

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

[10.35381/cm.v9i2.1180](https://doi.org/10.35381/cm.v9i2.1180)

La realidad virtual y aumentada en la narrativa audiovisual

Virtual and augmented reality in audiovisual narrative

Karla Jaramillo-Puertas
kjaramillo@tecnologicosucre.edu.ec
Instituto Superior Universitario Sucre, Quito, Pichincha
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-7021-1239>

Juan Carlos Endara-Chimborazo
jendara@tecnologicosucre.edu.ec
Instituto Superior Universitario Sucre, Quito, Pichincha
Ecuador
<https://orcid.org/0009-0003-6540-4559>

Andrés Eduardo Albuja-Donoso
aalbuja@tecnologicosucre.edu.ec
Instituto Superior Universitario Sucre, Quito, Pichincha
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-1269-0198>

Ricardo Alfonzo Parra-López
rparra@tecnologicosucre.edu.ec
Instituto Superior Universitario Sucre, Quito, Pichincha
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-8769-5049>

Recibido: 15 de mayo 2023
Revisado: 10 de junio 2023
Aprobado: 01 de agosto 2023
Publicado: 15 de agosto 2023

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

RESUMEN

El auge de las tecnologías de inmersión ha impactado en muchos ámbitos de la vida humana y el desarrollo de las narrativas audiovisuales como mecanismos de expresión, comunicación y vivencia no son la excepción. A partir de esta idea se desarrolló el presente artículo con el que se buscó describir la realidad virtual y aumentada y su impacto en la narrativa audiovisual en la actualidad. Metodológicamente se corresponde con una investigación de diseño bibliográfico-documental. Con los análisis realizados, se puede enunciar el reconoce de la realidad aumentada y virtual como opciones para la innovación en la narrativa audiovisual. Las mismas se constituyen en herramientas importantes que impactan a la hora de optar por vivir experiencias de cualquier índole, de manera más dinámica e interactiva, considerando que se está en una sociedad sumergida en los avances que ofrece la tecnología en la actualidad.

Descriptores: Realidad virtual; realidad aumentada; narrativa audiovisual. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The rise of immersive technologies has impacted many areas of human life and the development of audiovisual narratives as mechanisms of expression, communication and experience are no exception. Based on this idea, this article was developed to describe virtual and augmented reality and its impact on audiovisual narrative today. Methodologically, it corresponds to a bibliographic-documentary research design. With the analyses carried out, it is possible to state the recognition of augmented and virtual reality as options for innovation in audiovisual narrative. These are important tools that have an impact when choosing to live experiences of any kind, in a more dynamic and interactive way, considering that we are in a society immersed in the advances offered by technology nowadays.

Descriptors: Virtual reality; augmented reality; audiovisual storytelling. (UNESCO Thesaurus).

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

INTRODUCCIÓN

Contar una historia, narrar unos hechos, mostrar una imagen mientras es contada, enfocarla en un contexto particular, presentar unos personajes, son aspectos comunes en el relato, todo esto en secuencias de imágenes para crear una narrativa audiovisual, aquella que no es más que la representación de un cuento, esos que, desde hace mucho tiempo atrás, nos hacían soñar y de la misma manera despertar. Esas historias bien contadas nos han llevado a mundos increíbles, donde la imaginación vuela y nos permite entender, reflexionar, situaciones que acontecen en la vida o simplemente nos entretienen.

Luego, tiempo después, vino el teatro y la representación de esas historias recreadas por personas que simulaban sus personajes; asimismo, paso a paso llegó el cine a finales del siglo XVIII, hasta que, en tiempos del siglo XX, al hombre se le ocurrió la genial idea de inventar la televisión, ese aparato que atrapó a todos y donde las historias se cuentan de manera diferente. Donde un gesto, una expresión, denota emoción y sentimiento de la trama misma, sin duda algo que revolucionó la historia de la humanidad. Ahora, en este siglo XXI, el avance de la tecnología nos ha llevado muy lejos donde la realidad es tan cambiante que toca distinguir si es verdadera, si es virtual o si por el contrario es aumentada.

Distinguir estos conceptos permitirá inferir como estas realidades se hacen partícipes de la narrativa audiovisual como una forma de expresión artística. Narrativa audiovisual que ahora la tecnología de avanzada, colabora de cierta forma en esa representación ficticia de historias de vida tan verdaderas como imaginables, despertando el poder creativo que en cualquier contexto resulta atractivo para la audiencia entender cómo se cuentan esas historias y como fluye las emociones que el autor pretende generar en su público. Es así como, en esta era de la comunicación, las redes y las conexiones permiten apreciar las diversas producciones literarias contemporáneas y el despertar artístico considerando los diferentes matices de las obras en acción.

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

En este contexto, la narrativa audiovisual se define como esa parte de las artes que narra una historia a través de imágenes o escenas organizadas de forma coherente, con sentido, produciendo en el espectador sensaciones o sentimientos, dicha producción se vale de diversos medios para ser proyectada y difundida, no solo se trata del cine o la televisión ahora se trata de redes sociales, aseveración confirmada por Rivera y Correa (2011), citados por Peña (2023), quienes explican que “la narrativa audiovisual abarca la narrativa de cualquiera de sus medios: cine, radio, tv., video, etc. Cada medio podrá tener capacidad para construir relatos y textos narrativos” (p.17). De allí que, crear contenidos de narrativa audiovisual implica utiliza diversos dispositivos y plataformas no solo para su producción sino también su difusión; de acuerdo a la intención que tiene el autor de la misma. Esta puede ser entretenimiento, publicidad, ciencia, entre otros

Es necesario acotar que la realidad virtual ha permitido simular muchas de las acciones que se llevan a cabo en la vida cotidiana, esto ha facilitado que las personas puedan aprender a desenvolverse en diversos áreas, partiendo de la puesta en práctica mediante la simulación, además de ello, muchos han experimentado diversas emociones y sensaciones corporales en el proceso, por su parte la realidad aumentada admite que se pueda crear un contenido audiovisual para proyectarlo en cualquier plataforma digital y al mismo tiempo interactuar con los espectadores, de acuerdo con la calidad y la intención de estos contenidos, de esa manera se podrá marcar la pauta en los efectos que se generen en la audiencia.

Entendiendo lo antes expuesto, se percibe que la importancia que aparentemente poseen las narrativas audiovisuales radica en la coherencia de sus producciones en terminos de historia-imagen-audio/sonido, pues de esa forma se capta la atención de cierto público para impulsar la proyección de una historia, marca o producto, también lo está en difundir un mensaje o simplemente programar una idea.

Considerando estas premisas surge la siguiente interrogante: ¿Cómo ha impactado la realidad virtual y aumentada en la narrativa audiovisual? A partir de la misma se establece

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

como objetivo para el presente estudio describir la realidad virtual y aumentada y su impacto en la narrativa audiovisual en la actualidad.

MÉTODO

Todo proceso investigativo se reviste de una metodología para indicar los pasos que debe seguir el investigador en pro de alcanzar sus objetivos. Por tanto, en el presente apartado se indica la metodología ejecutada en este trabajo, el cual se basa en una investigación descriptiva, de tipo documental bibliográfica.

Específicamente, el estudio implicó en observar y describir cómo es y cómo se comporta un fenómeno objeto de indagación en un determinado contexto. Es así como se buscó ahondar descriptivamente en los contenidos que refieren a la narrativa audiovisual manejando diferentes acepciones conceptuales desde el ámbito virtual y la realidad aumentada, y como éstas impactan y contribuyen en su producción. Claro está, que este proceso descriptivo se materializó con la práctica de manera sistematizada de técnicas y procedimientos propios de la investigación documental e implicados en los procesos de: localización, registro, recuperación, análisis e interpretación de datos provenientes de fuentes de documentos e instrumentos bibliográficos (Hernández, Fernández y Baptista, 2014; Árias, 2012).

Se debe resaltar que las fuentes consultadas se encuentran en la categoría de artículos científicos de revistas arbitradas, libros, producciones académicas ubicadas en repositorios de instituciones universitarias y de investigación, conferencias, ponencias, entre otros tipos de documentos, los cuales permitieron profundizar en el tema correspondiente con este estudio.

Para cerrar, la estrategia bibliográfica para el desarrollo del estudio estuvo perfilada en base a los siguientes procedimientos, considerando los aportes propuestos por el Departamento de Documentación y Biblioteca de la Universidad de La República - Uruguay (2020), y Árias (2012), que a continuación se detalla:

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

1. Decisión del tema de estudio y formulación de la interrogante y el objetivo de investigación.
2. Indagación y selección de fuentes documentales
3. Producción del esquema inicial
4. Lectura inicial, discriminación y organización de documentos con pertinencia a los temas específicos determinados en el esquema inicial.
5. Selección y evaluación de datos
6. Análisis e interpretación de los datos recolectados en función del esquema inicial
7. Estructuración del esquema final y desarrollo de los temas del artículo
8. Redacción del cuerpo introductorio y de conclusiones.
9. Revisión y presentación del artículo como modelo de investigación

RESULTADOS

Desde sus inicios el proceso narrativo estuvo estructurada en tres apartados como lo son: el planteamiento o introducción, el nudo o conflicto y el desenlace, con los cuales, quien cuenta la historia, organiza en esos espacios el contexto, la trama y los personajes del relato. Eso no ha cambiado al pasar el tiempo; sin embargo, con el avance y desarrollo tecnológico han ido surgiendo diferentes tipologías narrativas desde los diversos géneros literarios a la hora de escribir, contar y representar las historias. Es así como ahora se habla de la narrativa audiovisual y sus diferentes tipos.

¿Qué es la narrativa audiovisual?

Para definir la narrativa, es necesario comenzar por entender que se trata de describir un relato. Desde los inicios de la civilización, la oralidad, ha dado muestras de las historias bien contadas, de cómo estas surtían diferentes efectos en la audiencia, de lo que desencadenan, al generar emociones y sentimientos; sin embargo, sí se considera la

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

narrativa audiovisual habría que mencionar los soportes tecnológicos, canales de producciones y medios por donde éstas se proyectan o se difunden.

La narrativa audiovisual puede tratarse no solo de documentales, películas, propaganda, publicidad televisiva/radial o diversos contenidos como: web series, o movie series que se suben a una plataforma, aplicación o red social. Hoy días, es todos eso y mucho más gracias a la tecnología inmersiva que se despliega (Duran, Carrillo y Trabadelá, 2021).

Desde este contexto, entonces, se considera la historia contada como un relato argumentado, con contexto, emociones que busca aflorar y, por ende, intenciones y efectos que desea generar en el espectador; por ello, es importante destacar que una de las cosas que más atrae al individuo es, por demás, una historia bien contada. En la actual era tecnológica se presenta el fenómeno de los diferentes hábitos de consumo siendo la narrativa audiovisual uno de los más demandantes y categorizados en producciones de corte descriptivo hacia el entretenimiento y los de enfoque educativo.

Cabe destacar que la palabra narrativa presenta muchas acepciones, las cuales son admitidas, y refiere en algunos casos a género literario, narración o habilidad para narrar, sin embargo, todas confluyen en que son una forma de contar algo. Ahora bien, la construcción de un texto narrativo se constituye a partir de la implicación de elementos en sí: el contenido de la historia como cadena de hechos, que involucra la existencia de personajes y contextos específicos donde suceden dichos acontecimientos, además del discurso, que atañe a la expresión y los medios que se utilizan para comunicar el contenido (Chatman, 1990; en Ortiz, 2018).

En base a ello, surge la narrativa audiovisual una forma de contar, narrar a través de imágenes y con características propias que le distinguen. La narrativa audiovisual es sí el contar una historia a través de imágenes y sonidos, y como expresa Chion (1993), citado por Oreja-Fernández (2016; p.16), “la combinación contrastada de los dos tiene, generalmente, un poder evocador y expresivo más fuerte”.

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

Entonces, imagen y sonido caracterizan la narrativa y permiten ubicarla en planos y perspectivas propias del audiovisual. Se plantea entonces que la narrativa audiovisual es una forma más amplia de contar una historia, que además otorga al espectador recursos atractivos que amplía el alcance de lo que se está contando.

¿Qué es la realidad virtual? ¿Cómo ha impacto en la narrativa audiovisual?

En el transcurrir histórico de la humanidad, se ha podido observar que la forma de transmitir información ha cambiado considerablemente, y esto se debe a que los hombres han evolucionado y con ello la forma de comunicar. Ahora bien, como se planteó anteriormente, la narrativa audiovisual es un modo de contar una historia haciendo uso de imágenes y sonidos y es aquí donde entra en juego la realidad virtual, dado que esta hace uso de técnicas multisensoriales que colocan al espectador en una posición más llamativa y eficaz.

Según Escartín (1996), citado por Ponce de León y Robleda (2009), “la realidad virtual es una simulación de un ambiente tridimensional generada por computadoras, en el que el usuario es capaz tanto de ver como de manipular los contenidos de ese ambiente” (p.3); es decir, una realidad simulada que se crea mediante herramientas tecnológicas, que dan al usuario una interfaz interactiva que le sumerge en un mundo nuevo. Asimismo, esta realidad suministra al usuario una experiencia distinta mediante la inmersión tecnológica.

Es evidente que la forma de contar las cosas ha cambiado al espectador, este desea siempre algo más, busca siempre mayores experiencias y, a través de la realidad virtual, busca lograr logra satisfacer tales expectativas. El impacto de la realidad virtual, sobre el cómo contar o narrar, actualmente ha cambiado, las distintas formas de percibir el entorno (vista, tacto, oído), se conjuga como una experiencia con grandes similitudes a la realidad misma. Sin embargo, la realidad virtual presenta un grado de experiencia mayor, es decir que el entorno virtual le brinda la oportunidad al participante de explorar, modificar y

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

manipular la experiencia quien termina convirtiéndose en coparticipe de la misma. La realidad virtual desplaza por completo al entorno real, tal como sucede en los videojuegos y con el uso de gafas de realidad virtual, los cuales son claros ejemplos de ella (Gómez, Rodríguez y Marín, 2020).

Lo anterior, se puede entender extrapolando lo planteado por Pérez (2008), sobre realidad virtual al contexto de la narrativa audiovisual. Para la autora, un sistema de realidad aumentada tiene que:

1. Simular y replicar una realidad paralela lo suficientemente convincente para el usuario, por lo que es necesario que las reglas de la vida real sean iguales en la realidad paralela.
2. La interacción ha de ser real, en el sentido de que los cambios que se produzcan en el mundo virtual dependan del usuario. Este ha de tener el control sobre el sistema.
3. El proceso perceptivo del usuario debe ser lo suficientemente estimulado al punto de lograr que este experimente la sensación de estar inmerso en el mundo virtual y no sea solamente un observador.

Cabe destacar que la realidad virtual, ha abarcado muchas áreas de la vida, como entretenimiento, marketing y la narrativa; en consecuencia, este último con mayor carga por la capacidad de dar al individuo la oportunidad de ser parte de la historia desde dentro y no solo de forma pasiva, por lo que Gubern, (1996) expresa:

La realidad virtual suprime la distinción tradicional dentro/fuera y hace realidad la paradoja de un inner environment (entorno interno) de producción informática. Y con ello crea, además, un territorio propicio para la condensación freudiana, mediante la acumulación de pseudorrealidades para producir una nueva realidad subjetiva. (p 167).

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

Así de amplio es el nivel de impacto de la realidad virtual en la narración audiovisual, la misma hace que, aunque el fondo de la trama sigue siendo el mismo, la forma se transfigura completamente, pues esta hace participe al individuo en la producción de nuevas realidades, haciendo que deje atrás el rol de mero espectador.

¿Qué es la realidad aumentada? ¿Cómo ha impacto en la narrativa audiovisual?

La realidad virtual ha marcado un hito; sin embargo, la realidad aumentada también tiene una gran influencia en la vida actual del hombre, esta va más allá de un marcaje artificial a disposición del individuo, ofrece una visión más amplia de la realidad con el fin de mejorar percepción que se tiene de ella.

Muchas veces suele confundirse el concepto de realidad aumentada con el de realidad virtual, ya que dichos terminos refieren a niveles distintos de inmersión de los usuarios en los entornos virtuales donde lo real y lo virtual coexisten (Gómez, Rodríguez y Marín, 2020). Azuma (1997), la realidad aumentada implica el enlazamiento de elementos virtuales en contextos reales, es decir el usuario puede ver el mundo real intervenido por objetos virtuales superpuestos. Asimismo, expresa que un sistema de realidad aumentada es aquel que cumple las siguientes características:

1. Combina elementos reales y virtuales
2. Es interactiva en tiempo real
3. Se registra en 3D.

Este tipo de tecnología ha reformulado la visión audiovisual y su narrativa dado que, según Martínez, López y Hernández (2022):

La realidad aumentada sobreimprime los contenidos audiovisuales virtuales sobre el entorno de percepción espacial del usuario, a través de un dispositivo HMD (*head mounted display*) que funciona como unas gafas convencionales,

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

permitiendo ver el entorno físico e implementa las capas virtuales (imagen volumétrica a modo de holograma) sobre el contexto visual real que percibe y donde está situado el espectador (p.111).

Esto quiere decir que, la realidad aumentada en la narrativa audiovisual es de gran impacto ya que permite una experiencia más amplia, que no está basada en la ficción sino en la realidad y a través de la tecnología que se conjuga con el fin de mejorar los resultados que se esperan tener. Otro aspecto importante, es que la realidad aumentada no sustituye lo real, sino que lo amplía.

Finalmente, al considerar a Shin (2018), citado por Montoya (2018), se puede decir que en diversos mundos de la comunicación como el de crear historias de ficción y no ficción, la narrativa para experiencias de realidad virtual, aumentada y mixta, pretende el afloramiento de emociones y sentimientos, mediante la empatía y la inclusión del usuario. Es decir, aumenta la relación entre el espectador y lo que se presenta.

CONCLUSIONES

Tanto la realidad virtual como la realidad aumentada presentan cualidades propias, es decir sus pro y contras, sin embargo, lo que ellas ofrecen tienen elementos que han favorecido el enriquecimiento de las producciones audiovisuales y la experiencia de los individuos. Planteadas las premisas anteriores, se concluye:

- La narrativa audiovisual refiere al arte de contar historias que atraen mediante recursos audiovisuales en diversos formatos como: documentales, películas, propaganda, publicidad televisiva/radial o diversos contenidos como web series, movie, series que se sube a una plataforma, aplicación o red social. Es decir, todo lo que implique relatar una historia utilizando un formato con imágenes y sonidos de manera coherente, es narrativa audiovisual.
- La realidad virtual se constituye en una experiencia de simulación en un entorno virtual generado por computadoras, que desplaza por completo el

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

entorno real llevando al sujeto usuario a ser en coparticipe en la exploración, modificación y manipulación dicha experiencia. No obstante, y a diferencia de la realidad virtual, la realidad aumentada el sujeto usuario es capaz de intervenir y ampliar los contextos del mundo real superponiendo elementos y objetos de la virtualidad.

- Tanto la realidad virtual como la realidad aumentada han marcado un antes y un después en la narrativa audiovisual, generando una experiencia distinta y de mayor alcance en los espectadores. Y, aunque una desplaza la realidad por completo y la otra la aumenta, queda claro que ambas buscan el afloramiento de emociones y sentimientos, al hacerlo coparticipe de la misma a través de su inmersión en la historia que se cuenta, mediante la tecnología.

Para finalizar, se reconoce que la realidad aumentada y virtual se presentan como opciones para la innovación en la narrativa audiovisual. Las mismas se constituyen en herramientas importantes que impactan a la hora de optar por vivir experiencias de cualquier índole, de manera más dinámica e interactiva, considerando que se está en una sociedad sumergida en los avances que ofrece la tecnología en la actualidad.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A todos los agentes sociales involucrados en el desarrollo de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. [The Research Project]. Recuperado de: <https://acortar.link/rOriWA>

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

- Azuna, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. [Un estudio sobre la realidad aumentada]. *Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385. Recuperado de <https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>
- Duran, V., Carrillo, M. y Trabadela, J. (2021). Tendencias en el estado del arte de las narrativas audiovisuales móviles en el siglo XXI: revisión sistemática de la literatura. [Trends in the state of the art of mobile audiovisual narratives in the 21st century: systematic review of the literature]. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 14(3). Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/5771/577168156002/html/>
- Gómez, G., Rodríguez, C. y Marín, J. (2020). La trascendencia de la Realidad Aumentada en la motivación estudiantil. Una revisión sistemática y meta-análisis. [The transcendence of Augmented Reality in student motivation. A systematic review and meta-analysis]. *Alteridad*, 15(1), 36-46. Recuperado de <https://n9.cl/5m8cm>
- Gubern, R. (1996). Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. [From bison to virtual reality. The scene and the labyrinth]. Barcelona, España: Editorial Anagrama. Recuperado de <https://n9.cl/5qk24>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. [Research Methodology]. México: McGraw-Hill/ Interamericana Editores. Recuperado de <https://n9.cl/l0j5h>
- Martínez, J., López, J. y Hernández, E. (2022). Cine de Realidad Aumentada: Reformulación del Aparato Cinematográfico: Estudio de Caso de A Jester's Tale. [Augmented Reality Cinema. Reformulation of the Cinematographic Apparatus: A Jester's Tale Case Study]. *Fonseca, Journal of Communication*, (24), 109-125. Recuperado de <https://n9.cl/deufj>
- Montoya, M. (2018). Narrativas inmersivas para comunicadores. Realidad virtual, aumentada y mixta en propuestas audiovisuales de ficción y no ficción. [Immersive narratives for communicators. Virtual, augmented and mixed reality in fiction and non-fiction audiovisual proposals]. *Comunicación*, (39), 7-12. Recuperado de <https://n9.cl/uqnle>
- Oreja, T. (2016). Narrativa Audiovisual y Nuevas Tecnologías. Nuevos Escenarios y Formas de Expresión: los videoblogs. [Audiovisual Narrative and New Technologies. New Scenarios and Forms of Expression: videoblogs]. [Tesis de pregrado]. Universidad de Valladolid, Valladolid: España. Recuperado de <https://n9.cl/506pqu>

Karla Jaramillo-Puertas; Juan Carlos Endara-Chimborazo; Andrés Eduardo Albuja-Donoso
Ricardo Alfonzo Parra-López

- Ortiz, M. (2018). Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad. [Audiovisual Narrative Applied to Advertising]. Alicante, España: Edita Universidad de Alicante. Recuperado de <https://n9.cl/qkar2>
- Peña, L. (2023). El uso de la narrativa audiovisual en las redes sociales. [The use of audiovisual storytelling in social network]. [Tesis de pregrado]. Universidad Cooperativa de Colombia, Bogotá: Colombia. Recuperado de <https://n9.cl/ybswr>
- Pérez, C. (2008). Realidad Virtual: Un Aporte Real para la Evaluación y el Tratamiento de Personas con Discapacidad Intelectual. [Virtual Reality: A Real Contribution for the Evaluation and Treatment of People with Intellectual Disability]. *Terapia psicológica*, 26(2), 253-262. Recuperado de <https://n9.cl/wj0sm>
- Ponce de León, J. y Robleda, D. (2009). Realidad Virtual: una tecnología al alcance de la universalización. [El uso de la narración audiovisual en las redes sociales]. *Luz*, 8(2), 1-12. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/5891/589165875006.pdf>
- Universidad de La Republica - Uruguay. (2020). Etapas de la investigación bibliográfica. [Stages of bibliographic research]. *Hoja Informativa - Departamento de Documentación y Biblioteca* (20). Recuperado de <https://n9.cl/18ibq>