

Museo de la inmortalidad. Apuntes para un ensayo transmedia

Lorena Díaz Quiroga ⁽¹⁾

Resumen: Me propongo desarrollar una propuesta de ensayo interactivo sobre las teorías cosmistas y la percepción de la relación entre vida y muerte por parte de las culturas occidentales. Se fundamentará un marco teórico para el desarrollo futuro de un ensayo en formato interactivo y de docuficción que aborde el tema señalado anteriormente. El título del ensayo es: *Museo de la inmortalidad*. Dentro del marco teórico pondré primero en contexto la investigación previa que originó el proyecto del ensayo interactivo. Luego me abocaré específicamente a las narrativas inmersivas y fundamentaré qué elementos pertenecientes a ellas me brindarán herramientas para la realización del prototipo interactivo. A través de la bibliografía especializada en inmersividad buscaré indagar en qué técnicas provenientes de las narrativas inmersivas pueden abonar a la construcción del ensayo.

Palabras clave: Transmedia - Ensayo - Inmersividad - Biocosmismo - Docuficción.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 160-161]

⁽¹⁾ Universidad Nacional de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur (UNTDF).
Universidad Nacional de San Martín (UNSAM).

1. Introducción:

Tema: Propuesta de ensayo interactivo sobre las teorías cosmistas y la percepción de la relación entre vida y muerte por parte de las culturas occidentales.

Con el presente trabajo, me propongo elegir y fundamentar un marco teórico para el desarrollo futuro de un ensayo en formato interactivo y de docuficción que aborde el tema señalado anteriormente. El título del ensayo es: *Museo de la inmortalidad*.

Dentro del marco teórico pondré primero en contexto la investigación previa que originó el proyecto del ensayo interactivo. Luego me abocaré específicamente a las narrativas inmersivas y fundamentaré qué elementos pertenecientes a ellas me brindarán herramientas para la realización del prototipo interactivo. A través de la bibliografía especializada en inmersividad buscaré indagar en qué técnicas provenientes de las narrativas inmersivas pueden abonar a la construcción del ensayo.

2. Marco teórico-fundamentación

Investigación y contexto:

El biocosmismo ruso y su variante, el cosmismo, pueden inscribirse dentro de las primeras utopías biopolíticas. (Groys, 2014). Su principal figura fue Nikolai Fiodorov, un filósofo ruso, cristiano ortodoxo y de tintes socialistas. Es considerado como el fundador del cosmismo. Sus ideas tuvieron impacto entre pensadores de la época pre-revolucionaria en Rusia, e incluso en círculos filosóficos y literarios de los años iniciales de la revolución rusa. Fiodorov pensaba que llegaría un día en el que gracias al progreso técnico, todas las necesidades materiales podrían ser cubiertas. Y que la vida humana podría incluso vencer a la muerte. En esa futura sociedad ideal todos accederíamos a la inmortalidad. El problema que se planteaba Fiodorov era el siguiente: ¿qué ocurriría con nuestros antecesores? ¿Acaso ellos no eran también merecedores de esa inmortalidad, a la cual habían contribuido? Una sociedad realmente justa no denegaría la vida eterna a nadie. Es decir se propondría resucitar a sus muertos, para que ellos pudieran también beneficiarse de esta nueva sociedad. Así, Fiodorov propugnó que el proyecto de esta nueva organización social debía asegurar la resurrección artificial a todos los fallecidos. El cosmismo abogaba entonces por la prolongación de la vida y la resurrección de los muertos por medios científicos, como camino a la institución de ese socialismo ideal.

Boris Groys, tomando como referencia a Michel Foucault en sus conceptos sobre biopoder, sostiene que puede pensarse a la corriente cosmista como una propuesta biopolítica. Groys reformula los alcances del término biopoder y se pregunta qué ocurriría si existiera una radicalización del mismo: “¿qué pasaría si el Estado se estableciera no solo para combatir la muerte colectiva sino también la individual, la muerte “natural”, con el objetivo final de eliminarla por completo?” (Groys, 2014, p. 150). Es en relación a esto, que Groys sostiene que Fiodorov asumía al Estado como un “biopoder emergente” (Groys, 2014, p. 152).

Es central para el desarrollo del proyecto la consideración de Fiodorov sobre el museo, (no es casualidad que él fuese bibliotecario en el museo Rumiantsevskii), en tanto que esta institución preserva aquello que está en ella. Lo que se encuentra en sus vitrinas / archivos, al pertenecer al museo, se convierte en material digno de salvaguarda. Para Fiodorov, el museo es:

Una máquina que hace que las cosas duren, que las vuelve inmortales. Y como cada ser humano es también un cuerpo entre otros cuerpos, una cosa entre otras cosas, los humanos también pueden ser bendecidos con la inmortalidad otorgada a las cosas del museo (Groys, 2014, p. 154).

Como se mencionó anteriormente, durante los primeros años de la revolución rusa otros pensadores y artistas retoman el pensamiento de Fiodorov. El grupo de los biocosmistas/ inmortalistas, entre los cuales se encuentran los artistas y poetas anarquistas Aleksandr Yaroslavski y Aleksandr Sviatogor, realizó un manifiesto en el año 1922, que declaraba: “Para nosotros son derechos humanos esenciales la inmortalidad, la resurrección, el rejuvenecimiento y el derecho a la movilidad en el espacio cósmico (y no los supuestos de-

rechos proclamados por la declaración burguesa de 1789)” (En Dobrenko, Ferré, Lodder, Ledezma, Derkusov, 2011, pp. 82- 83).

Asimismo, Vladímir Soloviov, Konstantin Tsiolkovsky, Valerian Muravyev y Alexander Bogdanov pueden contarse dentro de las filas de estas teorías biopolíticas. Alexander Bogdanov, médico y filósofo bolchevique, fue director del Instituto para la Transfusión de Sangre. Él creía que las transfusiones de sangre podían evitar el envejecimiento de los seres humanos. Y que la sangre de las personas jóvenes podía ayudar a las generaciones mayores. Planteaba así una suerte de solidaridad intergeneracional.

Con respecto a otras teorías sobre la inmortalidad podemos mencionar al transhumanismo en su variante del siglo XXI. Este movimiento postula el mejoramiento y la transformación de las capacidades físicas e intelectuales de la humanidad, mediante la tecnología. Sus defensores sostienen que con el apoyo de disciplinas tales como la nanorobótica, la genética y la biotecnología, se podría eliminar la decrepitud física, e incluso hasta la muerte. Algunos de sus exponentes son el filósofo británico David Pearce y el también filósofo Max More. Otros científicos, como el gerontólogo Aubrey de Grey, postulan el fin del envejecimiento, basándose en sus estudios sobre la reparación de tejidos. Según él, es posible alcanzar la regeneración permanente del cuerpo humano y por ende una esperanza de vida indefinida.

Otras tecnologías, que según algunos científicos contribuirán a la perennidad de la vida humana, son las relacionadas con la inteligencia artificial. Para algunos tecnólogos, los avances en cuanto a la inteligencia artificial permitirían alcanzar una fusión humano-máquina, por la cual el cuerpo orgánico desaparecería pero no sucedería lo mismo con la actividad cerebral, que podría ser trasladada a una plataforma cibernética (en un símil de hacer una copia digital).

Cabe señalar que algunas teorías son fuertemente criticadas por otros científicos, tanto en lo que se refiere a su falta de rigurosidad, como también a los dilemas éticos que implican. Pero a la vez existe un fuerte interés, evidenciado en los numerosos proyectos que hoy día están siendo financiados por empresas de distintos sectores, en pos de la inmortalidad virtual y física. Algunos de estos son: *Iniciativa 2045*, del magnate ruso Dmitry Itskov, (proyecto que busca implantar un cerebro humano en el cuerpo de un androide), y el propulsado por Calico LLC (compañía satélite de Alphabet - Google) que a través de la biotecnología pretende alargar la vida de los seres humanos. Human Longevity Inc., empresa estadounidense del biólogo Craig Venter (quien en su momento compitió con el proyecto público de *Genoma Humano*), se propone fines similares en sus trabajos con genética y longevidad.

Pareciera ser que a lo largo de la historia de la humanidad, siempre han existido “creyentes de la inmortalidad” entre ciertas corrientes del pensamiento. En una línea similar, pero relativa a la resucitación de los fallecidos, podemos mencionar también las experiencias relativas al galvanismo a fines del siglo XVIII y principios del XIX. Esta teoría estudiaba las reacciones de distintos elementos con la electricidad. En cuanto a la fisiología y medicina, servía para estudiar fenómenos en músculos y nervios. Algunas personas creían en ese entonces que también era posible reanimar cadáveres mediante estas técnicas. En cierto punto, Mary Wollstonecraft Shelley se inspiró en estos experimentos para escribir *Frankenstein*.

Por otro lado, la mitología, las leyendas populares, y por supuesto la literatura han tomado entre sus tópicos la figura del “inmortal”. Para nombrar solo algunos ejemplos, podemos referirnos a las leyendas sobre la laguna Estigia, (en donde quien se bañara en sus aguas alcanzaba la inmortalidad), al mítico Gilgamesh, el inmortal, y al mito cristiano sobre el judío errante. Asimismo, la figura del “no-vivo” cobra relevancia: los relatos sobre zombies y vampiros son centrales en cuanto a la dupla mortalidad/inmortalidad, que tanto pre-ocupa a la humanidad desde hace mucho tiempo.

Las teorías biopolíticas sobre la vida prolongada a través de medios artificiales anteriormente mencionadas, dan cuenta de la compleja relación de la humanidad frente a la muerte. Una tensión que oscila entre el miedo, la incompreensión y la incertidumbre, y rodando siempre la pertinaz búsqueda de anular nuestra mortalidad. Esta relación entre vida y muerte es lo que se abordará en el *Museo de la inmortalidad*, teniendo en cuenta la percepción de la muerte por parte de las culturas occidentales. El ensayo se centrará fundamentalmente en las posturas biocosmistas. Pero es necesario notar también que se ahondará en otras perspectivas o cosmovisiones, en especial las pertenecientes a las culturas americanas. Me interesa relevar celebraciones tales como el Día de Muertos en México y en otros lugares de América Latina.

Asimismo se tomará como personajes del ensayo a algunos de los referentes del cosmismo. Es decir estos personajes serán parte fundamental del espacio “museo”. De esta manera se dará cuenta a la vez de la historia de esta particular corriente filosófica.

Primeramente para la elaboración del marco teórico, en lo que atañe a un proyecto interactivo, pretendo caracterizar los principales componentes de las narrativas inmersivas. Si entendemos a la inmersión como una cualidad que hace que un usuario/espectador/interactor pueda “entrar” en el medio que está percibiendo o en el que se encuentra experimentando, hablamos entonces de la inmersión como un concepto sumamente amplio. Aquí se puede empezar a analizar a la inmersión desde su etimología: inmersión como el hecho de introducir un cuerpo en un medio líquido (Gifreu-Castells, 2019).

Si bien entendemos entonces a las narrativas inmersivas de maneras más diversas (es decir que pueden estar relacionadas con lo sensorial, lo cual puede manifestarse de múltiples modos), comenzaremos por ver qué características asumen hoy día en el campo de lo audiovisual y de las plataformas interactivas.

Según lo que sostienen varios teóricos y especialistas del campo, dentro de los medios interactivos digitales hay dos técnicas centrales para lograr la inmersión. Sostiene Perez-Seijo (2018) que “las narrativas inmersivas se basan fundamentalmente en dos recursos: las grabaciones 360 o de imágenes reales, sintéticas o híbridas; y los contenidos generados sintéticamente con RV.” (p. 240). Esto debido a la enorme potencialidad de la Realidad Virtual (de ahora en más RV), para crear estos universos narrativos y perceptivos. Por ejemplo, Jorge Caballero sintetiza algunas de las posibilidades de la RV. Para él, gracias a estas tecnologías, podemos acceder a la realidad en un flujo continuo, algo que no ocurre con el audiovisual tradicional. Resulta fundamental el concepto de presencia y experiencia en este tipo de producciones. La obra virtual propone atravesar esa experiencia, y habitar, por lo menos durante un rato, ese universo propuesto (Caballero en Sora, 2017, p. 15).

Cabe destacar que la realidad virtual propone asimismo varios usos: puede emplearse como entretenimiento pero también en el ámbito educativo, y desde hace algunos años a esta parte, en el ámbito periodístico. Variedad de usos y variedad de formatos entonces.

Dejando de lado estas propuestas de RV y video 360, quisiera adentrarme en otro tipo de técnicas o estrategias inmersivas. Como ya se ha dicho anteriormente, la inmersión no viene únicamente de la mano de las novísimas tecnologías. De hecho Eva Domínguez (2018), asegura que “la inmersión es una cualidad psicológica que puede ser despertada por un material”. Para esto son fundamentales, las cualidades narrativas de los relatos, por lo que la fluidez narrativa cobra suma importancia. Esta última contribuye a la inmersión, al inducir al espectador/usuario a adentrarse en el universo narrativo propuesto (sea de la índole que fuere: un texto, un relato, un cuadro, una presentación escénica, etc). Asimismo es de notar que frente a la propuesta del autor/creador, se encuentra la respuesta proveniente del usuario. Si éste no encuentra interés en adentrarse a explorar ese universo narrativo, la inmersión lógicamente no se produce.

Por otro lado, Domínguez señala, en el caso de las nuevas producciones del ciberperiodismo, que estas tienen la posibilidad de potenciar el relato, al contar con la ayuda de una interfaz visual más la interacción del usuario, entendiendo esta última como un encuentro del usuario con la interfaz.

La inmersión en el ámbito digital se potencia con la suma de elementos inmersivos. MacGregor (en Domínguez 2013, p. 93) destaca la relevancia de la fluidez narrativa como factor clave en la presentación de los contenidos. En el mismo sentido, Domínguez señala que todos los elementos de un relato interactivo deben integrarse y no proponer distracciones. Advierte que incluso el hecho de tener que interactuar con una interfaz, puede constituir paradójicamente una distracción (por el hecho de tener que ejecutar comandos). Paradójico porque el hecho de interactuar es una condición base para la inmersión.

Domínguez también menciona otras herramientas para crear inmersión: la cámara web, la fotografía en 360 y el audio inmersivo. Afirma que estas herramientas sirven para aumentar “la sensación de exploración de un lugar” (Domínguez, 2013, p. 93). Es decir que todas estas estrategias tienen que ver con la interfaz y su potencia visual, (también podría agregarse la potencia auditiva). Hay una propuesta de un mundo narrativo, y a la vez la posibilidad de interactuar con el mismo.

Deteniéndonos en el sonido como elemento potencialmente inmersivo, podemos notar que en los últimos años han existido varias experiencias que trabajan con este tipo de lenguaje. Se está trabajando con audio inmersivo o audio 360°. Se exploran las posibilidades de lo sonoro en sus características narrativas e inmersivas. A la vez se considera que el sonido es capaz de proveer una espacialidad definida: “El sonido ambiente hace parte importante para la caracterización de espacios, y de él, depende que una experiencia de realidad virtual se aproxime a la realidad o no” (Melo, P. y Alonso Benjumea, 2019, p. 12). Experiencias como el proyecto de Residente, el ex vocalista y letrista de Calle 13, en el cual recrea un universo sonoro, pero también espacial, lo comprueban. En este documental sonoro, titulado *Residente*, el artista se centra principalmente en la ambientación sonora y juega también con la geolocalización.

Otro ejemplo que trabaja, en algún punto de modo similar, es el proyecto *Radiooooo*. En este caso, tomando las nociones de modalidades de navegación (Gifreu-Castells, 2013),

podemos notar que hay una propuesta de navegación espacial (a través del mapa), más una temporal (a través de las diferentes décadas), que está fundamentalmente atravesada por lo sonoro (modalidad de navegación sonora). En esta página, el usuario puede elegir una década y un lugar en el mapa, para escuchar la música marcada por esa conjunción de coordenadas espacio-temporales. A la vez puede contribuir con el proyecto, sugiriendo a la vez canciones.

Podríamos afirmar que las narrativas inmersivas se nutren también de la espacialidad y la temporalidad. Estas dos coordenadas logran la navegación y la representación de un mundo. La inmersividad, entonces, puede constituirse en el habitar, un universo narrativo con un espacio y tiempos determinados.

Otra de las técnicas inmersivas que puede presentarse en ciertas obras interactivas, es la asignación de roles para el usuario. “Tomar un rol diferente al nuestro puede resultar un elemento clave para conectar con la narrativa y sentirse inmerso en ella” (Gifreu-Castells, 2019, pp. 1). Como un claro ejemplo de esta herramienta inmersiva, se puede mencionar *Thanatorama*, en donde el usuario adopta el rol del difunto. En este documental interactivo de la productora Upian, la directora Ana María de Jesús, nos propone la exploración sobre el negocio funerario. El mensaje “*You are the dead hero of this story*” (Ana María de Jesús, Upian, 2007), aparece en la primera pantalla que vemos cuando entramos a *Thanatorama* y ya nos asigna un rol clave.

3. Descripción del proyecto

Tomando como base lo anterior, he decidido centrarme en algunas de las estrategias inmersivas mencionadas. Utilizaré como elementos inmersivos: la fotografía y fotografía 360°, el sonido inmersivo, el uso de la realidad aumentada y el recorrido urbano sumado a ella, y la asignación de roles para el usuario. El ensayo *Museo de la inmortalidad* asumirá la forma de un docuficción de carácter interactivo.

Para la realización del proyecto, tomaré el espacio del museo como eje central. Esto es así para abonar a la propuesta inmersiva, por la cual el usuario puede alcanzar la exploración de ciertos ámbitos determinados: las distintas salas del Museo de la inmortalidad. Este espacio funcionará como lanzador de los demás ejes o propuestas. En las diferentes vitrinas, se encontrarán objetos y fotografías. El uso de galerías fotográficas oficiará como álbum de los personajes, que serán fundamentalmente los referentes del cosmismo ruso. A la vez cada fotografía enlazará con una banda sonora específica de acuerdo al personaje a tratar. Asimismo, habrá una banda sonora especialmente diseñada para cada espacio del museo. Otro de los espacios sugeridos será el del cementerio, considerado a su vez como un museo, donde los fallecidos, sus tumbas y mausoleos se presentan como las memorias a preservar. El cementerio será la contracara del museo de la inmortalidad, al mostrar la idea de la finitud en permanente lucha contra los ideales de trascendencia. En esta sección habrá una serie de videos y fotografías de diversos cementerios en el mundo. De esta manera se contrapondrán las distintas visiones sobre la muerte que se generan en diversas coordena-

das geográficas. Para la sección de cementerios se construirá una banda de sonido especial realizada en parte con capturas de sonido ambiente de dichos espacios.



Figura 1.

Otra sección del museo lo constituirán sus cuadros y grabados. Allí trabajaré con cierto tipo de imágenes: representaciones de las danzas macabras medievales y una colección de grabados y láminas sobre galvanismo.

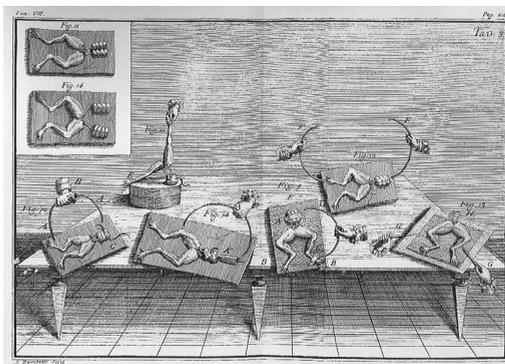


Figura 2.



Figura 3.

La idea subyacente al ensayo es dar cuenta de la dolorosa y compleja noción de la finitud y la trascendencia que tenemos los seres humanos. Para eso se complementarán las teorías cosmistas con las imágenes de representación de la muerte y los videos de los cementerios. Con respecto a la presentación de los cementerios, se los considerará en cierta forma como espacios museificados. En el sentido de que ambos lugares, museo y cementerio, operan como espacialidades que yuxtaponen temporalidades ya extintas.

Asimismo creo que otra propuesta interesante será la construcción de un recorrido/ tour sonoro por el cementerio de Recoleta en Buenos Aires, Argentina. Este recorrido está basado en realidad aumentada. Conjuga la presencia física con la geolocalización y el sonido. Para eso utilizaré la plataforma *Izi Travel o noTours*. Ambas plataformas invitan a los usuarios a recorrer determinados recorridos, y desde cada punto diseñado por el realizador de la audioguía, se lanzan audios que los usuarios pueden escuchar desde sus teléfonos celulares o tablets.

Con respecto al rol de los usuarios, se los invitará a que asuman el papel de alguno de los bio-cosmistas o de visitantes del *Museo de la inmortalidad*. Esta opción se realizará al principio del recorrido del ensayo.

Para finalizar con esta descripción de contenidos del ensayo interactivo, se puede agregar que estoy trabajando en el desarrollo una obra teatral, que versa sobre la misma temática. Esta obra teatral podrá ser mostrada en forma textual a través de una cuenta de Twitter, con algunos de los diálogos en forma de micro-relatos o tuits.

4. Conclusiones

En este proyecto se trabajará el carácter inmersivo, fundamentalmente a través del uso de fotografías y la construcción de la banda sonora. Asimismo se propondrá una navegación por el espacio, gracias a la galería de imágenes y video. El ensayo pivotará entonces entre las modalidades de navegación temporales, espaciales, sonoras y audiovisuales.

Se trabajará con el eje de usurpación del tiempo (tomado de las teorías cosmistas), escuchando la palabra de sus precursores en los audios ficcionales. Es así que la trama principal del ensayo, se desarrollará como docuficción. Esta trama está vinculada con las ideas cosmistas acerca de vencer el tiempo y el espacio. Ya que finalmente en este espacio ficcional, los utópicos biocosmistas habrán derrotado al tiempo y a la finitud.

La parte más estrictamente documental la constituirán los videos de los cementerios, y también el recorrido/ tour sonoro por el cementerio de Recoleta en Buenos Aires, que darán cuenta del traumático vínculo que mantenemos con nuestros seres queridos ya fallecidos y de cómo gestionamos la idea de nuestra mortalidad.

5. Referencias

Bibliografía

- Assef, J. (2013). *Transhumanismo, ¿cómo será el cuerpo del siglo XXI?* Nel-Medellin Nueva Escuela Lacaniana. Colombia. Recuperado de <http://nel-medellin.org/transhumanismo-como-sera-el-cuerpo-del-siglo-xxi/>
- Dobrenko, E.; Ferré, R.; Lodder, C.; Ledezma, J. y Derkusov, I. (2011). *La caballería roja: Creación y poder en la Rusia soviética de 1917 a 1945*, Madrid, España: Caja Madrid.
- Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo: Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción*. (Tesis doctoral). Universitat Ramon Llull (Comunicación), Barcelona, España.
- Galliano, A. (2019). ¿Hacia un futuro transhumano? *Revista NUEVA SOCIEDAD. NUSO* Nº 283. Recuperado de: <https://nuso.org/articulo/hacia-un-futuro-transhumano/>
- Gifreu-Castells, A. (2019). *UNIDAD 1: Introducción, definición y breve historia*. Narrativas Inmersivas y Realidad Virtual. Maestría en Comunicación Digital Interactiva - UNR.
- Gifreu-Castells, A. (2019). *UNIDAD 4: Elementos para generar inmersión III: rol, personalización, narración*. Narrativas Inmersivas y Realidad Virtual. Maestría en Comunicación Digital Interactiva - UNR.
- Gifreu-Castells, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual*. (Tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- Groys, B. (2014). Cuerpos inmortales. En Groys, B., *Volverse público* (pp. 149-162), Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora.
- Parra, S. (15/3/2016). *La lucha por conseguir la inmortalidad: estos proyectos retan a la naturaleza*. Recuperado de: <https://www.bloglenovo.es/la-lucha-por-conseguir-la-inmortalidad-estos-proyectos-retan-a-la-naturaleza/>
- Pérez-Seijo, S. (2018). Ilusión de presencia en vídeos 360º: Estudio de caso de las estrategias del Lab RTVE.es. *Doxa Comunicación*, 26, [p. 237-p. 246]. DOI: 10.31921/doxacom.n26a11.
- Sora, C. (2017). Una inmersión en el audiovisual VR y 360. Serie DigiDoc-EPI, n. 1. Barcelona: Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra; Ediciones Profesionales de la Información SL.
- Melo, P. y Alonso Benjumea, G. (2019). *Diseño sonoro ambisonics para una narrativa audiovisual en video 360 integrado a un ambiente de realidad virtual*. (Tesis de grado). Universidad de San Buenaventura Colombia - Facultad de Ingenierías - Ingeniería de Sonido, Medellín, Colombia.
- Torres, G. (6/4/2018). *Calico: la sigilosa empresa de Google que quiere extender la juventud... por muchos, muchos años*. Recuperado de: <http://www.enticconfio.gov.co/https://www.bbc.com/mundo/noticias-43489831>
- Martínez Medina, N. (18.02.2011). Luigi Galvani y las sombras del galvanismo. Recuperado de: <http://www.rtve.es/noticias/20110218/luigi-galvani-sombras-del-galvanismo/409139.shtml>

Recursos

Proyectos en la web

Brahet, A.; de Jesús A. M; Upian. (2007). Thanatorama. <http://www.thanatorama.com/>
 Moreau, B. (2013). Radiooooo <http://radiooooo.com/>
 Pérez Jøglar, R. (2016). Residente <http://residente.com/es/>

Aplicaciones / Plataformas

no Tours <http://www.notours.org/>
 IZI TRAVEL <https://izi.travel/es>

Videos

HKW 100 Years of Now (19 septiembre de 2017). Russian Cosmism: A Foretaste of Revolution | Marina Simakova. [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TvTBlk1FpfE>
 HKW 100 Years of Now (19 septiembre de 2017). Becoming Cosmic | Boris Groys. [Archivo de Video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OlH1UPkcMaY>
 HKW 100 Years of Now (19 septiembre de 2017). Nikolai Fedorov's Project of Universal Salvation and "Russian Cosmism" | Michael Hagemester [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RAezHLqCl9A>

Figuras

Figura 1. Díaz Quiroga, L. (2019) [Fotografía]
 Figura 2. Autor desconocido [Caricatura] Recuperado de: <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Galvanismo.jpg>
 Figura 3. Danza macabra Gerhardt Altzenbach. [Grabado]. Recuperado de: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dance-death-altzenbach-17thC.jpg>

Abstract: I intend to develop an interactive essay proposal on the cosmist theories and the perception of the relationship between life and death by Western cultures. A theoretical framework for the future development of an interactive and docufictional format will be based on the above theme. The title of the essay is the Museum of Immortality. Within the theoretical framework I will first put into context the previous research that originated the interactive essay project. Then I will specifically address the immersive narratives and will discuss which elements belonging to them will provide me with tools for the realization of the interactive prototype. Through the specialized bibliography on immersion I will try to find out which techniques from the immersive narratives can contribute to the construction of the essay.

Keywords: Transmedia - Essay - Immersion - Biocosmism - Docufiction.

Pretendo desenvolver uma proposta de ensaio interativo sobre as teorias cosmistas e a percepção da relação entre a vida e a morte pelas culturas ocidentais. Uma estrutura teórica para o desenvolvimento futuro de um ensaio em formato interativo e docuficcional será baseada no tema acima. O título do ensaio é: Museu da Imortalidade. Dentro da estrutura teórica, colocarei primeiro em contexto a pesquisa anterior que originou o projeto de ensaio interativo. Depois abordarei especificamente as narrativas imersivas e discutirei quais elementos pertencentes a elas me fornecerão ferramentas para a realização do protótipo interativo. Através da bibliografia especializada sobre imersão, tentarei descobrir quais técnicas das narrativas imersivas podem contribuir para a construção do ensaio.

Palavras chave: Transmídia - Ensaio - Imersão - Biocosmo - Docuficção

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
