

## **Areavisual y Compañía SAS:**

### **Creación de experiencias para la nueva era de la industria televisiva**

#### **Resumen**

El *eduentretenimiento* es un campo de acción y una unidad de negocio emergente, que ofrece múltiples posibilidades con excelente proyección de desarrollo. Areavisual y Compañía SAS se constituye en un caso de éxito, de origen colombiano, que se ha destacado a nivel nacional e internacional en este ámbito. Con miras a ampliar su portafolio, recientemente Areavisual y Compañía SAS ha incursionado en el diseño de una iniciativa que integra la producción audiovisual televisiva, con herramientas de realidad virtual no inmersiva, que logra proporcionar a los televidentes una nueva experiencia de interacción con los programas televisivos, en los que el material investigativo, que se encuentra tras la construcción de sus guiones, se convierte en un insumo para profundizar y ampliar la información proporcionada en los contenidos audiovisuales. El propósito de este proyecto es ser pionero en la creación de productos que permitan la reproducción de contenidos transmedia de series de televisión con el fin de sofisticar la oferta valor de las compañías y fortalecer las capacidades de los canales de televisión nacional colombiana. Es por ello que a través de este artículo se dará un vistazo al origen, trayectoria y crecimiento de esta compañía, que ha llevado su operación desde los espacios de la promoción y producción de eventos, hasta la creación de productos audiovisuales con apuestas novedosas y muy exitosas.

**Palabras clave:** eduentretenimiento; realidad virtual no inmersiva; industria televisiva; producción audiovisual; contenidos multimedia; Areavisual y Compañía SAS.

#### **1. Introducción**

El término *eduentretenimiento* es un neologismo de uso reciente que combina las palabras educación y entretenimiento. Su origen se encuentra en una expresión procedente del inglés del mismo sentido *edutainment*, la cual hace referencia a un determinado grupo de espectáculos o programas propios de la televisión y la radio, cuyo objetivo principal, además de entretener, es transmitir contenidos educativos de una forma amena y entretenida, sin perder de vista el formato de entretenimiento dirigido a públicos masivos.

Esta se considera una forma estratégica de comunicación, dirigida a las grandes audiencias, a través de un formato de entretenimiento atractivo con el fin de educar, que a su vez tiene la capacidad de generar conciencia y cambios en una sociedad<sup>1</sup>. Y este es precisamente el campo de acción en el que se desenvuelve la empresa colombiana Areavisual y Compañía SAS, pionera en el país en el diseño, creación y producción de contenidos multimedia culturales y de *eduentretenimiento*.

Este artículo hará un recorrido por la creación y trayectoria empresarial de la compañía y revelará detalles de su más reciente desarrollo, un aplicativo web multimedia que acompañará a nivel educativo e interactivo los contenidos de la serie de ficción *Reportera Y* emitida en el Canal 13.

## **2. Areavisual y Compañía SAS: mucha historia por contar**

Areavisual y Compañía SAS fue creada en noviembre de 2006 con el objetivo de producir programas audiovisuales y eventos de gran formato. En principio la idea era apoyar en la difusión audiovisual del Festival Iberoamericano de Teatro y del Teatro Nacional, así como participar en la producción de campo de eventos de gran formato. Sin embargo, con el tiempo la empresa fue innovando y haciendo un tránsito hacia la producción de contenidos específicos, creando así posteriormente sus propios proyectos.

Entre los fundadores de esta compañía estuvieron Fanny Mikey Orlansky, reconocida actriz, directora y empresaria de teatro colombo-argentina, creadora y directora del Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá; Daniel Álvarez Mikey, productor artístico especializado en artes escénicas y entretenimiento, director ejecutivo de la fundación del Teatro Nacional y asesor del Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá; Darío Silva, productor ejecutivo y director con más de veinte años de experiencia en televisión, teatro y espectáculos en vivo, creador de las series animadas *Ana la Pirata* y *Egon & Finx*, la serie para niños *Josefina en la Cocina* y productor y director de grandes eventos en vivo para televisión como el festival

---

<sup>1</sup> Para mayor información sobre *Eduentrenimiento*:

<https://www.tvvideo.com/2021121410696/articulos/otros-enfoques/tv-y-eduentretenimiento.html>

<https://www.comunit.com/content/caracter%C3%ADsticas-propias-de-una-estrategia-de-eduentretenimiento>

[http://bvs.minsa.gob.pe/local/minsa/1265\\_ONGS262-1-2.pdf](http://bvs.minsa.gob.pe/local/minsa/1265_ONGS262-1-2.pdf)

*Estéreo Picnic* y *Rock al parque*, entre otros; y finalmente Gustavo Gordillo, quien fuera director de Area Visual.

Como misión Areavisual y Compañía SAS se traza el objetivo de trabajar en la creación, diseño y producción de contenidos innovadores multimedia haciendo uso de todas las herramientas de expresión artística, tales como la animación 2D y 3D, los nuevos medios digitales y los espectáculos en vivo, con el propósito de promover la cultura y en especial el *eduentretenimiento*. En este sentido, la compañía se propone situarse a la vanguardia del desarrollo mundial en este campo, en colaboración con empresas extranjeras, con la finalidad de posicionar y promover el talento colombiano en el exterior.

Uno de los primeros trabajos de Areavisual y Compañía SAS se dio inmediatamente después de su creación en 2006 y consistió en la puesta en marcha, dirección y producción del programa denominado *La Función*, que se convertiría, según sus creadores, en el documental de teatro más visto en la historia de Colombia. Durante estos años y hasta el 2010, la empresa llevó a cabo el registro audiovisual de las obras del Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá, así como la dirección y producción del documental de cierre de todas versiones del festival durante este periodo. Igualmente, efectuó el registro audiovisual de las obras presentadas en el Teatro Nacional, labor que estuvo acompañada por la realización de videos y promocionales del teatro. Durante los años de 2008, 2010 y 2012, la empresa trabajó en la realización de una franja en televisión de cuatro horas diarias, dedicadas en exclusiva al Festival Iberoamericano de Teatro.

Entre 2006 y 2009, Areavisual y Compañía SAS se destacó en la realización del diseño, dirección y grabación en vivo de las ceremonias de los *Premios Shock* a la música. En 2009 iniciaron uno de los proyectos más exitosos de la empresa, con la creación, dirección y producción de la serie de cocina para niños *Josefina en la cocina* de la cual se hicieron 108 capítulos que abarcaron cuatro temporadas, siendo uno de los programas más exitosos de Señal Colombia. Fue ganador de un premio India Catalina en 2016 en la categoría de mejor diseño de arte para TV, y estuvo nominado en ese mismo certamen en la categoría de mejor talento infantil<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Para mayor información sobre *Josefina en la Cocina*: <http://www.areavisual.co/awards.html>

En el periodo 2009 - 2010, mientras se encontraba en medio del desarrollo de otros proyectos exitosos, la empresa rindió homenaje a una de sus fundadoras con la creación, dirección y producción del documental *Fanny para siempre*, en el cual se retrató el legado de una de las figuras más destacadas en la historia del teatro en Colombia. El documental fue coproducido con RTVC de Señal Colombia y fue presentado en el festival de Morelia en México. Ganó el premio Simón Bolívar en la categoría de mejor programa cultural en 2010<sup>3</sup>.

También en 2010 Areavisual y Compañía SAS participó en la creación, dirección, producción y transmisión en vivo de la celebración del bicentenario de la independencia de Colombia en la plaza de Bolívar, el cual es considerado como el primer espectáculo multimedia creado en Colombia por colombianos. Ese mismo año y hasta 2015 la empresa participó en la producción local de los shows internacionales para niños de *Lazy Town*, *Peppa Pig* y *Backyardigans*.

En el año 2011, Darío Silva compró la totalidad de la participación en la empresa a los otros socios y se convirtió de esta manera en el único socio de la compañía. Durante ese mismo año, la empresa realizó el trabajo de creación, dirección, producción y transmisión en vivo del espectáculo de cierre del campeonato mundial de futbol sub 20 de la FIFA en el estadio el Campin de Bogotá.

En 2016 la empresa dio inicio a otro de sus más destacados proyectos con la creación, dirección y producción de la serie animada infantil *Ana Pirata*, que fue distribuida por intermedio del canal Discovery Kids en toda Latinoamérica. Al año siguiente participó en la creación de la plataforma digital *TITANIA*, primer proyecto multimedia y de realidad virtual (VR) creado por la compañía. Cabe destacar que durante 2017 ingresó a la empresa la directora de arte y productora audiovisual Karen González Carrillo, lo que ha permitido a Areavisual y Compañía SAS ampliar sus servicios de producción a diseño y dirección de arte.

Para el 2021 la empresa participó en el montaje teatral de la obra literaria *“El coronel no tiene quien le escriba”* del premio nobel colombiano Gabriel García Márquez. Finalmente, en 2022 la compañía participó en la apertura de un estudio de animación en 3D en Colombia, que

---

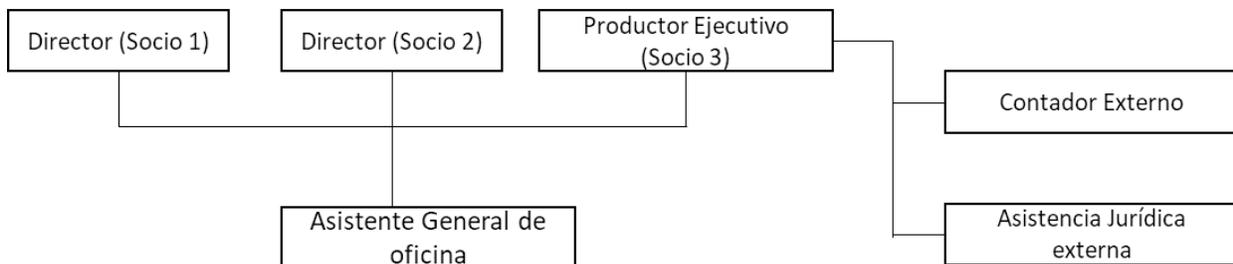
<sup>3</sup> Para mayor información sobre *Fanny por Siempre*: <http://www.areavisual.co/awards.html>

prestará sus servicios a la empresa Mattel a través de un acuerdo con la empresa de animación canadiense Relish.

### 2.1 Evolución orgánico funcional de Areavisual y Compañía SAS

En lo referente a la evolución de la estructura orgánico funcional de Areavisual y Compañía SAS, se tiene que la compañía inició operando activamente con solo tres de los socios, dos hacían las veces de directores y el restante ejercía como productor ejecutivo, encargado del área administrativa y de presupuesto. Contaban además con el apoyo de un asistente general de oficina y externamente recurrían a los servicios de un contador y asistencia jurídica. Según los responsables de la empresa, esta estructura organizacional se ha mantenido a través de los años y cabe destacar que para la elaboración de proyectos realizan la contratación del personal administrativo y de producción necesario para la ocasión y una vez finalizado el proyecto específico se regresa inmediatamente a la estructura habitual de socios operativos y administrativos, con apoyos externos en la parte de contabilidad y jurídica (Figura 1).

**Figura 1.** Organigrama Areavisual y Compañía SAS



**Fuente.** Areavisual y Compañía SAS

### 3. Realidad virtual no inmersiva: la nueva era en la industria televisiva

Tras haber dado una mirada a la trayectoria empresarial y los logros más destacados de Areavisual y Compañía SAS, desde su creación en 2006 a la actualidad, es momento de profundizar con detalle en uno de sus más recientes y novedosos proyectos: el aplicativo web multimedia complementario a la serie de ficción audiovisual *Reportera Y* del Canal 13.

La idea de este aplicativo web fue concebida en 2021 y puesta en marcha en el 2022, el producto fue creado por Karen González y Darío Silva, por parte de Areavisual y contó con el

apoyo de la empresa Gaira Consulting Group, quienes prestaron soporte en la parte digital, aportando ideas y alternativas para hacer posible el aplicativo de realidad virtual no inmersiva para la serie. Este producto fue el resultado de la materialización en la práctica de la visión empresarial de Areavisual y Compañía SAS, la cual combina disciplinas audiovisuales y digitales dispuestas para crear productos innovadores y a la vanguardia en la producción de *eduentretenimiento*, por lo cual este aplicativo fue diseñado precisamente para ser un aporte novedoso y un adelanto para el futuro de las producciones audiovisuales aproximándolas a la era digital, virtual y de nuevos medios.

El producto corresponde a un aplicativo web multimedia de realidad virtual no inmersiva, que con base en los contenidos de la serie televisiva *Reportera Y*, recogerá todos los datos de investigación y elementos documentales sobre los cuales fueron creados los guiones de la serie audiovisual, para crear con estos un documental digital de realidad virtual disponible en la web, que le permita a fans de la serie y usuarios en general ampliar la información disponible en el programa de televisión. Por tanto, el aplicativo hace uso del material audiovisual y de la investigación usada para los guiones del programa, como insumos para la ampliación del universo de la serie a nuevos medios interactivos.

El aplicativo web permite la navegación en un mundo de realidad virtual no inmersiva a través de escenarios 360, dentro de los cuales se encontrarán diferentes puntos de interés que contendrán videos, podcasts, infografías, documentos e imágenes, que tienen por objetivo ampliar el contenido informativo de la serie de televisión y compartir con los televidentes el material de investigación recopilado para el desarrollo de la serie. En últimas, el propósito de este proyecto es ser pionero en la creación de productos que permitan la reproducción de contenidos transmedia de series de televisión con el fin de sofisticar la oferta valor de las compañías y fortalecer las capacidades de los canales de televisión nacional colombiana.

En la parte técnica este nuevo aplicativo está diseñado para que los usuarios a través de un enlace en la página web de los canales de televisión sean redirigidos a la plataforma de Areavisual y Compañía SAS, en la cual podrán iniciar sesión y acceder al aplicativo web de realidad virtual, una vez allí, podrán navegar e interactuar con la información adicional que profundiza en el contenido de la serie.

El sistema contempla que los canales de televisión puedan acceder al aplicativo con un usuario de administración y consultar los datos relacionados al consumo e interacción de los televidentes dentro de la experiencia virtual de la serie, elemento que ya está en marcha para el caso de *Reportera Y*. De otra parte, la infraestructura tecnológica y operación del aplicativo ofrecida por Areavisual y Compañía SAS es completamente independiente, lo cual no obliga a la existencia de integración alguna entre la plataforma de la empresa y los sistemas de los canales.

En lo relativo al desarrollo del proyecto, en un primer momento Areavisual y Compañía SAS y Gaira Consulting Group, diseñaron un modelo inicial de aplicativo web no inmersivo de educación basado en fotografías 360, siendo está la base para el prototipo diseñado para *Reportera Y*. En 2021 el proyecto es presentado a Dramax, RTVC y Canal Trece, dueños de los derechos de televisión de la serie. Durante ese mismo año también fue presentado al Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación con el objetivo de conseguir financiación para implementar el piloto; dicha solicitud fue aprobada por el Ministerio y en 2022 el equipo de desarrollo comenzó a materializar la idea e inició la producción del prototipo.

Como hemos visto, aunque el *eduentretenimiento* es un campo de acción y una unidad de negocio emergente, ofrece múltiples posibilidades con excelente proyección de desarrollo, y con Areavisual y Compañía SAS nos encontramos ante un caso de éxito, de origen colombiano, que se ha destacado a nivel nacional e internacional en este ámbito, llevando su operación desde la promoción y producción de eventos, hacia la creación de productos audiovisuales y recientemente hacia el diseño de nuevas iniciativas de integración entre la producción audiovisual y la realidad virtual no inmersiva, como un paso dentro de la nueva era en la industria televisiva.

Este paso, materializado en el proyecto del aplicativo para la serie *Reportera Y*, implica una nueva forma de interacción de los televidentes con los programas de televisión, combinando el entretenimiento y la educación. Las perspectivas a futuro de este tipo de aplicaciones resultan inimaginables de ser adaptadas a series o documentales de diferentes temáticas, los cuales aportarían un valor adicional para los espectadores, si estos últimos pueden acceder de una forma sencilla y entretenida a los contenidos investigativos de fondo de sus programas favoritos.

#### 4. Conclusiones

La empresa colombiana Areavisual y Compañía SAS, se ha destacado con particular éxito en el ámbito de la creación y producción audiovisual enfocada especialmente en el área del *eduentretenimiento* y la difusión cultural. Este campo del *eduentretenimiento* contempla la fusión de elementos enteramente de entretenimiento con herramientas y dinámicas más propias de la educación, con el objetivo último de que un amplio espectro de personas adquiera conocimientos de una forma amena, novedosa y entretenida.

Teniendo como punto de partida el concepto de *eduentretenimiento*, Areavisual y Compañía SAS ha continuado la expansión de su portafolio de creación de propuestas audiovisuales, con el diseño de un aplicativo web multimedia que busca integrar una producción audiovisual televisiva, como es el caso de la serie *Reportera Y*, con una herramienta de realidad virtual no inmersiva que permite a los televidentes una novedosa experiencia de interacción con los programas televisivos, pues el aplicativo pone a su disposición el material investigativo que ha servido de insumo para la creación de los guiones de la serie, de forma que el televidente tenga la oportunidad de ampliar y profundizar en los temas de fondo del contenido audiovisual.

Sin duda alguna este proyecto de *eduentretenimiento*, enteramente colombiano resulta pionero en la creación de un producto que ofrece la reproducción de contenidos educativos transmedia complementarios a una serie de televisión, lo cual permite de una parte sofisticar la oferta valor de las compañías audiovisuales y de otra, fortalecer las propuestas televisivas de los canales de televisión nacionales.

Es así como este tipo de aplicativos de *eduentretenimiento* representan para los espectadores una oportunidad única para interactuar de una forma sencilla y entretenida con los contenidos investigativos de sus programas de televisión favoritos, lo que deja entrever que las posibilidades a futuro resultan interesantes e inimaginables, tanto para los productores del contenido audiovisual como para los propios televidentes.