómo fue tu experiencia a nivel de eso, de sensaciones, de sentidos?
- Graciela: Creo que fue bueno, fue interesante porque te piden ponerte los auriculares ¿no?, como para no molestar a los vecinos. Entonces vos estás ahí y estás escuchando todo y, no sé, yo como cuando hago estas cosas como que me re meto, ¿no? entonces es como que yo estoy en mi mundo [*risas*]. Eso está bueno, igual tenés que tener cuidado tipo, cruzar la calle, no sé, bueno… pero a mí me gustó, me acuerdo que… como que sí, era como un día súper lindo aparte, era como súper disfrutable todo el cuento, me parecía súper linda la temática que sea, como con los sonidos del candombe o con los sonidos del barrio mismo ¿no?, eso está muy bueno, me gustó mucho también por la línea que iba el cuento. O sea tipo, me pareció como que era, como que tenía que ver con el barrio, eso me gustó, ¿entendés?, como que era, eso… fue bueno.
- Brian: Sentías que era bien, una historia hecha para el barrio digamos, que lo tomaban en cuenta.
- Graciela: Sí.

- Mariel: Sí, yo te iba a preguntar si te acordabas de la historia, o sea ¿de qué iba el cuento?
- Graciela: Sí me acuerdo que era un niño… era como que se habían perdido los sonidos del barrio entonces como que no se escuchaban, primero como que habían pajaritos y bueno sonidos de los tambores, de trompetas del bandoneón, de lo que sea, eso, que se perdían, entonces él tenía que ir con sus amigos a intentar buscarlos, no me acuerdo exactamente cómo eran, pero los iban encontrando en cada uno aparecía el sonido tal y lo escuchabas, la música…
- Brian: Comentabas recién un poco lo de cruzar la calle, ¿sentiste que en algún momento viajaste tanto en la historia que dijiste, *epa* iba a cruzar sin darme cuenta o…?
- Graciela: No, hay calles que son… algunas calles no son tan transitadas, igual tenía en cuenta por las dudas, pero por ejemplo creo que Isla de Flores, es la que es la más… más movida que pasan autos.
- Brian: Claro.
- Graciela: Pero ahí estás como de este lado. Porque hay unas que por ejemplo yo me paraba como en la esquina del otro lado para mirar la historia.
- Brian: Claro, no llegabas a cruzar, no veías necesario y te quedabas de la vereda en la que venías y apuntabas al mural desde el otro lado.
- Graciela: Claro.
- Brian: Perfecto, nada hacerte una pregunta, hablamos de la realidad aumentada, hablamos de lo que es los audífonos, si yo te preguntara qué tecnologías reconoces que estuvieron presentes en la totalidad de esto ¿qué me dirías?
- Mariel: Recién habló de la geolocalización.
- Graciela: Sí, creo que fue la geolocalización, realidad aumentada y no sé [risas].
- Brian: Está perfecto. Nada, comentabas que esta experiencia la comentaste con tu amiga ustedes dos la conocieron, la fueron a hacer separadas y luego invitaron a todos los demás, lo que pudieron para hacerla, alguna de estas otras personas que le recomendaste, ¿qué te dijeron de vuelta?
- Graciela: No, sabés que no. Yo me acuerdo de haberle comentado, no sé gente en las facultades, yo que estaba en la facultad y eso pero no recuerdo que alguien lo haya hecho, digamos.
- Brian: Bien.
- Mariel: O de encontrarte con alguien que ya la conocía, por ejemplo que te dijera, sí, sí, ya la conozco.
- Brian: Claro, le fuera a decir, viste que están con unos murales buenísimos, y dijeran, no sabes que ya los hice.
- Graciela: No, la verdad es que no.
- Brian: Bien.
- Mariel: No mucho más, en realidad me imagino que si no lo volviste a hacer no sé si en algún momento pensaste en el sentido de, "ta capaz que pasó por ahí" o de hacer algo más en el sentido de, "ahora que sé que está esto"… por fuera de recomendárselo a otras personas, quizás como de ir o de ir con alguien.
- Graciela: Claro, creo que siempre mi idea fue volver, incluso por ejemplo por esa que no la encontré, yo decía, "bueno voy a volver y la voy a encontrar", o

sea no puede ser que no la encuentre. Al final no sé qué pasó, creo que después, no sé, habrán empezado las clases y se complicó, viste que siempre la vida… pero nada, ta, en realidad después lo que pasó es que en un momento decía, ¿será que esto sigue?, ¿será que sigue andando la app?, ¿será que los murales siguen ahí? Como que, después me acuerdo que me lo pregunté y ta, bueno, tengo que ir a averiguar a ver si sigue funcionando, lo que sea.

- Mariel: Claro.
- Brian: Y vos comentabas que ya vos y tu amiga tenían esto de como que ir buscando murales por los barrios. Después de haber realizado esta experiencia, capaz que incorporaste algún comportamiento o algo esto de, yo que sé, ir como pendiente de que cualquier mural que ves en el barrio podría tener realidad aumentada o algo característico de esta experiencia que como que te hayas llevado a tu día a día, que lo seguiste aplicando de repente.
- Graciela: En realidad no sé si tanto, porque yo ya venía con eso, de que siempre iba buscando murales, viste, era como yo el comportamiento mío, inclusive cuando viajo, siempre busco, intento ver en las ciudades donde voy, donde hay buenos murales y cosas así. Entonces es como que… vistes algunos artistas como que ya los reconoces el estilo, como que Fulviet por ejemplo es muy característico y lo ves. Yo me acuerdo una vez que vi uno… creo que viste que él usa como esas placas.
- Mariel: Sí, las de metal.
- Graciela: Sí y me acuerdo una vez estar ahí como en tres cruces, en una calle, ahí encontré uno y digo "esto es este loco". Tipo ahí en la que como es en el techo de una casa así tipo hay cositos, dije, "este es el loco este", como eso sí, de ver y decir, "este es tal fulanito", como viste ya sabes. Yo tenía como incorporado de ir descubriendo cosas en la ciudad así como murales y cosas.
- Brian: Perfecto.
- Mariel: Creo que era más que nada eso. Saber si lo volverías a hacer, a pesar de que no encontraste ese último mural.
- Graciela: Sí, lo volvería a hacer y eso es lo que les digo, cuando lo hacía decía, "que bueno ojalá existieran más propuestas así", como diferentes cuentos, quizás en diferentes barrios de Montevideo y también ciudades del Uruguay, ¿por qué no?, no sé, como hacer ese tipo de cuentos así.
- Brian: Y en esto de volverlo a hacer. Sentís, yo que sé, ¿te interesaría compartir la experiencia con otra persona o salir a hacerlo junto con alguien?, o volver a hacerlo vos sola digamos, ¿te llama eso de compartirlo con alguien más?
- Graciela: Depende, a mí me gustaría hacerlo sola, pero yo soy muy de hacer las cosas sola, también depende de la personalidad de la gente. A mí me gusta como tomarme el tiempo cuando voy a hacer cosas, por ejemplo con esta amiga al final nunca lo hicimos juntas, por más que lo hicimos separadas, fue como, cada uno tiene su experiencia, y su diferencia.
- Brian: Claro y después las ponemos en común.
- Graciela: Claro.
- Brian: Perfecto.

- Mariel: No más que nada, si te había gustado… el cuento y la experiencia en general y no mucho más. En realidad este… siempre la pregunta que hacemos es ¿cómo lo llamarías?, así como en generalidad ¿qué es?
- Brian: Si tuvieras que definir a la experiencia en una palabra.
- Graciela: No sé si en una palabra.
- Brian: Bueno sí, podés usar más de una palabra.
- Graciela: A ver, se me ocurre esto, "cuento vivo". Es como estar dentro del libro porque en realidad es justamente, es tipo, en vez de leer un libro o ver una historieta, la estás viviendo porque estás caminando a través de ella, entonces es como que puedes estar dentro de un libro, estás dentro del cuento mismo. Eso, "cuento vivo" sería como… lo que se me ocurre
- Brian: Está bárbaro. La verdad que muchísimas gracias.
- Mariel: Muchisimas gracias, era cortita, la entrevista no era mucha cosa y la idea era que fuera medio como una conversación más que...
- Brian: La verdad que sí, nos diste muy buenas cosas en las que pensar, la verdad cosas que no habíamos visto ni de los comentarios que habíamos recogido. Y la verdad que está excelente, muchas gracias por el tiempo y por la disponibilidad.
- Graciela: Y bueno me alegra ayudarlos. Cuando dijiste que era para un proyecto final dije "ta, tengo que ayudarlos".
- [risas]

Lara (usuaria)

- Brian: Perfecto, esto ya está grabando. Cuando quieras nomás comenzamos.
- Mariel: ¿Querés que arranque yo, querés arrancar vos?
- Brian: Como quieras, explico un poco… Bueno nada, comentarte… lo que te decía Mari, esto es más bien una conversación. Vamos a charlar un poco cómo fue tu experiencia, conocer un poco los aspectos de cuando fuiste a hacer este recorrido. Hablarte un poco que esta conversación va a ir sobre unos ejes temáticos, que son, digamos, las cosas que nos gustaría después profundizar en el trabajo. Primero vamos a hablar un poquito sobre la experiencia en general, cómo fue. Después hablar un poquito de cómo fue tu interacción, cómo interactuaste con la aplicación, con el entorno en el que estabas. Y luego, un poco para cerrar, cómo fue tu inmersividad en la historia, cómo disfrutaste del cuento y la experiencia en general. Eso como para un adelanto, un pasaje, o las preguntas que vamos a ir tocando.
- Lara: Bárbaro.
- Brian: Bueno, primero que nada preguntarte cómo fue la experiencia para vos. ¿Te gustó? ¿Te divertiste? ¿Cómo te enteraste de este cuento? ¿Cómo llegaste a conocer Books on Wall?
- Lara: Mirá, yo era voluntaria en el… plan Ibirapitá, el de las tablets de los jubilados.
- Brian: Sí.
- Lara: Y bueno, nos invitaron de ahí, no me acuerdo bien quién. Porque en el 2019 fui. Y nos invitaron a que los lleváramos a ellos, para que utilizaran las tablets. Y ta, les bajábamos los... No sé si era una aplicación, no me acuerdo que era, o una página. Y bueno, y hacíamos el recorrido con ellos. Y más eran ellos los que llevaban el cuento y todo.
- Brian: Claro.
- Lara: Y ta, iban sorprendiéndose.
- Brian: O sea que vos participaste de lo que fue una experiencia colectiva con los adultos mayores del plan Ibirapitá.
- Lara: Exacto, exacto.
- Brian: Bien.
- Mariel: O sea, ¿tenías vos una tablet como para ir haciéndolo?
- Lara: Sí, sí, sí, yo también.
- Mariel: Claro.
- Brian: Perfecto.
- Lara: Pero como que estábamos más pendientes de que ellos lo vieran.
- Mariel: Claro.
- Brian: Claro, claro. Bueno, nada, a nivel general entonces, ¿qué te pareció la propuesta?
- Lara: Espectacular. Y además súper original. Nunca había visto eso, ni siquiera lo había visto en otros lados. Y fantástico, porque es súper… que se mueva la imagen cuando vos pones la tablet y que te empiece a hacer el cuento y todo. O sea, como que ta, te metés en el cuento, además querés terminarlo porque tiene todas sus fases. Yo por suerte fui varias veces y terminábamos. A veces sí, a veces no. Pero no no, estuvo espectacular.

- Brian: O sea, ¿ha sido algunas veces… y hecho el recorrido, y digamos, [otras] no lo has terminado, lo has dejado como por la mitad?
- Lara: Creo que sí lo terminamos alguna vez.
- Brian: Bien.
- Lara: Sí, sí, sí. Porque íbamos con muchos grupos.
- Brian: Okey.
- Lara: Y sí, sí, lo terminamos.
- Brian: ¿Y esas veces que no lo terminaron? ¿Era por cuestión de tiempo?
- Lara: Sí, por tiempo. No nos daba porque ya te digo, era un grupo.
- Brian: Claro.
- Lara: Nosotros tenemos que esperar a los que iban más lentos… y ta. A veces nos los daba.
- Brian: Sí.
- Lara: Teníamos no sé si un par de horas, nada más en la mañana… Mi voluntariado era esas dos horas también, porque en realidad nosotros les enseñábamos, los ayudábamos con las tablets… Y ta, el mismo horario teníamos para estar ahí.
- Brian: Sí.
- Lara: A veces se hacía más rápido, otras veces mucho más lento.
- Brian: Claro, y la experiencia como tal, el cuento, es bastante extenso, digamos.
- Lara: Claro, sí, sí, se precisa más…. O estando solo, capaz que lo haces en un rato, pero no sé. Nunca fui después a hacerlo yo sola.
- Brian: Bien, perfecto… Bueno, si por ejemplo le tuvieses que contar, o bueno, les contaban a estas personas mayores cómo era el cuento, digamos, o sea, tuvieses que describirlo, explicárselo a alguien que no lo conoce, ¿cómo lo describirías? ¿cómo explicarías esta experiencia?
- Lara: En realidad, te acerca a lo que nosotros siempre le estábamos diciendo a ellos, que los acerca a la tecnología, que te muestra otra manera de usarlas también, porque para ellos ya te digo, era pasar de celular de número a una tablet. Entonces, ta. Para ellos todo era maravilloso. Y… y bueno, después que te dé un cuento, que te haga toda una historia, o sea, que no sean solo murales, que cada uno te dé algo, sino que tengas que seguir. Mismo vos ibas con la tablet buscándolo, te iba diciendo dónde estaba cada lugar, y habían momentos, me acuerdo tal cual, de una vaca que está en un... creo que es el...
- Brian: Un tejado.
- Lara: El agua, el tanque de agua de una casa. Pero en realidad estábamos ahí mirando para todos lados y nunca lo vimos, hasta que el cuento nos hizo mirar ahí. Como que aparecía de golpe. La verdad que está re bien hecho, perfecto hecho.
- Brian: Claro. Y por ejemplo, ¿qué detalles de toda esta experiencia como tal te gustaron más y cuáles te gustaron menos? O sea, ¿qué rescatarías de toda esta experiencia como que lo que más te llamó a vos y a las personas, a los adultos mayores con lo que hiciste recorrido?
- Lara: No, lo bueno es todo el cuento que te vas llevando. También había partes que te hablaban de las casas de ese lugar… de gente que es músico, artistas que vivieron y hablaban algo de ellos también. O sea, como que era totalmente interactivo con el barrio. O sea, no era solamente de muros que

están en una casa, en otra, en otra, sino que se hizo también para el barrio ese y conocerlo un poco más.

- Brian: Entonces, un poco esta interactividad digamos que genera con el barrio.Te hago la pregunta, ¿vos ya conocías el barrio Palermo? O sea, ¿habías pasado por estas calles de ahí?
- Lara: Sí, sí, por algunas sí, pero a veces no se observa bien.
- Brian: Perfecto. Y ¿cómo sentís entonces que jugaba el entorno con esta experiencia? O sea, es como, ¿el cuento se adaptaba bien con el entorno?
- Lara: Sí, perfecto. Sí, sí, sí, sí. Sí, se buscaron los lugares exactos. No, no, no. Recorrías perfectamente todo el barrio. Y ta, te iba llevando. No, no, no.
- Brian: En cuanto a... Perdón, ¿decías algo más?
- Lara: No, no, que estaba muy bien hecho, muy bien pensado.
- Brian: En cuanto a temas de tráfico o de cosas, ¿surgió algo inesperado durante el recorrido que los haya interrumpido?
- Lara: No, íbamos de mañana y era re tranquilo ahí. Capaz que en otro horario se complica más. Pero de mañana a las 10 de la mañana no hay nadie por ahí. Cruzábamos la calle, estábamos en el medio de la calle, porque buscábamos los ángulos y no nos importaba nada.
- Brian: ¿Pudieron entonces realizar la experiencia con normalidad? ¿No surgió algo inesperado, algo que no hubiesen...?
- Lara: No, no, no.
- Brian: ¿No se encontraron con ningún detalle como fuera de lo común?
- Lara: No, no, no. Para nada.
- Brian: Ahora te pregunto, hablamos de estas animaciones que tenía el cuento, la aplicación, que cuando apuntabas a los murales cobraban vida. El término realidad aumentada, ¿lo conoces?
- Lara: Sí.
- Brian: Bien, ¿sabés lo que es la realidad aumentada?
- Lara: Sí, sí, sí.
- Brian: Perfecto. Si me pudieses explicar qué es para vos la realidad aumentada, ¿cómo me lo explicarías?
- Lara: Ay, no sé.
- Mariel: No, capaz, en realidad, si en algún momento del recorrido o previo a hacerlo, si sabían que se iban a encontrar con esa tecnología o con alguna otra tecnología...
- Lara: Creo que fue un muchacho que nos llevó y nos explicó más o menos cómo era. Por suerte, como había gente mayor, lo explicaba a detalle, entonces nosotros también entendíamos todo. Pero sí, sí, era entendible, sí, sí.
- Mariel: Capaz que, en realidad, también relacionado con la aplicación en sí, si en algún momento, no sólo porque estuvieron trabajando con personas mayores, sino en general si tuvieron alguna dificultad al usar la aplicación o al intentar hacer el recorrido, algo que fuera, por ejemplo "intentamos apuntar el mural y… no se reprodujo". Una cosa así.
- Lara: Sí, pero como éramos tantos y si no se le reproducía a uno, era al otro. Como que siempre seguimos el cuento, en alguna de las tablets se seguía.
- Mariel: Claro, no estaban con auriculares o… era algo más como en general.
- Lara: Claro, cada uno se llevaba sus tablets y algunos se escuchaban a todo volumen, y ta. Como que, el que enganchaba ahí, quedaban todos mirando.

Pero no, se veía perfecto, se escuchaba bien. No me acuerdo si tenían auriculares, creo que sí.

- Brian: Algunos llevaban.
- Lara: Algunos se les incomoda y ta, lo hacían así y escuchábamos todo.
- Brian: Claro, la mayoría como que compartía el audio, compartía la experiencia, era algo colectivo.
- Lara: Y sí, porque algunos querían caminar y les teníamos que decir que tenían que ver por la tablet.
- Brian: Claro.
- Lara: Nosotros los dejábamos hacer lo que quisieran… pero ta, más o menos que vayan entendiendo lo que estábamos haciendo.
- Brian: Nombrabas que a algunos no las reproducía o se les trancaba o algo. ¿Afectó en algo el disfrutar la experiencia estas pequeñas cositas que iban surgiendo?
- Lara: No, no, para nada.
- Brian: Para nada.
- Lara: Para nada, porque además les copaba hasta el mural solo ahí. Algunos se ponían a sacar la foto nomás.
- Brian: Sacarle fotos al mural, claro.
- Lara: Claro,decían "no, yo escucho el del otro".
- Brian: Claro.
- Lara: Sacaban fotos hasta el mural.
- Brian: Bien. Y por ejemplo, capaz, pensando en las personas mayores, ¿algo que vos le cambiarías a la aplicación o a la experiencia?
- Lara: Ay, la aplicación no me acuerdo ni cómo era, pero se veía en general bien… y no sé.
- Brian: ¿Y a la propuesta en sí? ¿No le cambiarías nada o le cambiarías algo para hacerla más amigable para todos?
- Lara: No, no, para mí estaba bárbaro. La idea era recorrer el barrio.
- Brian: Claro.
- Lara: Buscar los puntos que te iban llevando.
- Brian: Claro, sentís que ya era sufici…
- Lara: De repente pasabas por lugares que no te habías dado cuenta que había un mural o que había algún dibujito que te llevaba.
- Brian: Claro.
- Lara: No, no, divino.
- Brian: Sentís entonces que era bastante inclusiva, mismo con las personas mayores.
- Lara: Sí, sí, sí, sí. Ellos lo pasaron muy bien.
- Brian: Bien.
- Lara: Les encantó y algunos nos dijeron que después fueron. Como para hacerlo tranquilo.
- Brian: ¿Fueron solos?
- Lara: Sí, sí, sí. O iban con los nietos.
- Mariel: ¿Sabés si les comentaron a otras personas, o si mismo vos les contaste a otras personas que estaba eso?
- Lara: Sí, sí, sí. Para todos fue novedosisimo. Sí, sí, yo siempre cuento a todo el mundo.

- Mariel: Capaz que algo que nos interesa un poco saber, en base a eso que venías hablando de que estuvieron mirando medio que los alrededores y demás, es ¿cómo fue tu propia experiencia, personal, a nivel de sensorial o de los sentidos, eso de tener que estar escuchando, tener que estar mirando, tener que estar no solo mirando otra vez de la pantalla, sino que mirando el mural en sí. ¿Cómo se dio eso, digamos?
- Lara: No sé, bien. Era un, yo que sé… era un lindo… creo que fuimos así todos, eran lindos días y se ve como de lejos, te ponías en el ángulo que quisieras, se veía perfecto, en la vereda estaba perfecto. Nosotros nos poníamos al medio de la calle porque teníamos, éramos muchos y todos querían… teníamos que hacer una ronda. Pero no, no, está perfecto hecho. Vas por la vereda y lo haces.
- Brian: Y esto de...
- Lara: Por el medio de la calle.
- Brian: Claro, y esto por ejemplo, justo eso del tema de cruzar las calles y todo eso, ¿sentían que por un momento era como la experiencia robaba tanto la atención que…?
- Lara: Sí, no… pasa que con ellos estábamos nosotros atentos a que crucen, que no crucen, capaz que nosotros no vimos tanto, no estábamos tan metidos en el cuento como ellos sí. Nos poníamos ahí tapando el lugar para que no nos pase por arriba, básicamente.
- Brian: Claro.
- Lara: Y ta, los cuidábamos. Pero ta, todo porque éramos muchos, si va una persona lo hace perfectamente.
- Brian: Claro.
- Lara: Sin ningún problema.
- Mariel: No, bueno, en realidad relacionado más con el barrio, sabiendo que conocías el barrio, si te parece que le aportó, que le agregó algo, la presencia de esa experiencia ahí…
- Lara: Y pienso que sí, porque la gente, los vecinos estaban como viendo que todos interactuaban con eso. Sí, pienso que sí. Y habrán ido también de las escuelas y todo. Sí, sí. Para el barrio, para mí fue muy bueno.
- Brian: ¿Te gustaría entonces, capaz, que esta experiencia estuviese disponible en otros barrios de Montevideo?
- Lara: Sí, sí, sí. Para conocer cada barrio estaría espectacular.
- Brian: Claro… Ahí va como propuesta turística, digamos, que te motiva a recorrer un barrio.
- Lara: Sí, sí, sí. Lo veo en El Cerro o en La Rambla. Esos lugares, sería divino.
- Brian: Divino tener una propuesta de eso.
- Lara: Conocer un poquito más de la historia también del barrio.
- Brian: Bien, bien. Y ahora, a nivel de, digamos, de la manera con que se manejaban los dispositivos o como la manera en que interactuaban con el barrio, ¿sentís que vos o alguno de los adultos que hicieron este recorrido como que incorporaron algún comportamiento a esta experiencia? O sea, por ejemplo, ahora vas por las calles mirando más los murales o viendo si hay vacas arriba de los tanques de agua. Ese tipo de cosas como que...
- Lara: Yo sí. Yo si, todo el tiempo estoy viendo la arquitectura y sí, me quedé como "ay, a ver si hay algo acá".

- Brian: Claro.
- Lara: Por todos lados, sí, sí, sí, me encanta.
- Brian: Bien, de bien.
- Lara: Y ellos pienso que también porque nunca lo habrían visto.
- Brian: Claro. Esto de apuntar con el celular, capaz, para ver las cosas no solamente en vivo sino en la pantalla también.
- Lara: Claro. A ver si tienen algo más.
- Brian: Claro.
- Lara: Sí, sí, sí, está muy bueno.
- Mariel: Después nada, saber si, por ejemplo, de la gente a la que se los comentaste, si te enteraste de alguien que te dijo que lo había hecho o...
- Lara: No, no me acuerdo. No, no me acuerdo. Y fue en el 2019 y enseguida fue la pandemia.
- Mariel: Claro.
- Lara: Ahí pensá que también perdés las posibilidades de… Justamente no se podía salir.
- Mariel: Claro. Sí, sí.
- Brian: Bien…
- Lara: Y ahí se te cortó también el voluntariado.
- Brian: Ah, mira.
- Mariel: Cierto.
- Brian: Es verdad… Y para un poco concluir todo, digamos, ¿vos qué nombre, cómo llamarías a esta propuesta? O sea…
- Mariel: Si tuvieras que decirle a otra persona, vamos a… ¿Qué vamos a hacer?
- Lara: No sé, recorrida de murales en el barrio... No sé. Para conocer la historia, no sé. O… No sé si era la historia, sino para saber qué hay en ese barrio. Que no hay solo casas.
- Brian: Bien. Entonces, ¿invitarías a alguien a...
- Lara: Se ve de todos lados.
- Brian: ¿Invitarías a hacer una recorrida del barrio?
- Lara: Sí, sí, sí, sí.
- Mariel: ¿Te acordás de algo de la historia? O sea, del cuento.
- Lara: No, no. No, no. Sé que era sobre los artistas, sobre la música. Sí, pero exacto no.
- Brian: Está perfecto.
- Lara: Tengo que volver.
- Mariel: ¿Volverías a hacerlo aunque sea sola?
- Lara: Sí, sí, sí, sí.
- Mariel: Bárbaro.
- Lara: No sé si está igual, si le cambiaron algo.
- Brian: Está igual.
- Mariel: Está igual.
- Brian: Rehicieron los murales el año pasado, ¿puede ser?
- Mariel: Sí, está emprolijado, digamos.
- Brian: Claro.
- Mariel: Está igual. Sí, sí.
- Lara: Entonces sí, volvería igual sí. Seguramente.

- Brian: Perfecto. No mucho más. Era un poco esa conversación. La verdad que nada. Muchísimas gracias por el tiempo y por participar.
- Lara: Bueno.

Sofía y Cristóbal (BooksOnWall)

- Mariel: La primera por ejemplo es ¿cómo se les ocurrió el cuento mural? Por fuera de los recorridos distintos, el cuento mural y esa idea, ¿cómo surgió?

- Cristóbal: Se la voy a responder yo porque es como una anécdota de la calle, íbamos con Julio caminando y íbamos y veníamos. Siempre vivíamos cerca, entonces él es muralista, y yo diseñador y trabajo con tecnología. Entonces, una de las preguntas que él me hizo en la calle un día, ahí conversando, es, "¿cómo hacemos para que estos muros hablen? ¡Que los muros hablen!". Bueno, vamos a hacer algo con tecnología. En verdad, era eso, de alguna manera, estar en la calle y contar la historia de la calle.

De hecho, si se dan cuenta, el primer cuento mural, creo que tiene algo simbólico en eso, porque cuenta la historia de los sonidos de Palermo. Y los sonidos de Palermo son el candombe, la música, el jazz, hay trompetas, entre medio y saxofones si uno se pasea por el barrio. Nosotros mismos vivimos en un apartamento que arriba hay una pianista. Se siente que es un barrio de música, de sonido. Entonces, que los muros hablaran, era un poco que contaran también esa parte, esa parte del barrio que es real, que existía ya emocionalmente. No fue una pregunta que nos dijimos "¿pero acá hay música o no hay música?". No, fue natural la propuesta de Fulvio de bueno, "si estos muros hablaran", y de ahí viene.

- Brian: Y en esa búsqueda entonces de encontrar la forma de que los muros hablaran, ¿cómo fue el viaje y cómo llegaron a determinar que la realidad aumentada es como...?

- Cristóbal: Fue muy automático en realidad porque… la conocíamos a la tecnología. Yo por mi lado hice una tesis que trabajaba con la realidad aumentada hace más de diez años más o menos y… un poco más capaz. Y en esa tesis se aplicaba la realidad aumentada como concepto.

- Sofía: En el territorio.

- Cristóbal: En el territorio, claro. Entonces, para mí fue como algo que tenía la respuesta ya hecha, como algo automático.

- Sofía: Fulvio hizo la pregunta y Cristóbal tenía la respuesta.

- Cristóbal: Y después en realidad le dije, conseguí un programador y bueno.

- Sofía: Y ahí Fulvio se enroscó en armar un proyecto de murales interactivos.

- Cristóbal: Y yo empecé a dibujar la idea de cómo iba a ser el recorrido. Y después de cómo iba a ser la aplicación y lo programamos.

- Sofía: Y ta, después Fulvio dijo… como Fulvio tiene un espíritu muy lúdico y muy callejero, siempre está como buscándole la quinta pata al gato. Y siempre estaba armando ehh, como la búsqueda del tesoro. Cosas que pudieran ser divertidas y así la gente anda corriendo por la calle. Y ahí creo que en esa postulación del fondo de murales interactivos fue que a él se le ocurrió lo de ponerle una narrativa a los murales y que a través de la tecnología, se fuera como develando esa narrativa.

  Entonces invitó a Sergio López Suárez y a Javier López. Javier López es un… conocido del barrio que es escritor y que ya habían hecho un libro donde Fulvio había hecho las ilustraciones, y él hacía las anécdotas de migrantes, que se llama Tano. También creo que fue ganador de un fondo concursable y no sé qué. Entonces lo invitó a Javier y no sé si fue Javier que lo invitó a Sergio López Suárez, que es un escritor de salto bastante conocido. Y ta, ahí ese proceso creativo lo desarrollaron ellos, de ponerle la historia a los muros del barrio.

- Cristóbal: Estaban de moda las autoguías, estaban de moda los QRcodes. Estaban en la vuelta, no era algo difícil de solucionar con varias formas, ¿no?

- Sofía: Claro, pero la mirada de Fulvio también que es súper artística, al lograr plasmar también eso, se metió en un baile que no tenía ni idea.Decía, "tengo que hablar con animador…"

- Cristóbal: Ya habíamos experimentado, en realidad ya habíamos empezado a experimentar algo. Lo primero que hicimos era hacer un libro, queríamos hacer un libro con unos tanques de agua que estábamos pintando, entre medio ahí la situación esta y postulamos ese proyecto que era con el libro, con los tanques de agua. Y Fulvio ya de paso probó una versión de una animación que alguien le hizo una realidad aumentada, y además teníamos un libro en la vuelta de un personal, un libro que era bastante, digamos muy infantil, nada muy especial. Era un libro del lobo, la caperucita y el lobo, con realidad aumentada, de hecho creo que lo tengo en algún lugar acá, no sé dónde estará, pero en realidad lo apuntabas con la aplicación y salía el lobo parado así arriba del libro, y caminaba arriba del libro, se movía.

  Entonces teníamos también algunas experiencias que no sé si fueron antes o después, pero en ese momento estaban ahí.

- Brian: Bien, y ahora una consulta respecto a… lo que fue la decisión de hacer esto en el barrio Palermo. O sea, ¿surge un poco por este lado del autor que tenía contactado, era porque era de ahí o va por el lado de la musicalidad?

- Sofía: Todos vivíamos ahí.

- Cristóbal: Todos éramos de la vuelta.

- Brian: Ah, todos vivían en el barrio Palermo. Bien.

- Sofía: O a la vuelta, nosotros vivíamos enfrente, Fulvio vivía a una cuadra y media.

- Cristóbal: Somos como se dice la expresión, digamos compadres, ¿no? Hacíamos todo el tiempo cosas juntos, como familia, como amigos. Enilo y su hija, mi hijo y su hija, nuestro hijo y su hija digamos ehh… nacieron juntos. Entonces teníamos una comunidad de artistas que estaba a la vuelta.

- Sofía: Amistad, afinidad.

- Cristóbal: Barrialidad.

- Brian: Fue como automático entonces.

- Cristóbal: Si, fue un trabajo comunitario. Si, además él quería especialmente dejar algo en el barrio porque se iba a volver a Europa. Entonces había un incentivo de él de postular a un fondo.

- Sofía: Y ya había hecho un montón de murales en la vuelta.

- Cristóbal: Varios murales ya estaban hechos.

- Brian: Varios murales ya estaban hechos antes de empezar la propuesta. Y después los incorporaron.

- Cristóbal: Hmm?

- Brian: Después los incorporaron digo.

- Cristóbal: Sí, y algunos los hicieron nuevos.

- Sofía: No se si después pero, los tomaron y los utilizaron.

- Cristóbal: Claro y él le pasó ese insumo al escritor. Y en los murales cada personaje, cada mural incluye un personaje nuevo. Son los hijos nuestros del barrio.

- Sofía: Claro, son los niños del barrio, donde están nuestros hijos. Los nombres, los personajes.

  Creo también que fue un proceso creativo medio, ¿cómo se llama? cadáver exquisito, ¿no? Fulvio tenía eso, hizo una pregunta, Cristóbal trajo su experiencia, después le tiraron la pelota a Pablo que era el sonidista, o al músico. Obviamente como director Fulvio tiene su creatividad, y va tirando, involucrando gente. Y eso también fue como… algo clave, que es también del espíritu de él, y de quienes compartíamos en ese momento. Que era muy de

barrio, pero de juntarnos a crear, como de… "Vamos a inventar este proyecto, este fondo, debemos hacer esto, esto y lo otro". Y ta, salió.

- Brian: Bien. Y entonces en este contexto de que eran ustedes del barrio, ya eran vecinos del entorno. ¿Cómo fue entonces un poco la aproximación con los otros vecinos?

  De proponer en el entorno. De "che vamos a usar esta pared de tu casa para hacer este mural". ¿Cómo fue esa?

- Cristóbal: Por un lado Fulvio ya tenía mucho reconocimiento en el barrio porque era querido.

- Sofía: Y ya había pintado muchos muros.

- Cristóbal: Y siempre se acerca de un lugar como muy… El artista callejero sabe como tantear eso. "Hola, ¿qué tal? ¿Cómo andás? Mirá". Traía el dibujito, mirá su imagen.

- Sofía: Claro, y además el ser italiano ya genera una simpatía muy directa con la gente, porque ta, es un personaje típico el italiano como migrante.

- Cristóbal: Además hizo un libro anterior a este proyecto, se llamaba Migrante: Historias italo-uruguayas. En ese libro fue que probamos la realidad.

- Sofía: Claro, por eso yo lo dije recién, Tano, el libro Tano.

- Cristóbal: Claro, sí, sí, sí, claro. Perdón. Me hizo un corte.

- Sofía: Lapsus.

- Cristóbal: Pero ese libro era también de gente del barrio.

- Sofía: O sea, en este plan como rememorando cómo fue todo también. Fue como una excusa donde todos nos encontramos trabajando en un proyecto que capaz no nos habíamos imaginado que podíamos estar trabajando.

- Brian: Bien.

- Sofía: Así que fue algo medio mágico.

- Brian: Medio mágico. ¿Encontraron alguna resistencia por parte de los vecinos cuando estaban planteando esto? O fue todo muy positivo?

- Cristóbal: Yo creo que todo fue bastante positivo. Solo una señora que… Pero que ya tenía el precedente de que tapaba todo lo que pintaban en el mural. Esto fuimos, no le preguntamos, hicimos algo para ver qué pasaba. Al día siguiente lo tenía tapado con Portland, viste tipo "No me pinten nada".

- Brian: Claro.

- Cristóbal: Estaba re lindo el gatito que había hecho Fulvio, pero ta, se fué.

- Brian: Bien. Entonces, con todo definido, ya los murales, la idea, el barrio. ¿Qué tipo de consideraciones tuvieron del entorno para crear la experiencia?

  O sea, me refiero al tema de las calles son medio angostas. ¿Dónde vamos a ubicar los murales?

- Cristóbal: En principio no teníamos mucho conocimiento de lo que iba a pasar, cómo cuál iba a ser el resultado fenomenológico de todo el asunto, y paradigmático de la expresión del cuerpo de la persona en el lugar. Eso como que ahora lo tenemos claro.

  Pero lo que sí se observó, y que me parece que eso es un ojo que Fulvio tenía mucho más claro que todos nosotros. Es que él es arquitecto, entonces, al ser arquitecto, entendía la ciudad con una mirada urbanística. Y es muy buen arquitecto. Tiene un ojo muy fino, sabe mucho de arte y arquitectura. Entonces tenía un entendimiento claro de dónde, qué lugar para mirar, hacia dónde, y como que eso él siempre lo tuvo claro. Por el hecho de pintar los murales, "aquí te ponés un mural" decía. Y ahí iba y te ponía el mural y efectivamente era el lugar perfecto. De hecho uno de los murales que ganó un premio de los graffiti mural, no sé cómo se llama, está ahí en Palermo, está en una esquina, son tres ventanas tapiadas que están buenísimas.

  Tú decías, claro, era evidente que ahí iba ese mural, no es como que venís y decis "ah pinto un mural que está tirado ahí". Él lograba embellecer la arquitectura a través de esta expresión artística que no era en cualquier forma ni en cualquier lugar. Eso me parece bien.

- Sofía: Más como en relación a… cuando se inauguró. Lo que sí pensamos es, bueno, qué día se convoca esa inauguración. Porque… entre semana el tránsito es un caos, son calles que, si bien son barrios, son súper transitadas, y los fines de semana son súper tranquilos.

  Entonces ta, convocamos esos días y por eso. En realidad la calle es ancha y es súper cómoda, los videos que hay de la inauguración y del relanzamiento es la calle llena de gente caminando en bici, este… Y, procuramos también siempre desde la comunicación, que está en uno de los slides para abrir las aplicaciones, es "tengan atención al tránsito". También basándonos en la experiencia de Pokémon GO que murió mucha gente. No se si mucha gente, pero..

- Brian: Tuvo sus polémicas.

- Mariel: Había cuestiones.

- Sofía: O sea, hay que ser responsable, ¿no?

- Brian: Pasado el tiempo hubo comentarios de gente del barrio hacia el proyecto, digo, una vez que ya estuvo…

- Cristóbal: Todo el tiempo, en la calle, en todo el lado….

- Mariel: Claro, ustedes si eran vecinos me imagino que en un momento les tocó que alguien viniera y les dijera algo.

- Cristóbal: Al principio era todo con Fulvio. Fulvio como que se volvió un súper estrella de rock en el barrio. Y luego la gente, "ah, el fulvio!", "uh que buenos los murales Fulvio!". Yo iba al lado siempre calladito, siempre con el gorrito puesto y el Fulvio ahí siempre saludando. Entonces como que era una cuestión muy barrial…

- Sofía: Y de repente hay gente que reconoce los murales y sabe que hay una historia, o reconoce los murales pero no sabe que hay una historia y te dice, "ay, ustedes son los de…", como distintos momentos y situaciones. La sorpresa de que, o me ha pasado de que me dicen "ta, hablá con tal persona", me pasa el WhatsApp y veo que en su foto de perfil tiene un mural….

- Brian: Bien, y entonces en este aspecto, por ejemplo, ¿qué diferencias encontraron al hacer la experiencia de Salto?

  En el caso de que ya era un departamento nuevo, no eran vecinos del barrio. ¿Cómo fue, digamos, este mismo proceso de involucrar un entorno?

- Mariel: Esta experiencia digamos

- Brian: Esta experiencia de involucrar un entorno, en este caso un poco más desconocido para ustedes.

- Sofía: Fue un desafío y creo que lo sigue siendo hasta el día de hoy, porque nunca pudimos estar más de dos semanas ahí. Y procuramos como generar ese tejido, como lo postulamos en nuestra metodología de creación, más, no fue sencillo, ¿no? Como que había mucha resistencia de parte de tipo "ta, ¿por qué ustedes?".

  Nos pasó un poco de eso y por otro lado, tipo, pa, qué copado, qué bueno esto, qué divino. Siempre además nos terminan contactando a escuelas para hacer visitas guiadas y para preguntar más cosas. Entonces hay como un poco de todo.

- Brian: Bien, ta. Bueno, dejando un poco entonces el entorno del lado…

- Mariel: No, bueno, en realidad a mí me queda esto tipo, o sea, cuestiones de curiosidad. El tema de cuando hicieron la renovación de los murales. O sea, fueron como a, "bueno, veamos que murales están como que haya que hacerles algo". O,dijeron "ta, de acá a un año se hace, se pinta esto".

- Sofía: Bueno, o sea, en realidad el relanzamiento tenía que ver con que estábamos cambiando de plataforma. Y bueno, algunos vídeos no funcionaban, algunos murales ya no estaban. Entonces, fue un arduo trabajo de casi dos años de "ta, no, se cayó este mural", y este… o sea, como que todo el tiempo cambia la realidad y la situación.

  Y también, como somos un proyecto autofinanciado, tener los recursos para poder dedicarle el trabajo que merece es todo un tema. Entonces ta , fue como un momento de decir, ta, no puede estar más esto como a medias, hagámoslo. Y bueno, fuimos juntando fuerzas de todas partes y se consiguió la pintura, se restauraron los murales, justo estaba Fulvio acá. Se pudo hacer un poco de animación, se subió el contenido.

- Cristóbal: Pasa que es tan grande que…

- Sofía: Sí, son 17 murales que a diferencia de lo que fue a ser el cuento de Salto, elegimos hacer 10 murales.

- Cristóbal: Y de hecho en Chile elegimos hacer 7 murales.

- Sofía: 7 murales y 8 estaciones.

- Cristóbal: En realidad son 7 murales, 8 estaciones y un tótem.

- Mariel: Como el arranque de este?

- Sofía: Si como este. Si, siempre hay un tótem.

- Mariel: Si como punto de partida.

- Sofía: Si.

- Brian: Perfecto.

- Mariel: No bueno, las cuestiones más tecnológicas en realidad, más dirigidas a vos Cristóbal, son más de, por ejemplo, ta bueno la realidad aumentada la eligieron por ese tema de que ya era algo que habían tratado y demás. Si no, también cómo encararon el tema de la inmersividad. Yo me acuerdo que ustedes, cuando hicieron el curso y demás, hablaron pila de que es una narrativa inmersiva. O sea, ¿en qué se concentraron como para generar eso? El tema de los sonidos.

- Cristóbal: Yo digo que tuvimos suerte y fue fácil porque… Es un recorrido en la calle. Y lo que no podés evitar es que la calle suene, que la calle suceda, que los árboles, la gente, no se. Entonces, la inmersión tenía mucho que ver más con eso que con lo que iba a pasar adentro del teléfono. Lo que pasa dentro del teléfono, viste, que somos bastante *naive*. No hay mucho efectismo, viste de – Efectos especiales con la boca – No hay luces, ninguna animación despampanante, aún.

  Capaz que hay alguien que quiera hacer un cuento de ciencia ficción y necesita todo eso. Pero nosotros pensamos que con lo más básico y elemental ya ahí va a estar hecha la inmersión, porque lo que queríamos era que se rescatara la arquitectura, se rescatara el momento en la calle. Como que eso de estar ahí, hacer presencia requiere estar inmerso en el ecosistema.

- Sofía: Sí, es como subrayar también. Es como decir, es la historia de acá, entonces todo genera una coherencia que te permite que al final es como leer un libro. Cuando lees un libro te sumergís en la lectura, si te copa, si no te copa, bueno el género, lo que sea. Cuando ves una peli es lo mismo, es 2D, pero vos ya estás ahí. Porque al final lo que te atrapa es la narrativa.

- Cristóbal: La historia.

- Sofía: O es la narrativa con tecnología y el mural, y además el barrio.

- Cristóbal: Lo inmersivo yo diría que se da por la situación de narrar. Obviamente la narración es la que tiene el gancho potente. Ahora obviamente la realidad aumentada lo que busca justamente es generar otro ambiente. Entonces bueno, tiene un montón de herramientas, la música, las cosas.

- Sofía: Sí, y eso es el cine. Porque si vos tenés un cine sin audio no va a pasar nada.

- Cristóbal: Y no es lo mismo si yo te doy la postal de BooksOnWall y te hago ver con el teléfono. Que si estás frente al muro, que ya te envuelve el tamaño, que tienes que tomar distancia y que de repente te mueves para un lado, y viene un auto…

- Brian: Y en este aspecto entonces, ¿cómo concibieron o cómo creen que es?

- Sofía: Yo creo, perdón, respecto a esto, que el sonido es clave. Ahí los personajes hablan, cuando alguien habla el otro para la oreja. Entonces vos querés entender de qué está… Es como ver una peli en el teléfono pero con el mural. Entonces ya eso es como algo que es nuevo, que es muy curioso.

- Brian: Y también es como la piedra angular misma del cuento, el tema de los sonidos, involucrar los sonidos del barrio y todo. Entonces es como que ta, aspectos sensoriales, de la inmersión, el sonido es como….

- Sofía: El sonido de los barrios también es como, me parece que perceptivamente o audiovisualmente, eso es como algo que hace un gancho acá o en la China.

- Cristóbal: Si cuando se matchean audio con video… pasan cosas.

- Brian: Entonces en este aspecto, hablando un poco de la inmersión y la experiencia en general. ¿Cómo creen que se diferencia cuando haces la experiencia individualmente o la haces colectivamente?

- Mariel: Nos ha pasado de encontrarnos con gente. Bueno, en realidad mismo yo la hice individual y después la hice grupal, y este…

- Brian: Siempre hay como esos matices de que tienen distintas perspectivas de la experiencia, si van solos o van acompañados.

- Cristóbal: Si, yo creo que son experiencias diferentes que se gozan de forma diferente. Y una tiene como una cosa más.. como cuando ves una peli y tú mismo sólo en la casa, que decis "ta, la veo", y te re colgas si estás re dentro de la peli. Y si estás con otro… comes pop. O te dormís en la peli.

- Brian: ¿La concibieron específicamente como algo individual? ¿O siempre pensando desde esto de que es algo para compartir?

- Cristóbal: Yo creo que no pensamos mucho en lo que iba a pasar, pero si… ta que resultara, algo. Entonces resultó todo, todo lo que podía resultar funcionó.

- Sofía: Me parece que también un poco la esencia de Fulvio que dibuja niños, una cosa muy de inocencia... Eso por un lado, es como ta… accesible para niños. Por un lado, habla el lenguaje de los niños y por otro puede hablar el lenguaje de un adulto. Si se da esa conexión niño-adulto es todavía mejor… que eso es algo que, bueno es muy de Fulvio, que igual te mezcla la abuela con el niño.

- Cristóbal: Si el agua con el aceite y dale para adelante.

- Mariel: En realidad otra cosa que nos encontramos bastante es...

- Sofía: Mucho del resultado de por qué es así… Es un acto creativo. O sea, juntar piezas con un sentido muy común y muy conectado con la vida, y con la arquitectura y el arte, porque permite eso, la sorpresa.

- Mariel: En realidad cuando pensamos mucho en el barrio, en un momento, cuando hubo que averiguar que estaban en otros lugares, pensamos en si se les dió la oportunidad o si en algún momento les hubiese gustado hacer otro en otro barrio, así como trabajaron Palermo.

- Cristóbal: Vamos a hacer otro.

- Sofía: Eso lo estamos empujando.

- Cristóbal: ¿Ustedes no quieren hacerlo? Vamos a hacer uno en otro barrio.

- Sofía: Sí, de hecho venimos postulando proyectos y presentando. Solo que financiar un proyecto así, ta, conseguir la financiación es clave.

- Cristóbal: Además de conseguir la financiación, lo que pienso yo es que nuestro objetivo no es terminar nosotros consiguiendo financiación para hacer cuenta.

  Nosotros queremos que otras personas de otros barrios que sienten pertenencia por su espacio, tengan la opción de poder realizar esta alternativa sabiendo que, postulando a un fondo concursable que te da 5000 dólares, capaz que lo podés lograr. Imaginate si nosotros hicimos uno con 17 murales. Capaz que si haces uno con tres, ya es un cuento y está buenísimo.

  Entonces, la perspectiva es esa, es que otres con la metodología que nosotros le decíamos, gratis, abierta, libre, gratuita, usela, haga lo que quieras, está todo en internet, vayas y hagas tu cuento y lo subes a la plataforma, y no tenga por qué ser "by BooksOnWall".

- Brian: Entonces esa es un poco la iniciativa de por qué el Storymaker es una plataforma abierta. Es un poco eso de que sea accesible para todo el público. Que distintas personas de distintos barrios tengan la iniciativa de poder crear esta historia.

- Cristóbal: Sí, sí. Nosotros estamos re disponibles para guiarlos y ayudarlos, y ver qué es lo que podamos aportar nosotros, que pueden aportar ellos y así solucionar el problema digamos, sacar adelante.

- Brian: ¿Tuvieron en algún momento algún problema? Porque esta herramienta sea así abierta.

- Mariel: ¿Les ha pasado algo?

- Cristóbal: No, solamente nos mandaron dos amenazas de muerte, jajajaj.

- Sofía: Es abierta pero eso no significa que la gente ya la haya descargado y la esté utilizando. Porque lo que pasa con el software libre es que necesitas a alguien que sepa el software para que instale ese software en algún servidor y sepa cómo usarlo, o…

- Cristóbal: Si bien eso es una realidad, en el contexto del mundo del software, BooksOnWall ha servido como referencia de otros desarrolladores, de cosas que se desarrollaron para lograr el objetivo.

Hay otros desarrolladores que nos han consultado por, "¿Cómo hicieron con esto, más esto, más esto otro? Que juntaron ustedes para poder hacer este software?". Entonces ese tipo de interacciones también ocurren, y que no son las del plano bueno ¿quién va a descargar el software? ¿Quién lo haría? Un programador. Un programador o citado por un grupo colectivo, o un programador porque tiene ganas de jugar y ver para qué sirve, y desde ahí hacer otra cosa. O alguien que estudie en la academia, como ustedes desde el lado de la comunicación, que podrían decir, bueno agarramos la metodología y ayudamos a hacer algo con ella… O informáticos de la facultad que dicen, "ah mirá este software, vamos a probarlo y lo implementamos dentro de la universidad, y jugamos".

- Sofía: Pero por ejemplo, con esta parte de educación, que nosotros venimos haciendo el curso de educación permanente, este vamos a hacer el segundo año, hicimos lo mismo con Ceibal. Hicimos un… Un taller de narrativas y comunidad que se hizo el año pasado en distintas escuelas de todo el país, y ahora se está haciendo de vuelta, entonces lo que estamos también compartiendo es esto de cómo crear estas historias, pasarlas a través del arte, y después compartirlas a través de las tecnologías, con los demás, con la sociedad, con el entorno, con el pueblo, con lo que sea.

  Entonces hay mucha gente que está un poco en ese viaje, pero no con el Storymaker. Con el Storymaker ahora, como bueno, es uno de nuestros objetivos y pendientes ahora es… ¿Cómo lograr la financiación para reescribir el código?, hacer toda la documentación, hacer manuales, y ofrecerlo y venderlo para que alguien nos apoye y digan tipo ta, la FIC tiene en su servidor a Storymaker, y todos los estudiantes de transmedia van a poder probar la realidad aumentada. O el nuevo proyecto que estamos trabajando, que se llama Flip Art, que es para trabajar con una sola escena con realidad aumentada, y no necesariamente encadenar una historia. Porque en el Storymaker por lo menos necesitas tres estaciones para crear una historia.

- Mariel: ¿Siempre pensaron en la realidad aumentada? ¿Nunca se fueron por ejemplo por ejemplo por el lado de la realidad virtual?

- Brian: ¿Nunca otro tipo de tecnología?

- Cristóbal: No.

- Brian: Y han seguido entonces, con esto que vos decís, explorando nuevos usos de la realidad aumentada, no se quedaron solo con el cuento mural.

- Sofía: Si, o sea más allá del cuento mural, que fue como este acto creativo. Después, uno de nuestros colaboradores que es socio, que es el que desarrolló la plataforma, de Storymaker, bueno él es un investigador, un creador tecnológico. Entonces todo el tiempo está investigando la… inteligencia artificial. Porque de hecho, el desarrollo de BooksOnWall ya usa inteligencia artificial. Y buscando nuevas formas de hacer las cosas como más

fáciles, porque en su momento, cuando él escribió el código, fué una cosa realmente muy innovadora.

- Cristóbal: Y verborrágica también, ¿no?

- Sofía: Si muy el acto creativo que es caótico, ¿no? Que después nosotros, como él es diseñador, entonces dijo "vamos a bajar esto a una metodología para crear historias". Yo estudié cine, entonces dije "esto es igual a la producción audiovisual", está muy claro y fácil de transmitir, y de asociar con esto otro, con las nuevas variables que son: Territorio, patrimonio intangible, otras cuestiones que tienen que ver con la tecnología.

- Cristóbal: ¿No les queda otra pregunta?

- Mariel: Alguna que sea más sobre la app…

- Brian: Una cosita capaz, antes de que te vayas es el tema del feedback de los usuarios. ¿Cómo han recibido, como para analizar la experiencia? ¿Tienen la posibilidad de ver, o de registrar los datos de uso?, que refleje tipo "che, hay un problema con el mural 7,hay que ir a reparar eso".

- Cristóbal: Al principio lo hicimos. Hubo información, después cambiamos la aplicación y hicimos una especie de feedback solo de like, un onda me gusta, tantas estrellitas, muy básica.

  Pero igual recogemos datos del dispositivo, nos interesa, más que por ahora la experiencia que sabemos no podemos hacer que sea la mejor. Porque sabemos que hay dificultades, y hay un tema económico, básicamente porque se requiere trabajo. Si sabemos qué dispositivos se usan, qué tecnologías ha usado, cuánto dura el recorrido, si se cae en algún lugar, si no se cae, si pasa algo, si la persona sigue o no sigue, si lo terminó, si no lo terminó. Como que ese tipo de datos los tenemos.

- Mariel: Y otra cosa que a nosotros nos interesó bastante cuando pensamos en la experiencia, era… cuando desarrollaron la app, en sí como se plantearon ese tema de hacer una aplicación que se entienda, que sea clara, que la pueda… usar tanto como un niño como un adulto. Porque en sí el cuento mural es una cosa muy simple, es algo que recién cuando me imagino que tuvieron que irse a la app pensaron como bueno, "¿cómo hago esto para que se entienda?".

- Cristóbal: Lo que hicimos fue pensar, como decía Sofía "La búsqueda del tesoro", un mapa que tenga los puntos, que no sea de interactivo, de hecho no era interactivo, no pasaba nada, estaba ahí quietito, y aun asi ehh… siempre desde una perspectiva infantil, o sea que no sea necesario estar metido en el teléfono, para que la cosa suceda. Sí, no podíamos tener a gente así – Camina como una persona muy concentrada mirando el celular sin percatarse del entorno – esta es una clave de lo que hicimos, esto fue lo que no dejamos.

Entonces, ¿qué pensamos?, que la gente vea donde está la ubicación y camine, y ya está, que se lo guarden en el bolsillo igual. Entonces eso como que ayudó a decir, "bueno esta pantalla no la usamos, hacemos esto nomás y ya está". Y funcionó bastante, la versión actual que es más nueva, que cambió a partir de eso, si bien recoge eso, lo recoge de una manera mucho más… ¿Cómo decirlo para que se entienda bien?, una forma más "uberiana", como diciendo en el mundo de las aplicaciones así más tradicionales. Y creo que tiene bastante déficit justamente porque, es más compleja, y entonces, "Ay y este botón? ¿Para qué sirve este? ¿Para qué sirve el otro? Ahora estamos esperando lograr financiamiento para poder volver una versión nueva, una tercera versión, que sería ya una versión – Efectos de sonidos triunfales–.

- Sofía: Claro.

(Se interrumpe con la salida de Cristóbal de la sala)

- Sofía: Estaba contándoles… Ah si, que cuando se sumó este compañero a hacer toda la aplicación de cero y fue que dijeron, ta pero… Porque ese fue un punto de inflexión, de repente "Un Silencio Bárbaro" estaba generando un ruido bárbaro, una expansión increíble. Y se acercó mucha gente muy interesada, y llegaba gente porque veía la experiencia, o conocía a Fulvio, y ahí se estaba generando una red súper interesante, y ahí se sumó este desarrollador. Que con él que empezaron a trabajar, nos entusiasmamos, presentamos un fondo, ganamos ese fondo que no era muy grande, pero nos ayudaba a seguir haciendo cosas. Y dijimos, "pero en vez de hacer una aplicación de un cuento, ¿Por qué no hacemos una aplicación que haga cuentos?".

  Entonces, de ser un cuento en el barrio de Palermo, BooksOnWall se convirtió a ser una biblioteca, o un creador de cuentos que genera una biblioteca virtual, que se pueden hacer cuentos en cualquier parte del mundo. Entonces se hizo una aplicación en cinco idiomas, o sea StoryMaker se puede usar en cinco idiomas, el sitio web también se puede leer en cinco idiomas. Con esa idea que decía Cris de decir "enseñemos cómo se hacen los cuentos, y que sean artistas, instituciones, escuelas, facultades. Quienes quieran hacer cuentos pueden hacerlo, y sea una red social de artistas o de gente que crea historias"

  Cada uno, porque digo, claro, se puede de Palermo hay un montón de historias para contar, después tenes las historias de Pocitos, de Ciudad Vieja, de Colón. De todas partes hay historias para contar. Entonces ta, ese tecnológicamente es como un punto de inflexión.

  En el momento lo que nos pasó fue que claro, se abrieron como dos grandes caminos creativos, por un lado la tecnología, y por otro lado las narrativas, de decir " ta, somos una editorial de cuentos". Porque nos salió esto, y enseguida nos invitaron a hacer el cuento de Salto, y otros cuentos también. Que algunos íbamos a hacer uno en Tacuarembó con Ibirapitá, y se cayó porque fue justo el cambio de gobierno y apareció la pandemia, pero estábamos a punto de cerrar

el presupuesto, que ya lo habíamos trabajado con la Intendencia, y con Ibirapitá. Entonces ya ahí ya hubiésemos tenido tres cuentos, o cuatro. Porque también toda la pandemia nos ralentizó todo, porque nosotros tenemos un espacio cultural, que fue toda una lucha…

Pero… en ese tiempo que se desarrolló esa aplicación, tampoco hubo mucho tiempo de pensar en el diseño de interacción de la aplicación, o sea hubo lo mínimo, indispensable con la experiencia de Cristóbal, que igual es un montón, pero claro ya estábamos haciendo un cuento. Que además hacer un cuento es como hacer una peli, te llevás por lo menos un año, que es manejar o invitar, o coordinar a más de 40 personas.

- Brian: Y capaz que fué. Por ejemplo, el porqué no existe una aplicación para IOS, para Iphone, un poco motivado por esto. O sea, decidieron abarcar recursos y tiempo…

- Sofía: Lo que pasa es que hacer una aplicación para IOS es mucho más costoso que hacer una aplicación para Android. Y nosotros además nos postulamos como software libre, porque queremos que eso no sea privativo. Pero a veces, querer que no sea privativo es mucho más difícil que querer hacer algo privativo. Porque ta, los recursos, que ehh…como dice una de las placas que compartimos del curso ahora, o sea BooksOnWall no es comercial, no queremos poner la marca de Coca-Cola al final del cuento, por ahora. Y eso obviamente hace las cosas como un poco más lentas…

- Brian: ¿Sienten que eso, por ejemplo que no exista para IOS, ha afectado a la experiencia de alguien, de algunos usuarios?

- Sofía: O sea, sin duda, millones de personas súper interesadas. O sea como nuestro público, público objetivo, digamos a quienes más les interesa hacer el recorrido, o sea que son los primeros que te dicen "si voy dale", es gente que tiene recursos, tanto económicos como intelectuales, porque les interesa la tecnología, porque pueden ir con sus hijes. Y ta, nos encantaría hacerla para IOS, incluso compramos una computadora con dispositivos con un fondo que ganamos para poder desarrollarla, pero ya les digo, pandemia, cuento nuevo. Todo como un caos creativo demasiado expandido. Y en realidad nosotros siendo pocos, y que además no nos da para… O sea no es un proyecto que nos sostenga, no nos de un sueldo, o sea… muy militante.

- Brian: ¿En un futuro planean de repente desarrollarla?

- Sofía: Si si el plan ya está. Hay muchas cosas que se empezaron a crear rizomáticamente, como esta otra aplicación que les contaba, que se llama Flip Art, que de hecho ya hicimos todo el branding. Ya, ta, estamos esperando el dinero para que se pueda hacer la experiencia de usuario, o el diseño de interfaz y se termine de hacer el desarrollo tecnológico, y después todo se va a replicar como BooksOnWall y va a ser mucho más fácil y rápido. Pero hasta que no logremos tener ese incentivo económico… Y nos pasa lo mismo con la

aplicación de StoryMaker y de la aplicación en general, ya hay una versión 11 de Android y el código ya está re viejo. Entonces algunas cosas no funcionan e ir a arreglarlas es muy difícil porque es un código caótico. Entonces lo mejor es lograr un buen fondo, volver a escribir el código de cero, documentarlo todo, hacer los manuales. Ya sabemos como se hace todo, y ahora hay un equipo un poquito más grande que sabe como se usa, que está dispuesto a trabajar. Pero...

…

- Mariel: En realidad, ahora repasando un poco, nos quedaba también la duda de… así como imagino que recibieron muchas respuestas buenas, si en algún momento, con esas cuestiones, por ejemplo, el código está viejo y demás, tuvieron alguna, no sé si reseña, pero alguien que lo haya hecho y les haya dicho, "che, ¿sabes que esta parte no me anduvo?", o cuando fueron a renovar, o sea, si también fue porque se encontraron con gente que les dijo de eso.

- Sofía: No. Sí se comunican las personas todo el tiempo por una cosa o por otra… varias veces nos ha pasado gente que no puede descargar la aplicación y eso es porque… la realidad aumentada usa una librería de códigos que se llama, que se llama ARCode, que es de Google, pero no todos los teléfonos son compatibles, eso es como nuestro mayor obstáculo, más allá de todas las… otras cosas que es normal que pasen. Pero… si, y eso es porque supuestamente el ARCode es libre, pero hay sólo una partecita del ARCode que Google no termina de liberar, entonces hasta que Google no lo libere… Viste es como, hay un montón de cosas que uno no se imagina que cuando empezas a escarbar en cómo funcionan las cosas y decís pa, que zarpado que está todo esto.

- Mariel: Sí, sí, en realidad también nosotros cuando pensábamos en temas de experiencia y en, "¿qué pensaron ellos cuando hicieron eso?", nos preguntábamos pila a nivel como no sólo de aplicación sino espacial, de tipo, qué consideración estuvieron, si de noche esto era tapado por…, o si el sol y la luz y el sonido.

- Sofía: Si, eso… el software mismo tiene, bueno se usa lo que se llama software de captura ¿no?, que es como una funcionalidad que tiene el software que, según la imagen que tú le muestres te va a decir este… tiene un reconocimiento de cero a cien. Esta imagen tiene reconocimiento cero y ahí vas aprendiendo si está… como sobre iluminado el mural porque tiene exceso de luz, o si tiene mucha sombra entonces no se ve, o si lo tapa algún objeto como puede ser… ¿cómo se llama? contenedor, auto, árbol o lo que sea.

  Obviamente, ya de hacer el primero se fueron sacando un montón de información que te ayuda. Porque ta, al final, es prueba y error. Y saber obviamente cómo funciona la tecnología, porque en la segunda aplicación se empezó a usar más por ejemplo la realidad aumentada trabajada con

geolocalización, entonces se pudieron hacer lo que se llama… como círculos donde vos le decís "cuando entra a esa zona se puede activar el sonido tal". Entonces vos ya le estás dando información al usuario de que algo está sucediendo, o de que algo no dejó de suceder. Por eso les decía que para mí, como que una de las claves en la inmersión es el sonido. Y… entonces el punto georreferenciado es como ahí te vas haciendo de las distintas herramientas para, para aprovechar… el juego con el mural, con el territorio, con el contenido que le vas a poner. Y después hay todo un tema de… no de perspectiva pero sí como de medidas y proporciones, en qué medidas es el vídeo, para que funcione en proporción…

- Brian: Perfecto.

…

- Sofía: Siempre había alguien como mediando.

- Mariel: Claro. Si, ellos nos habían dicho que… que iban con alguien que les explicaba un poco. No recuerdo qué más nos dijo.

- Brian: Si, como pendientes de si no sabían cómo hacer algo.

- Mariel: En realidad estábamos entre eso de hacer una experiencia nosotros, o encontrar más gente que la haya hecho para entrevistarlos a ellos. Esa parte como que todavía no la tenemos.

- Sofía: Yo creo que esa forma que hicieron de… de contactar a la gente que… sigue el proyecto o comenta las fotos, es una buena idea. Ta, obviamente van a dar con gente que les gustó la experiencia.

- Mariel: Si, bueno, es que en realidad tampoco, o sea, por fuera de si te gustó o no te gustó, también era como nunca fueron preguntas tan incipientes en sí esto está bueno o esto está mal. Si no, tipo, contame ¿Qué te pasó?

- Sofía: Sí, sí, obvio. Después si necesitan algún tipo de otra consulta o orientación. Nos escriben, nos hacemos una videollamada.

- Mariel: Sí, bárbaro.

Lucía (usuaria/audiencia)

- Brian: ¿Cómo fue tu primera aproximación con esta propuesta? ¿Cómo la conociste? ¿La conociste cuando llegaron a preguntarte directamente por el mural o la conociste después?
- Lucía: Mira, yo la conocí porque vino Fluvi un día a mi casa y me dijo que… sí podía usar la… la pared para hacer un mural que iba a formar parte como de esta historia. Y bueno, ahí el proceso de... o sea, vino y me pidió permiso obviamente y ahí unos días. Él estaba pintando, primero hizo una grilla para poder pasar el dibujo y después estuvo ahí y le llevó como tres o cuatro días, no me acuerdo ya, pero ese fue como el primer contacto, digamos.
- Brian: ¿Lo conocías a Fulvio de antes? ¿Lo nombraste así por el nombre?
- Lucía: Sí, lo conocía pero nunca, lo conocía porque yo tengo amigas ilustradoras pero… nunca tan de cerca, lo conocía más que nada por nombre y sí.
- Brian: Perfecto.
- Lucía: Pero no lo tenía tan conocido.
- Brian: Perfecto, entonces un poco más en este proceso de cómo fue trabajar con BooksOnWall, digamos que fue como bastante separado, vino te pidió permiso, estuvieron un par de días pintando el mural y luego ¿hubo algún acercamiento o fue solo eso?
- Lucía: No, bueno, después nos invitaron el día de la inauguración del cuento a hacer un recorrido barrial, estaba invitado todo el mundo también, pero más que nada era como invitación así, lo hizo en el barrio y bueno, y ese día salimos todos de recorrida. Ta, a mi lo que me pasa, que como no tengo Android y es de Android, después no lo pude volver a hacer, tranqui, pero ta, lo íbamos ahí haciendo, recorrimos todos los murales, hicimos todo el cuento y ta, esa fue la experiencia. Después no, lo veo puntualmente porque está en el barrio aparece y "ta, mira, este forma parte del cuento" pero no…
- Brian: Claro.
- Lucía: No lo volví a hacer, he visto mucha gente que se para acá a usarlo, pero no… de hecho el día que intenté, porque tuve un momento un Android, no lo pude lograr, no sé por qué, estaba caído el sistema o no sé qué pasó.
- Brian: Y esa vuelta que comentás que lo pudiste hacer, que no has vuelto a hacer porque no tenés Android, pero esa vuelta que lo hiciste, ¿con qué dispositivo? ¿te prestaron uno o cómo fue eso?
- Lucía: Con gente que estaba ahí y tenía, me sumé a uno, a alguien que estaba ahí en el barrio, éramos muchos, ¿no?
- Brian: Claro.
- Lucía: Y lo fuimos haciendo, me iba sumando con uno, con otro, era más que nada acompañar… si me decís la historia yo tampoco me acuerdo tanto porque estaba más que nada acompañando y no era que la seguía tan de cerca.
- Brian: Claro. Bien, perfecto.
- Lucía: Pero ta, me parece como de tremenda propuesta la verdad, me parece espectacular. Y el mural este de casa gusta mucho, la gente se para, se saca fotos, ha tenido un éxito.

- Brian: ¿Más allá entonces de hacer el recorrido pasan a sacarse fotos nomás con el mural?
- Lucía: Y sí, le gusta, la gente le gusta, es que es muy simpático, está como muy bien punto en la arquitectura de la casa, me parece que es uno de los grandes logros que tiene cada una de las escenas. Como que logra captar la arquitectura y posicionar ese dibujo en esa casa, entonces me parece que eso está re interesante. Y en esta me parece que es…
- Brian: Fue una de las pegadas.
- Lucía: Para mí que sí.
- Mariel: ¿Te gustó tener un mural?
- Lucía: Me gustó, sí, me parece que le metió pila de color a mi casa, yo que sé.
- Brian: Te sentís, a ti te gusta digamos, te encanta ser parte del recorrido.
- Lucía: Sí, sí, sí, me encanta.
- Mariel: ¿Conocés si, o sea, otros vecinos te dijeron algo de tu mural o de los murales en general?
- Lucía: No, mucho no, pero el día que hicimos el recorrido inicial se sumaron algún par de vecinos, pero no, tampoco que haya dado. Me parece que fue más pa' gente de otro barrio que mismo en el nuestro, no sé, no hubo como una gran convocatoria. O que por lo menos yo me haya aterrado obviamente.
- Brian: Claro.
- Lucía: Que me acuerdo que nos hayamos hablado, ta como que se habló en su momento y después como que nos olvidamos.
- Brian: Muy bien.
- Lucía: Como que quedó ahí viste como que quedó en ese momento, en esa inauguración. Y ta, no se siguió como mucho…
- Brian: Bien. Con el tema digamos, un poco dejando… dejando de lado a los vecinos y vos en tu mirada de cuando vienen estas personas a realizar la experiencia. O sea, ¿cómo es esta experiencia? ¿cómo las observás? Digamos, cuando ves a chiquilines o chiquilinas que pasan por el mural a sacarse la foto con el mural.
- Lucía: Bueno, a veces me siento un poco intimidada porque tengo gente mirando para adentro y mi ventana como queda ahí al lado y quedo como que "ta, ay no!". O sea, extranjeros ponele que veo. Pero ta, no me… no… lo vivo como algo bien. A pesar de eso ¿no?, como que este en una situación media íntima y se me paran ahí, y entonces bueno. Pero me gusta, o sea, se paran… digo, me parece como una experiencia, a mí no me molesta para nada. De hecho, me gusta compartirlo y que vengan y que se saquen fotos. Hubo un momento que fue como más furor, ahora ya está más tranqui. Ya te digo, para mí fue como que cayeron un montón, o sea, se le dio un buen momento y después ya no más. Pero ta, cada tanto aparece alguien que se saca una foto, o niños, o gente extranjera tipo de distintas edades. Ay, bueno, ahora el otro día vi una película que se llama La Uruguaya…
- Brian: Sí.
- Lucía: Y se usa… esta peatonal también es como muy usada para ese… justo ta, La Uruguaya ya fue filmada, después porque hay algunas que están filmadas en algún comercial pero previo de estar pintado. Y ahora esta aparece y se ve el mural, no sé si la vieron, está bueno.

- Brian: Conozco, conozco la peli. ¿Qué te iba a decir? ¿Podrías decir entonces, podríamos decir que el entorno del barrio Palermo cambió después de haberse realizado esa experiencia? ¿Sentiste como algún cambio después de que trajeron este recorrido ahí?
- Lucía: No, no tanto.
- Brian: No tanto.
- Lucía: O sea, me parece que sumó, pero tanto como un cambio no me parece.
- Brian: Ok, y ¿de qué forma sentís que sumó entonces?
- Lucía: Y bueno, y para mí eso, tener como un cuento atado, digo, ya en mi imaginario me parece que está bueno. Y creo que por lo pronto este.. los que formamos parte del cuento me parece que es como, no sé, o yo me siento como identificada. Más que nada a mí, no sé si al barrio, me parece que hay murales que son muy lindos del cuento y eso sí me parece que suma. Pero en sí el cuento y la experiencia me parece que se le sacó menos jugo de las que se podría haber sacado. O por lo menos sacó jugo en un momento y ahora ya como que se re licuó ¿no? Me parece que ta si debe ser para Android y para Iphone, mucha gente usa el Iphone ahora.
- Brian: Claro.
- Lucía: No sé, pero tanto como un cambio para el barrio no me parece.
- Brian: Perfecto, perfecto. Bueno, entonces, pasando un poco dejando este lado de la parte de la perspectiva del entorno y de la barrialidad de haber vivido ahí, y centrándonos un poco en tu experiencia cuando realizaste este recorrido, cuando te invitaron y lo fuiste a hacer con ellos. Una vez que, o sea, cuando realizaste el recorrido, ¿para ti qué fue lo mejor y lo peor de esa experiencia? ¿Qué te gustó más? ¿Qué no te gustó tanto?
- Lucía: A ver, es difícil esa pregunta porque claro, lo hice como en un marco como de inauguración, como que pensaban otras cosas, que era como una actividad como media cultural y yo que sé. No era como que estaba tan metida en el cuento. Si bien como que iba hablando con gente, con vecinos, con amigos que también eran como amigos del fluvio… Y yo que sé que estaba conmigo y entonces… Entonces, como que tampoco es como una experiencia que te puede decir a lo viví, como "ah, el cuento!". Y como que no me colgué con el cuento, como que me colgué más que nada, como con la actividad cultural del barrio.
- Brian: Perfecto.
- Lucía: ¿No?, o sea, como que, o sea, no me colgué mucho la verdad. Siempre… cuando terminó el recorrido dije, "lo tengo que volver a hacer". Esa fue la idea porque no había prestado, o sea, de todo el cuento no había prestado mucha atención porque eso, como que había tanta gente, era como una… ¿No sé si ustedes estaban?
- Mariel: No, la inauguración no.
- Lucía: Era mucha gente, entonces nada…
- Brian: ¿No esperabas que hubiera tanta gente?
- Lucía: Sí, puede ser, o sea, no me sorprendió ni dije, "pa…". No sé, no lo había pensado, la verdad. Pero también eso, como gente del barrio, conocido, amigos, entonces como que estábamos más como… Y eso, que no tenía el Android, entonces fue como una experiencia media… más de encuentro con gente del barrio, que como la experiencia en sí del cuento. Y siempre me

quedé como con las ganas de eso, de volverlo a hacer con Android, pero nunca en eso.

- Brian: Perfecto. Bien, un poco yendo más para lo que es la parte tecnológica de la experiencia ¿Vos conoces el término realidad aumentada? ¿Lo habías escuchado de antes?
- Lucía: No, no conocía. De hecho, me sorprendió un montón cuando veo mi casa y veo que empiezan a salir notas del acordeón. O sea, eso me impactó.
- Mariel: Si, ahí va.
- Lucía: Y yo dije, "que bueno esto, no puedo creer". Esa fue de las que me concentré en mirar bien, me pareció que es buenísima y la música y el niño que se mueve y todo, me pareció genial. Me pareció muy bueno, y nunca lo había visto, nunca lo había escuchado.
- Brian: Bien, bien, bien. Esto fue un primer acercamiento con esa tecnología.
- Lucía: Sí.
- Brian: ¿Qué otros tipos de tecnologías reconoces de esta experiencia o que te parecieron particulares?
- Lucía: ¿De esta, de este cuento?
- Brian: Sí, de ese cuento.
- Mariel: Sí, o del mural, hay algún mural…
- Lucía: La verdad no la recuerdo.
- Brian: No pasa…
- Lucía: No recuerdo otro cuento. Y aparte ya que tiene como tres años esto, ¿no?
- Brian: Sí.
- Mariel: Sí, en realidad en el sentido de… si algo que, o sea que te acuerdes porque te sorprendió, porque se salió…
- Lucía: El de mi casa, ya les conté. El de mi casa me sorprendió, pero como que le presté mucha atención. Y eso, me sorprendió que ese dibujo como que se moviera, o sea, no imaginaba que iba a pasar eso. No sabía bien qué era el cuento. Si era algo, o sea, era como algo que iba a tener un cuento y que vos tenías como un cuento relatado, y vos ibas ver saliendo las imágenes, pero nunca me imaginé que poniendo la pantalla eso se iba a mover, iba a tener música, los personajes iban a mover, no tenía ni idea. Y por eso yo me quedé con ganas, cuando vi realmente lo que era, porque mi cuento, el de casa es bastante avanzado el cuento, entonces, después yo dije, "ta, no, lo quiero volver a hacer". Pero como nunca conseguí un Android, la vez que conseguí y intenté volver a hacer el de mi casa no pude, pero creo que estaba caída… yo no sé si está funcionando ahora, ¿está funcionando?
- Brian: Está funcionando.
- Lucía: ¿Si? ¿Está funcionando bien? ta, no lo pude ver, entonces ta. Pero en algún momento yo creo que lo acabaré.
- Brian: Perfecto, y nada, después de toda esta experiencia, de haber tenido el mural, de haber hecho el recorrido, ¿vos has incorporado, sentís que incorporaste algún comportamiento propio de esta experiencia? ¿A raíz de esta experiencia incorporaste como un comportamiento nuevo? Onda de ir por otros barrios y fijarte si los murales de otros barrios tienen… o sea, pueden tener esta realidad aumentada o cosas así.

- Lucía: No, nunca lo observé desde ese lado. Sí, soy de mirar murales porque me gusta mucho, y soy como de observar eso. Pero no desde este lado porque sé que no hay, no sé si hay uno en otro barrio, pero sé que no hay mucho más. Y sé que Fulvio tiene en otras partes del mundo, en Portugal, no sé dónde, tiene otros cuentos. Pero acá en Montevideo creo que no, no hay otro, o capaz que uno más, no sé. Sabrán ustedes más que yo.
- Brian: No, en Montevideo no hay otro, ¿pero por ahí te gustaría que hubiera, capaz?
- Lucía: Y me parece re copado, está bueno, obvio. Pero ya te digo, para mí tiene que como que ser como más… democrático.
- Brian: Perfecto.
- Lucía: Como en el sentido de que abarque como todos los medios, o sea como que… Sí, un celular, que sea una marca o otra, o sea que sean distintos sistemas operativos. Porque yo que sé, no sé qué porcentaje de gente queda afuera por esto. O no sé, gente que capaz que es más… Igual hoy en día hasta todo el mundo tiene celular, digo que es difícil… Democrático me refiero en el sentido de… Que sea para todos, o sea para todo lo que, o tenemos una marca u otra que podamos usar todos, yo qué sé. Y bueno ta, y siempre queda alguien afuera porque hay gente que no tiene celular y no lo va a poder ver.
- Brian: Claramente.
- Lucía: En ese sentido los murales son más democráticos porque no te estás perdiendo de nada. Pero bueno, yo que sé.
- Brian: Claramente.
- Lucía: La vida a mísma.
- Brian: Así es. Ta, ¿Supiste un poco cómo fue la cobertura de esta experiencia en los medios de comunicación en su momento?
- Lucía: Y bueno, tuvieron bastante cobertura, sí, salieron a uno, capaz que no tanta como podría haber sido, pero sí, se publicaron. Y él también mucho en su BooksOnWall, no sé, hizo como un Instagram también. Sé que salió en la diaria en algunos lados, pero… tampoco fue algo masivo, así que yo que sé, podría haber sido más.
- Brian: Bien, bien, bien.
- Mariel: ¿Alguien te preguntó a vos en algún momento, se te acercó a preguntar?
- Lucía: Pila de gente me mandaba fotos de mi casa, me pasaba que me llegaba una foto de mi casa, "¡ay mira esto!". Hasta el día de hoy, porque se ve que él sigue como publicando, entonces me llega una foto como de mi casa, o alguien aislado me manda, "¡ay mirá tu casa!" . Bueno, de la película de otro día me mandaron foto. Porque claro, como eso, capaz que la fachada no tiene nada de particular, porque es como todas, pero claro, al tener como ese dibujo, la hace como bastante particular, entonces llama la atención. Porque te comenta y te manda, yo que sé, "¡ay mirá tu casa!".
- Mariel: Te has dado cuenta que hay personas que son externas al barrio y a Palermo que vienen a hacerlo, ¿no?
- Lucía: Sí, extranjeros. Extranjeros hay bastantes que vienen.
- Mariel: ¿Sí? no me lo hubiera imaginado.
- Brian: Y como vecina, por ejemplo, del barrio que de repente...

- Lucía: No sé si hacen el cuento o que se cuelgan con el dibujo, me explico, porque tampoco me puedo hablar.
- Brian: Ahí va, justo con eso iba la pregunta, así como, por ejemplo, alguna vez que te pescaron saliendo de casa, como vecina del barrio, ¿alguien se te ha acercado a hacer alguna pregunta como para conocer más de ese mural o de la historia?
- Lucía: No, la gente es poco colgada, no, nunca me pasa, así como...
- Brian: Sí, que alguien de afuera viniera como a vos, "¿y esto de qué trata?" y "contame más"...
- Lucía: No, sobre, no, nunca, o capaz que no me acuerdo, capaz que más sobre cuando fue… la verdad, si me decís así esa pregunta así rápida, no tengo una conversación que recuerde con alguien que diga, "ah, ta, ya sé"...
- Mariel: Te parece, no sé, claro que tanto recordarás de la historia en sí, o de, bueno, en realidad también tiene un poco de relación con tu mural. Si te parece que el cuento y las cosas que aparecen en toda la experiencia tienen relación con el barrio en sí.
- Lucía: No me acuerdo del cuento. No me acuerdo del cuento, lo tengo que volver a hacer. Ah, alguno que me llamó mucho la atención, ahora estoy haciendo memoría, la vaca que está ahí en los tanques de agua, ese dije "ah mira que copado de esto", como que me… eso fue uno de los que me...
- Brian: Eso te llamó la atención. Bien, muy bien.
- Lucía: Ese me gustó, digo, me sorprendió como, me pareció como súper, como eso que te digo, como incorporar el dibujo a la arquitectura, me pareció como que ese caso fue como, que estuvo muy bueno, o sea, como lo usó me pareció un tremendo recurso.
- Brian: Claro, perfecto.
- Mariel: Y si tuvieras que contarle a alguien, o si le tuvieras que explicar a alguien un poco de qué se trata, ¿cómo lo harías? Me imagino que lo tuviste que hacer.
- Lucía: No, yo por ejemplo le he contado a amigos, amigos que han venido a casa que no conocían, si, bueno, es como un cuento que es barrial, que vas por distintas escenas y las escenas se mueven Si vos pones, que hay una aplicación en el celular, este, que vos enfocás la imagen y se mueven. En el mío salen acordes y el niño, y el gato, no me acuerdo qué hace, se mueve el gato y se mueve el nene también. Así lo cuento.
- Mariel: Ahí va.
- Brian: Espectacular.
- Lucía: No hablo de la realidad aumentada ni nada, pero, más o menos…
- Brian: Espectacular.
- Lucía: Ay no, y una amiga la otra vez vino y le dije, "vamos a tratar de hacerlo", no sé qué, que tiene Android, pero no pudimos tampoco. No lo logramos, no sé por qué… capaz que estamos haciendo algo mal, no me acuerdo.
- Brian: Puede ser.

…

- Mariel: Sí, claro, una de las grandes preguntas era… ¿qué te parecía en general todo?, ¿no?

- Lucía: A mí me parecía que es tremenda, me pareció tremenda idea, me pareció que me da un poco de lástima. Es verdad, como que quedó medio ahí, como que no se usa tanto como podría llegar a usarse. También es eso, como que tenés que contar con tiempo, ¿viste? Como para hacer todo, el recorrido y no sé qué, entonces es como, es más un plan, ¿viste? Como que tenés que armarlo, ¿no? Pero, me pareció como que, nada, me pareció que estaba buenísimo, no sé, siempre como todo positivo, como que, ah, qué bueno, no sé. Eso, y lindo, o sea, me parece que es lindo lo que hace, entonces, también eso. Como que si fuera feo, capaz que no me gustaba lo que tuviera en casa…
- Mariel: No, bueno, pero te pareció…
- Lucía: Yo lo busqué. O sea, busqué fotos, digo, vi un poco la estética, no dejé, o sea, no dije, "ah, qué copado el cuento". No, me parecía a mí importante que fuera bello lo que fueran a hacer en mi puerta, ¿no?
- Brian: Claro.
- Lucía: Que me gustara la estética del mural también.
- Mariel: Te parece que queda bien con el entorno…
- Lucía: Y con el barrio, me parece que sí, es algo que, digo, como… si, como bien, no sé, tiene como una idiosincracia muy uruguaya también. Todo lo que pasa, y no, el cuento, lo poco que me acuerdo, como que también era súper uruguayo, no sé, como el tango, no sé… y eso, este, me parece que suma, pero ta, que no genera un cambio, digo, real. digo, el barrio, no. Pero sí, suma, tiene como belleza.
- Mariel: Este, no, en realidad lo último que te queríamos consultar era… Este año hicieron un, restauraron algunos murales ¿Si habían pasado por tu casa a restaurar el tuyo o no?
- Lucía: No me enteré, sí pasaron, me enteré. Pero me parece que no, porque no me di cuenta que estuviera como más fuerte. Yo siempre pienso, "ay, qué lástima cuando se me gaste", yo me lo voy a poner a…
- Brian: A pintar.
- Lucía: Que lo quiera restaurar, y sí, es divino, obvio, no quiero que se… pero está todo bien mantenido, no sé, capaz que pasaron. Esta como súper bien.
- Mariel: ¿Le has recomendado entonces a conocidos tuyos que hagan el recorrido por fuera?
- Lucía: Sí, que además que nada, que ya te digo, cuando vino este amigo así que tenía Android fue como una recomendación específica porque yo sabía que el usaba. Después hay muchos amigos míos que usan iPhone, entonces como que tampoco… O sea, es medio básico. Pero no, me dice como… justo cuando le comenté de esto, me dijo, "yo tengo Android, entonces estaría bueno hacerlo, no sé qué". Y no, y sí, amigos que han venido le digo, ah, cuando apareció el mural era como toda la novedad, entonces ahí no, es más parte… O sea, la gente que viene a casa regularmente sabe la historia…
- Brian: De que está ahí.
- Lucía: Sí, porque ta, porque es algo que apareció de la nada, Igual yo cuando justo, era bastante recién mudada cuando aparece todo esto. No era que yo era súper del barrio y nada.
- Brian: Bien, bien, bien.

Simón (audiencia)

- Brian: Arrancando un poco sobre la experiencia en su conjunto, preguntarte. ¿Cómo te enteraste de la propuesta?
- Simón: Bueno mirá yo viste que te dije que trabajaba, me iba temprano y llegaba tarde, un día abrí la puerta y encuentro una persona sentada con una sábana pintándome la fachada, de un fin de semana era, abrí la puerta, lo veo ahí y digo, "¿que estas haciendo?". "No, mira yo soy un artista, soy un muralista italiano", no sé si ustedes saben quién es el que hizo…
- Mariel: Si.
- Simón: Me cuenta toda su historia y me dijo, "no pero vine varias veces y te golpeé nunca había nadie, y un vecino me dijo que le parecía que la casa estaba deshabitada, y bueno, me senté y pinté", o sea que ese fue mi contacto con él. O sea lo encontré a mitad de camino.
- Brian: Claro y a partir de ahí ¿cómo un poco fue el proceso de trabajar con ellos?
- Simón: No perfecto, o sea me contó de qué se trataba, que había ganado el concurso del ministerio de cultura, y le dije ta perfecto no tengo problema y bueno estuvo dos o tres días viniendo porque no lo hizo en un solo momento y… no, bien, bien, aparte me contó su historia… yo soy arquitecto y me interesa, el arte me interesa todo el tema de ese, entonces no tuve problemas, y aparte la fachada de la casa nunca la toqué, está intacta como la compré, así como la compré, así está, hace 20 años.
- Mariel: Y¿ te dijo solo del mural o te contó algo más de lo que se iba a tratar?
- Simón: No, no, él me contó que había ganado los fondos concursables y que lo suyo era una historia, y que no sé por qué había decidido empezarla acá, está en la casa número uno, y me dijo que había hecho ese intento y como no había aparecido nadie, se sentó y pintó.
- Brian: Claro, y ¿cómo te sentís entonces de tener una de las estaciones de esta experiencia?
- Simón: Perfecto, no, no me molesta, digo, no es ninguna molestia.
- Brian: ¿Te gusta pertenecer al recorrido, digamos a una parte del recorrido?
- Simón: Si, si, está bueno.
- Mariel: ¿Notaste alguna diferencia?, o sea, en tránsito de gente…
- Simón: En realidad lo que sí siento es cuando vienen grupos…
- Mariel: Ah claro…
- Simón: Porque a veces yo de mañana temprano estoy, y vienen grupos de escuelas, y vienen grupos de magisterio que está acá cerca. Y a veces salgo y veo a la gente con una aplicación que me pregunta, y digo, "la verdad que no sé muy bien", les digo, "allá creo que está el inicio". Y no sé si ahí tienen que hacer algo, no sé bien cómo es, él me había dejado a mí un instructivo, yo lo leí y todo pero obviamente el cuento no lo leí, o sea no lo escuché, no lo escuché.
- Brian: ¿No has hecho el recorrido?
- Simón: No, no lo he hecho.
- Brian: Perfecto.
- Simón: Digo, pero he visto otras en el barrio y sé donde más o menos están .

- Brian: Y esa interacción, digo como profundizando esa interacción de esas personas que vienen a hacer el recorrido tipo, ¿cómo cómo se da? ¿a veces te han golpeado acá la puerta por algo?
- Simón: No no, no me han golpeado nunca.
- Brian: ¿Normalmente son personas digamos, vecinos del barrio, o has identificado gente extraña?
- Simón: Vecinos del barrio no, no son gente… ya te digo la mayor parte de la gente son grupos de escuelas, acá hay una UTU también que, que… es la Pedro Figari y que vienen también y también de magisterio, pero no, a ver, cuando abro la puerta, algunos me saludan, otros me dicen "ah si estamos acá con esto", algunos me preguntan "¿como es?, no me conecta".
- Mariel: ¿Supiste la opinión de otros vecinos del tema?
- Simón: No, porque no conozco ningún otro que le hayan pintado de la casa, o sea, vi que hay varios pero no los conozco.
- Brian: Perfecto, bien un poco entonces entrando lo que es más la aplicación como tal, ¿conoces el término realidad aumentada? por mas que no lo hayas usado.
- Simón: No, no lo conozco.
- Brian: No conoces el término realidad aumentada, perfecto.
- Mariel: ¿No te explicaron mucho de cómo era… que funcionaba en sí el tema de los murales…?
- Simón: Me dijo que el cuento era algo que estaba relatado, que había que entrar a la aplicación, y que la aplicación te iba guiando y te iba contando. He escuchado los audios a veces porque los ponen en parlantes, y eso sí he escuchado, pero por mi falta de tiempo… he escuchado como quién dice, sin hacer el recorrido.
- Brian: Claro, de terceros has escuchado un poco de qué va la historia digamos…
- Simón: Exacto, exacto.
- Brian: No más de ahí, bien, perfecto. ¿Algo que haya…?, o sea después de tener el mural acá en frente a tu casa, ¿algo que haya cambiado de tu rutina has incorporado algún comportamiento?
- Mariel: O algo que hayas notado que le haya cambiado al barrio en general ahora que está… ¿o sea hay más tránsito?
- Simón: No, creo que no, me parece que lo que sí ha generado es eso, que las instituciones educativas lo han incorporado como algo a venir a conocer y lo han usado, pero ya te digo yo en el barrio no estoy mucho y o sea…
- Mariel: Y nadie te…
- Simón: Y los fines de semana esto es una cosa totalmente distinta porque cambia, aquí hay un restaurante que tiene unas mesas en la plaza… no sé si lo vinieron el fin de semana. Probablemente yo estaba acá, pero me tocaron timbre y…
- Brian: No sentiste.
- Simón: Claro, nunca sonó. Y como en realidad es un tema que la casa es muy grande y de repente estoy allá y ni escucho, si golpean no se escucha.
- Mariel: ¿Nadie te vino a comentar específicamente a vos, o sea, a otras personas que sean conocidos tuyos que se hayan enterado de los murales, o que justo se dieron cuenta de que tu casa era la que tenía pintado?

- Simón: No, no, generalmente gente conocida, solamente los que vienen a visitarme lo vieron.
- Brian: ¿Pero otro extraño que te haya dicho, que se había enterado que estaba acá?
- Simón: No, no.
- Brian: Bien, ¿supiste un poco de la cobertura que hicieron cuando hicieron los lanzamientos de esto en medio?
- Simón: Si, si, eh… eso lo vi porque digo, canal 10 que está acá cerca, creo que fue uno de los primeros que estuvo cuando pusieron el pedestal ese, creo que estuvo en ese día con el lanzamiento del elemento y muchas veces de mañana está el móvil de canal 10 acá en la puerta, porque viste hacen alguna cobertura exterior desde acá.
- Brian: ¿Y cómo te sentís al respecto de eso?
- Mariel: Capaz que no sé, si tuviste que hablar en algún momento.
- Simón: No, nunca me entrevistaron, por ese tema no, ya te digo, yo veo que están, pero de repente yo me voy y quedan para más tarde, la salida más tarde. Pero si los veo parados acá enfrente a la plaza.
- Mariel: ¿Y no conoces a nadie que haya hecho el cuento con los murales?
- Simón: ¿El recorrido?
- Mariel: Si.
- Simón: No, no.
- Brian: Que sí conocidos de acá, ¿nada?
- Simón: No, en el barrio no tenemos mucha interacción con los vecinos, saludamos y todo…
- Brian: Bastante reservados.
- Simón: Bastante reservados si, por ejemplo la vecina que…
- Brian: Me dió el contacto.
- Simón: Te dió mi teléfono porque la madre de ella que vivía ahí, yo tenía bastante contacto con ella porque cuando vine conocía a una persona que vivía ahí, en esos apartamentos.
- Brian: Bien, perfecto, nada, saber ¿qué te parece la idea de que este tipo de propuestas estén en otros barrios de Montevideo?
- Simón: Me parece perfecto, todo lo que sea aporte a la cultura me parece bárbaro, lo que no sé es de qué trata el cuento. Ahora me van a poner la intriga de escucharlo, porque no sé si se puede escuchar sólo en una estación o si hay que ir moviéndose, ¿ustedes lo hicieron?
- Mariel: Si, es un recorriendo, hay que irse moviendo, si te mata la curiosidad de tu mural, sí podes escuchar solo la de tu mural.
- Brian: Claro, ahí va, es una historia completa que se va recorriendo la historia en los distintos murales que hay en el barrio. Entonces un poco la idea para conocer la historia completa es hacer el recorrido, pero lo que puedes hacer es escuchar cómo empieza justamente que es la de acá.
- Simón: En un momento el muralista se había quedado a vivir acá, vivía por acá por el barrio, no sé si se fue, porque él me dijo que era italiano y que había estado en México y en México como que incorporó bastante el tema de los murales y bueno, pues ahora se dedica a eso.
- Brian: Si, no sé dónde estaba ahora.
- Mariel: No, no, no, Fulvio está en Italia.

- Simón: ¿Está en Italia de vuelta?
- Mariel: Sí, sí, está en Italia.
- Simón: ¿Lo contactaron ustedes?
- Mariel: No, yo en realidad hablé con los otros muchachos que trabajan en lo de los murales, pero si, ellos me hablaron de Fulvio y ta llegó un momento que era "sí, ya sé quién es".
- Simón: Aparte está la firma.
- Marel: Sí, sí, sí, sí, pero ta, no, era más que nada, saber si te había sucedido algo desde que tenías el mural.
- Simón: No, la verdad que como mi forma de vida es muy fuera de acá, y yo tengo esta ventana tapada…
- Mariel: Claro.
- Simón: Porque no quiero que me vean trabajando acá, entonces decidí taparla, y me gustó ir… la casa a volcarla para atrás y no para la cara, entonces ta, yo como que la interacción es solamente cuando salgo, y algún fin de semana hay gente que está paseando, a veces está, pero son contados… y no sé si son de acá o si vienen especialmente, porque ta, viste esas cosas.
- Brian: Bueno nada, preguntarte la edad para tenerlo como dato nada más.
- Simón: 58.
- Brian: Perfecto, bueno, muchísimas gracias por el tiempo, por la conversación.
- Simón: Lamento haberlos hecho esperar tanto.
- Brian: No, por favor.