

# DISEÑO GRÁFICO Y MEDIACIÓN CULTURAL EN EL CAUCA

Reflexiones sobre el rol del diseñador gráfico en la producción audiovisual del grupo interdisciplinar Poliedro.

Oscar E. Chávarro Vargas





# DISEÑO GRÁFICO Y MEDIACIÓN CULTURAL EN EL CAUCA

Reflexiones sobre el rol del diseñador gráfico en la producción audiovisual del grupo interdisciplinar Poliedro.

Oscar E. Chávarro Vargas

**Documento final del trabajo de grado:**

Sistematización del proceso de investigación desarrollado para la creación del sistema gráfico secuencial y postproducción de productos audiovisuales de la fase 4 del proyecto de investigación del proceso de identidades culturales en el centro del departamento del Cauca: Timbío, El Tambo, Piendamó, Morales, Cajibío y socialización de los productos en Guapi

Universidad del Cauca  
Facultad de Artes  
Departamento de Diseño Gráfico  
Popayán, Cauca  
2014



# Índice

Introducción	7
Ira parte	
<b>Dinámicas de investigación del grupo interdisciplinar Poliedro y la producción audiovisual desde el Diseño Gráfico.</b>	<b>9</b>
1. Puntualizaciones sobre Poliedro	9
2. Mi vinculación como estudiante de Diseño Gráfico a la investigación interdisciplinar	14
2.1. Mis primeras búsquedas en el lenguaje audiovisual.	14
2.2. Sobre el perfil del diseñador gráfico en Colombia.	15
2.3. Mi vinculación con Poliedro.	17
3. Asimilación de mi perfil como diseñador gráfico a la dinámica metodológica de Poliedro en la fase cuatro del proyecto "Cauca: polifonía de los discursos de las alteridades y la identidad".	19
3.1. Metodología general de Poliedro	19
3.1.1 Metodología de campo	19
3.1.1.1 Avanzada	19
3.1.1.2 Conversatorios	19
3.1.1.3 Observación	19
3.1.1.4 Entrevistas	19
3.1.1.5 Exploración de archivos privados	19
3.1.1.6 Recolección de productos culturales	20
3.1.1.7 Contrastación de fuentes	20
3.1.1.8 Seminarios de campo	20
3.1.1.9 Recorridos	20
3.1.1.10 Registro fotográfico y audiovisual	20
3.1.1.11 Actividades provocadoras – activadoras	20
3.1.2 Metodología de procesamiento de la información	20

3.1.2.1. Seminarios de retroalimentación	20	1.4.2.1 Dispositivos narrativos en la intro	39
3.1.2.2. Seminarios académicos	20	1.4.2.2. Estructura narrativa de la intro	39
3.1.2.3. Lectura y análisis de productos culturales	21	1.4.3. Banners (etiquetas)	42
3.1.2.4. Sistematización de entrevistas	21	1.4.4. Títulos de créditos	42
3.2 Características de los subproyectos	21	2. Proceso de edición de la producción audiovisual	42
3.3. Diplomado “Encontrémonos diferentes” como estrategia de capacitación comunitaria	23	2.1. Preproducción audiovisual	44
3.4. Material didáctico como producción del proyecto.	24	2.2. Producción audiovisual	44
3.4.1. Cartillas	24	2.2.1 Entrevistas	44
3.4.1.1 Cartilla “Lecturas de la cotidianidad”: aproximaciones pedagógicas a las culturas caucanas	24	2.2.2. Imágenes de apoyo	44
3.4.1.2. Cartilla “Comunicación para el fortalecimiento local	25	2.2.3. Aspectos narrativos de la imagen	45
3.4.2 Material audiovisual	25	2.3. Postproducción audiovisual	46
2da parte		2.3.1. Inventario de insumos para la postproducción	46
<b>Marco conceptual</b>	27	2.3.2. Estructura narrativa del montaje	46
1. El diseño en el espacio sociocultural caucano	27	2.3.3. Edición	48
2. La mediación y producción simbólica desde el Diseño Gráfico	28	2.3.3.1. Transiciones	48
3. Aproximación a los conceptos tratados dentro de la investigación conectados a los gráficos	29	<b>Epílogo</b>	51
4. El audiovisual en un enfoque cultural	31	Un triste final	51
5. Del Diseño Gráfico en movimiento “Motion Graphics”	31	Últimas apreciaciones sobre el material audiovisual	51
3ra parte		<b>Reflexión última</b>	53
<b>Producto audiovisual “Señales, tras las identidades caucanas”</b>	33	<b>Bibliografía</b>	55
1. Sistema gráfico de la producción audiovisual	35	<b>Anexos</b>	59
1.1. Antecedentes y desarrollo de conceptos	35		
1.2. Insumos	35		
1.3. Bocetos	35		
1.3.1. Bocetos del Logo	35		
1.3.2. Bocetos del Intro	36		
1.4. Prototipos	37		
1.4.1. Prototipo del Logo	37		
1.4.2. Prototipo de la Intro	37		

## Introducción

El carácter visual del Diseño Gráfico y la relación superficial que tradicionalmente se le ha dado a un proceso tan fundamental para desarrollar dispositivos de comunicación en la actualidad como es la formalización, han llevado a relacionar estrechamente el perfil del diseñador como arte finalista en los múltiples procesos para el desarrollo o puesta en circulación del conocimiento. Concepciones fuertemente arraigadas que el diseñador mismo debe confrontar. En este sentido no está de más mencionar que muchos de los aspirantes a diseñadores gráficos ingresamos a la academia en respuesta a un gusto particular por el dibujo, desconociendo el carácter proyectual del diseño gráfico y la capacidad de ésta disciplina para modificar comportamientos y dinámicas culturales a través de producción de imágenes y sistemas de representación.

El presente documento describe la labor del diseñador gráfico al interior de un grupo de investigación interdisciplinar en procesos de mediación cultural, haciendo mención de las búsquedas personales para el desarrollo del perfil profesional, las competencias del diseñador en la producción gráfica y audiovisual, el recorrido por espacios académicos para la producción del conocimiento, el contacto con las comunidades del Cauca y el trabajo conceptual y metodológico para la creación de propuestas gráficas.

De este modo se pretende caracterizar el rol de mediador que puede cumplir un diseñador gráfico al interior de un grupo de investigación interdisciplinar en el escenario Caucano; detallando específicamente el apoyo del diseñador en la producción audiovisual. Así mismo plantear una reflexión sobre el potencial del diseño gráfico para intervenir en espacios de discernimiento, investigación y producción entorno a dinámicas culturales, con el objetivo de hacer visible la necesidad de integrar al diseñador en todas las etapas de un proyecto de investigación y no solo en las fases de postproducción.

Este documento está planteado como memoria de un proceso de investigación creación de una producción audiovisual realizada con base en competencias propias del diseño gráfico, en el contexto de un proyecto de investigación interdisciplinar más amplio.

Por eso, es necesario involucrar al lector de este texto en todos los aspectos que posibilitaron o dificultaron su eficaz realización, haciendo comprender las apuestas conceptuales del grupo de investigación Poliedro, el escenario de investigación delimitado en el Cauca, los diálogos con ciertos actores de las comunidades interpeladas, además de las diferentes fases metodológicas que aborde como diseñador de comunicación visual.



- 1ra parte -

## **Dinámicas de investigación del grupo interdisciplinar Poliedro y la producción audiovisual desde el Diseño Gráfico.**

### **1. Puntualizaciones sobre Poliedro**

Poliedro fue un grupo de profesores investigadores de la Universidad del Cauca de diferentes disciplinas, que desde el año 2005 al 2009, bajo convenio interinstitucional entre la Gobernación y la Universidad del Cauca, indagaron desde sus áreas del conocimiento acerca de las diversidades culturales en la región.

En el marco del programa "Caucanízate" de la Gobernación, Poliedro desarrolló el proyecto nombrado, "Cauca: polifonía de los discursos de las alteridades y la identidad". La propuesta de realización de este proyecto estaba dividida en 6 fases en las que abarcarían localidades buscando dar completa cobertura al departamento. Entre el periodo de 2005 al 2007, el grupo desarrolló 3 fases del proyecto macro, donde se realizaron recorridos de observación etnográfica por diferentes municipios del Cauca, tales como Mercaderes, Patía, La Sierra, y Rosas. En este ejercicio el grupo logro recolectar de manera directa, vivencias e historias de vida que permitieron visibilizar las cotidianidades de las localidades visitadas en producciones pedagógicas, bibliográficos y multimedlales.

En el 2008, cobijados bajo un nuevo convenio con el gobernador de turno, Guillermo Alberto González, Poliedro obtuvo continuidad para el desarrollo de la fase IV del proyecto. Para esta nueva fase, el grupo se planteó nuevas estrategias para posibilitar el retorno de la investigación a las comunidades visitadas en las fases anteriores, como fue el desarrollo de la página web del grupo, donde se pudiese acceder a las reflexiones y productos del grupo de investigación, además de posibilitar un canal para el contacto y la disertación con Poliedro y las diferentes comunidades. De igual forma se proyectó la realización de productos radiales, audiovisuales, escritos y de formación a gestores culturales, como fue el diplomado en gestión cultural "Encontrémonos diferentes".

Para esta nueva fase, contando con nuevos integrantes de diferentes áreas del conocimiento, tales como, la literatura, lenguas modernas, comunicación,



Día de mercado en Piendamó, Cauca, 2009. Fotografía por Nelson Hurtado.

ciencias políticas, música, diseño gráfico, filosofía, antropología y economía, se plantearon nuevos intereses de investigación en 10 nuevos subproyectos temáticos a cargo de un profesor y su(s) asistente(s) de investigación:

- 1-Imágenes e imaginarios urbanos y rurales en el Cauca.
- 2-Itinerarios de la salud en el Cauca.
- 3-Estéticas contemporáneas del Cauca.
- 4-La literatura como palabra viva.
- 5-Medios de comunicación e identidades.
- 6-Músicas del Cauca.
- 7-Escuela y jóvenes entre la tradición y el Cauca contemporáneo.
- 8-Política y territorios.
- 9-Religiosidades populares.
- 10-Medios.

En el espacio formulado por el grupo interdisciplinar también se dio cabida a la participación de estudiantes como asistentes de investigación, con el fin de complementar sus formaciones teóricas y prácticas y potenciar las dinámicas internas del grupo.

“Los proyectos de investigación se desarrollan a partir de una metodología abierta de investigación participativa que busca involucrar a los actores culturales como co-gestores de un material investigativo que recoja sus voces y sentires”<sup>1</sup>

El grupo promovía la reflexión a través del acercamiento a las comunidades y personajes que mediante sus saberes o prácticas cotidianas, lograsen caracterizar o develar el aparato dinamizador de las identidades culturales en cada una de las localidades.

“El Proyecto está formulado como una estrategia de conectividad cultural para la reconstrucción del tejido social en el Cauca. En ese sentido, es un proyecto de investigación con participación de los diferentes actores culturales, que además de aportar en la indagación sobre los sentidos y representaciones que la comunidad caucana tiene sobre su región, también propone estrategias de acción que promuevan el fortalecimiento de las identidades culturales y su interacción creadora, así como la apropiación del patrimonio cultural vivo como potencia de desarrollo social.”<sup>2</sup>



Integrantes de Poliedro en la visita a Morales - Cauca. 2009.  
Fotografía por Nelson Hurtado.

<sup>1</sup> Poliedro “Proyecto fase IV”. Universidad del Cauca. Popayán, 2008.

<sup>2</sup> Ibid.



Jesús Bolaños tallador de Tunia, inspección de Piendamó - Cauca. 2009.  
Fotografía por Nelson Hurtado.

Como mencione anteriormente, como estrategia para que las comunidades pudiesen acceder a las reflexiones desarrolladas por el grupo, para esta fase se planteó la elaboración de una serie de materiales didácticos impresos y audiovisuales (talleres, libros, cartillas, medimetrajes y cortometrajes), y el aprovechamiento de canales para la comunicación y la interacción (radio, web, televisión), los cuales, al generar herramientas y espacios para el diálogo, fomentarían los procesos de identidad propios de las localidades, generarían conectividad y posibilitarían el reconocimiento de la diversidad. De igual manera se mantendría el contacto entre agentes dinamizadores de procesos culturales y el grupo de investigación. Para ello se establecieron objetivos específicos de la siguiente forma:

1- Adelantar a manera de avanzadas, una primera salida para concertar con los actores culturales y casas de la cultura, la convocatoria de la comunidad interesada en participar y aportar al proceso investigativo; así mismo, disponer los espacios necesarios que permitan el diálogo amplio y abierto sobre los temas motivo de la investigación.

2- El grupo visitará durante dos fines de semana no continuos las localidades mencionadas, con el propósito de acopiar toda la información necesaria para desarrollar la investigación desde cada uno de los subproyectos (entrevistas etnográficas, fotografías, material audiovisual, material de archivo, producción local, etc.).

3- Realización por parte del equipo investigativo de nueve (9) seminarios de retroalimentación, concebidos como el espacio de reflexión constante sobre el proceso investigativo que permitirá cualificar la metodología investigativa y el proceso escritural.

4- Se contará con el apoyo de un equipo amplio de estudiantes asistentes de investigación, que a la vez que acompañan los procesos investigativos y aportan a la realización de los paquetes mediáticos de radio, televisión e impresos, asumirán un ejercicio académico riguroso de formación investigativa.

5- Lanzamiento de los tres (3) primeros libros de la colección "Patrimonio cultural Caucano", en el marco de un encuentro cultural en Santander de Quilichao.

6- Publicación de dos (2) textos de la colección "Culturas e identidades" en las cuales se recoge la producción académica del Grupo en su proceso de investigación sobre las culturas y las identidades en el Cauca.

7- Desarrollo de material audiovisual y de radio con un enfoque estrictamente cultural, que busca coadyuvar en la difusión de las expresiones culturales del departamento, y su asunción crítica en el contexto del mundo contemporáneo a través de las radios comunitarias y los canales locales de televisión.

8- Diseño de un sitio WEB en el que, bajo la modalidad interactiva, se subirán los contenidos producto de la investigación conjunta y los que resulten de iniciativas grupales o individuales de los actores culturales.

9 - Realización de dos (2) "cartillas" didácticas. Una tendrá como objetivo permitir el manejo didáctico del documento producto de la investigación; recogerá además contenidos del sitio WEB que a manera de material pedagógico permita el trabajo en escuelas y colegios sobre los temas correspondientes a la cultura y la identidad. La otra "cartilla" consistirá en un material de apoyo al manejo y comprensión de los contenidos del material audiovisual. Estos dos materiales didácticos y pedagógicos facilitarán el acceso de la comunidad escolar al trabajo adelantado por el grupo de investigación.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Poliedro "Protocolo de seminario". Universidad del Cauca. Popayán, 2008.

Neco Z Alenky  
Jan Svankmajer

## 2. Mi vinculación como estudiante de Diseño Gráfico a la investigación interdisciplinar

### 2.1. Mis primeras búsquedas en el lenguaje audiovisual.

Para poder hablar de la razón de mi llegada al grupo de investigación Po-liedro, debo considerar factores que encaminaron mi gusto particular por la imagen en movimiento y el desarrollo de competencias entorno a la realización audiovisual en mi perfil como diseñador gráfico.

En primera instancia debo reconocer un marcado gusto, desde temprana edad, por la televisión. Televisión entendida como la producción audiovisual creada o adaptada a proporciones 4:3 de una pantalla de rayos catódicos. Lobo del Aire, Misión del deber, los años maravillosos, Gi Joe, Transformers, Dragon Ball, Los Victorinos, El Rey del Gandado, fueron algunos de los títulos de series norteamericanas, novelas, animaciones japonesas y películas, que nutrieron mi gusto por la pantalla o por lo que de ella percibía.

Más adelante, llevando mi proceso de formación universitaria y como complemento a las clases de imagen en movimiento, encontré en el cineclub "CINEA" a cargo del entonces aspirante a diseñador gráfico Rodrigo Orozco, un espacio para dar un nuevo significado y un sentido a mi gusto, mediante la búsqueda concienzuda de producciones selectas, el ejercicio de proyección por ciclos, la creación de material de convocatoria al espacio y el dialogo constante con apasionados por el tema.

Atraído por la capacidad para recrear nuevas e inimaginables formas de estructurar un discurso, de percibir una realidad, recrear mundos y experiencias inconcebibles, este espacio posibilitó el encuentro con nombres como Wong Kar Wai, Gaspar Noé, Giuseppe Tornatore, Andréi Tarkovski, Terry Gilliam, Quentin Tarantino, Jean-Pierre Jeunet, entre muchos otros directores que hicieron que mi percepción sobre la producción audiovisual cambiara de forma radical. Hasta ese momento solo estaba familiarizado con producciones más comerciales, que no por ello son carentes de valor, sino que realmente pude encontrar un



nuevo y sorprendente mundo que complacía una pasión que, a pesar de haberme acompañado toda la vida, apenas comenzaba a estructurarse en algo que modificaría mi perfil profesional como diseñador gráfico.

## 2.2. Sobre el perfil del diseñador gráfico en Colombia

Las características para la oferta de programas de diseño gráfico a nivel nacional establecida por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), estipula una serie de competencias cognitivas que estructuran el perfil profesional del diseñador gráfico, apuntando al desarrollo de las capacidades del profesional para adaptarse a condiciones de demanda laboral, valorando los contextos y las realidades donde se desenvuelve. A continuación hablaré sobre competencias necesarias para el desarrollo del proyecto audiovisual del grupo de investigación Poliedro, estipuladas en la "resolución 3463 de 2003 del MEN" y el texto "fundamentos del diseño en la universidad colombiana" realizado por la RAD<sup>4</sup>. Lo cual contribuye a la caracterización de capacidades que justifican la aspiración al título de diseñador gráfico por medio de este proyecto de mediación cultural.

"Un profesional con capacidad de analizar, comprender y valorar los requerimientos de los grupos objetivo para los cuales se diseña, así como las condiciones del contexto en que actúa"<sup>5</sup>.

En el campo laboral, enfrentarse a diversas personas con múltiples formas de ver y entender el mundo, con necesidades comunicativas apremiantes, es un terreno que forja condiciones óptimas para el desarrollo de capacidades relacionadas con la interacción, gracias a que ayuda a hacer visibles las posibilidades ofrecidas desde la disciplina para la resolución de problemas comunicativos.

"Un conocedor de los recursos y repertorios en tecnología; competente en el manejo y apropiación del conocimiento y con capacidad de plantear proyectos de desarrollo tecnológico."<sup>6</sup>

En mi perfil profesional ha sido fundamental la capacidad para investigar sobre recursos tecnológicos y hacer uso de ellos, ya que la evolución constante de la informática, el desarrollo del software cada vez más especializado e implementación de nuevas plataformas para la comunicación, suponen retos constantes para hacer uso de nuevas y atractivas formas de dar soluciones formales a un problema gráfico.

<sup>4</sup> Red Académica de Diseño

<sup>5</sup> Ministerio de Educación Nacional. "Resolución número 3463 de 2003." Bogotá D.C. 2003. p. 2

<sup>6</sup> Ibid.



Ejercicio de diseño de afiche para promocionar las proyecciones en el cineclub Cinea.



Afiche del film "Tetsuo II, body hammer" de Shinya Tsukamoto

"Un profesional con capacidad de generar y comunicar sus ideas haciendo uso del lenguaje de la forma. Su expresión debe posibilitar inteligibilidad, viabilidad y constructibilidad de sus resultados tangibles."<sup>7</sup>

La cita anterior la relaciono con la pasión que se debe sentir el diseñador gráfico por la imagen para poder dar solución a problemas mediante el uso de recursos expresivos y la conceptualización y apropiación de medios de manera efectiva.

"Un profesional con la actitud y la cultura del trabajo interdisciplinario que le permita liderar o participar en equipos con profesionales de múltiples disciplinas."<sup>8</sup>

La capacidad para desenvolverse ante la multiplicidad de prácticas y de saberes, fortalece diferentes facetas del perfil profesional, para la creación de

<sup>7</sup> Ibid. p. 3

<sup>8</sup> Ibid.





códigos, lenguajes, recursos para la mediación y la producción simbólica, y para la generación y puesta en circulación de conocimientos, desde diferentes disciplinas y formas de entender el mundo.

A pesar de que las descripciones establecidas, por el MEN y la RAD en sus estudios no hacen mención específica sobre características relacionadas al desarrollo audiovisual, los programas de diseño ofrecidos en el país y en especial el ofrecido por la Universidad del Cauca, propenden por la formación de las capacidades proyectuales, creativas, de investigación, de análisis de contextos, con sólidas bases teóricas y metodológicas que posibilitan el uso de diferentes medios, entre ellos el audiovisual, para la expresión y la comunicación desde el campo disciplinar.

Adhesivos recordatorios que se obsequiaban en el cineclub. Algunas imágenes son afiches de la peli y otros son diseños a partir de fotogramas del film.

### **2.3. Mi vinculación con Poliedro**

El contacto con el grupo de investigación se dio a través del entonces profesor Oscar E. Potes quien, al notar mis actitudes expresivas en trabajos presentados en sus clases de video, me sugirió la participación en el proyecto con Poliedro y a pesar del desconocimiento de las dinámicas y los propósitos del grupo, acepté, pues me pareció una buena oportunidad para poner en práctica conocimientos de diseño y nutrir mi portafolio.



Niños de la vereda La Alianza en El Tambo-Cauca, 2009.  
Fotografía por Nelson Hurtado.

### **3. Asimilación de mi perfil como diseñador gráfico a la dinámica metodológica de Poliedro en la fase cuatro del proyecto “Cauca: polifonía de los discursos de las alteridades y la identidad”.**

#### **3.1. Metodología general de Poliedro**

La metodología trazada por el grupo Poliedro, se planteó sobre dos acciones: la metodología de campo, entendida como la ruta de exploración y recolección de información y la metodología para el procesamiento de dicha información. Igualmente el proyecto macro dividió en subproyectos.

##### **3.1.1 Metodología de campo**

###### **3.1.1.1 Avanzada**

Uno o dos profesores, representando al grupo de investigación se acercaban a las localidades, especialmente a las casas de cultura para exponer las intenciones del grupo y solicitar el respaldo de las autoridades locales para identificar y convocar los actores culturales, fijar lugares de estadía, facilitar la movilidad del grupo y establecer el cronograma de actividades.

###### **3.1.1.2 Conversatorios**

Los conversatorios se crearon como espacios de socialización del proyecto liderado por el grupo de investigación, que posibilitaban el acercamiento a los actores culturales de forma mucho más efectiva, ya que se generaba un cronograma de actividades con mayores alcances. Esta labor al depender de la eficacia de las avanzadas y la voluntad de las entidades a cargo de la gestión cultural en la mayoría de los casos no funcionó, lo cual indudablemente generó tropiezos en el proceso de búsqueda y contacto con la comunidad visitada.

###### **3.1.1.3 Observación**

La observación estaba caracterizada por el grupo en los siguientes con-

ceptos “Limitada a la condición del ver, tomar el pulso, acercamiento, vínculo de varios sentidos, no participante, no extrañamiento cultural – individuos ajenos, interiorizan aspectos culturales, observación contextualizada, participación pasiva, punto de conciencia, distancia frente a las cosas, tensión de la conciencia, no nos involucramos plenamente, impresión del instante, toma solo un momento (instantáneas – polaroid), descriptiva, circunstancial, situacional, determinada, focal, focalizada.”<sup>9</sup>

###### **3.1.1.4 Entrevistas**

Las entrevistas en la mayoría de los casos eran determinadas por un profesor investigador interesado, quien objetivaba la importancia de la visita para el registro audiovisual. Solo en algunos casos todo el grupo acompañaba el encuentro. Las entrevistas apelaban a la informalidad, al carácter interpersonal, al diálogo abierto, de daban de maneras estructuradas, semiestructuradas e improvisadas.

###### **3.1.1.5 Exploración de archivos privados**

Generalmente los actores culturales cuentan con toda clase de registros literarios, documentales, fotográficos y audiovisuales afines al carácter de un subproyecto, para ello se realizaba la labor de identificación y copiado.

---

<sup>9</sup> Poliedro “Proyecto fase IV”. Universidad del Cauca. Popayán, 2008.



3.1.1.6 Recolección de productos culturales  
 "Adquisición, copiado, Reseña o registro de diversas formas de objetivación de la cultura, la identidad (artesanías, obras artísticas, discos, periódicos, libros, videos, objetos varios)- Recolección de signos y símbolos culturales".<sup>10</sup>

3.1.1.7 Contrastación de fuentes  
 Ejercicio implementado con el fin de no limitar el conocimiento a una única versión del discurso.

3.1.1.8 Seminarios de campo  
 Espacio en el trabajo de campo reservado para la socialización de hallazgos relevantes en el discurso, así como la discusión, la formulación de preguntas y percepciones.

3.1.1.9 Recorridos  
 "Ejercicios de desplazamiento físico que permite el reconocimiento de territorios. Se trata de un ejercicio lúdico, con mirada panorámica desde la percepción kinestésica. Esta estrategia fundamenta el carácter descriptivo de la crónica etnográfica en tanto permite incorporar elementos subjetivos, el sentir de la experiencia de campo."<sup>11</sup>

3.1.1.10 Registro fotográfico y audiovisual  
 "Es un ejercicio etnográfico que construye textos audiovisuales, se configuran en el trabajo investigativo como extensiones de la memoria."

Este ejercicio era fundamental para la obtención de material para el desarrollo del discurso y los documentos de memoria.<sup>12</sup>

3.1.1.11 Actividades provocadoras – activadoras  
 Esta fue una propuesta que buscaba que las comunidades pudieran expresarse desde sus sentires y saberes propios de su cultura a través de la provocación.

### 3.1.2 Metodología de procesamiento de la información

3.1.2.1. Seminarios de retroalimentación  
 Estas reuniones buscaban compartir las percepciones interdisciplinarias de los investigadores y asistentes de investigación, como mecanismo para ampliar los saberes.

3.1.2.2. Seminarios académicos  
 "Busca conceptualizar y situar el seno de los problemas específicos: identidad interculturalidad y conectividad, todos los hallazgos de campos a través del dialogo interdisciplinar."<sup>13</sup>

Espacios dedicados al desarrollo de conceptos relacionados a la búsqueda sobre identidades culturales. Uno de los espacios académicos de mayor alcance fue el diplomado en Gestión Cultural desarrollado en convenio con la Gobernación del Cauca.

Izq. Conversatorio con actores culturales de El Tambo-Cauca. 2009.  
 Der. Entrevista con historiador empírico de Piendamó - Cauca. 2009. Fotografías por Nelson Hurtado.

<sup>10</sup> Ibid.  
<sup>11</sup> Poliedro "Protocolo de seminario". Universidad del Cauca. Popayán, 2008.

<sup>12</sup> Ibid  
**13** Ibid

3.1.2.3. Lectura y análisis de productos culturales  
"Producir la lectura y análisis de los diferentes productos culturales recolectados".<sup>14</sup>

3.1.2.4. Sistematización de entrevistas  
"El investigador lleva un imaginario, pero debe ser crítico, no sobre un objeto si no sobre el mismo pensar para atar cabos entre lo que nosotros pensamos y lo que la comunidad maneja".<sup>15</sup>

### 3.2. Características de los subproyectos

Como se enuncia anteriormente, Poliedro en la fase IV estaba conformado por 10 subproyectos que partían de conocimientos e intereses particulares de cada uno de los investigadores con respecto al devenir cultural del Cauca, tales como, imágenes e imaginarios urbanos y rurales en el Cauca, itinerarios de la salud en el Cauca, estéticas contemporáneas del Cauca, la literatura como palabra viva, medios de comunicación e identidades, músicas del Cauca, escuela y jóvenes entre la tradición y el Cauca contemporáneo, política y territorios, religiosidades populares, y medios.

La metodología en cada uno de los subproyectos difiere una de la otra, ya que existía total autonomía del investigador para desenvolverse en su trabajo, pero me enfocare en abordar la metodología implementada para el subproyecto de medios en el cual fui partícipe.

En el subproyecto de medios, bajo la dirección del entonces profesor de Diseño Gráfico Oscar Eduardo Potes, se trazó la estrategia para el desarrollo del material didáctico y el uso de medios de difusión que posibilitaría visibilizar los propósitos del grupo de investigación, la reflexión en torno a los temas tratados y la retroalimentación con las comunidades. Para ello como primera medida para la recolección de material audiovisual se propuso "trascender la imagen postal"<sup>16</sup> mediante la puesta en práctica de la "mirada etnográfica"<sup>17</sup> con el fin de captar situaciones cotidianas significativas que caracterizan las localidades y sus actores en sus expresiones culturales.

La realización del material audiovisual se propuso bajo tres aspectos de recolección de información y material visual, determinantes para llegar al montaje: 1) el discurso, generado a través del diálogo continuo por el grupo de

14 Ibid.

15 Ibid.

16 Poliedro "Reflexión metodológica, subproyecto de medios". Universidad del Cauca. Popayán, 2008

17 Ibid.



Seminario de retroalimentación en Timbio - Cauca. 2009.  
Fotografía por Dayana Orozco.

investigación en los seminarios de retroalimentación y espacios de encuentro casual que posibilitaron a su vez la producción escrita de cada uno de los subproyectos; 2) los fundamentos teóricos trabajados al interior del grupo entorno a las identidades y su relaciones en la conectividad, y 3) la propuesta narrativa, espacio reservado por el realizador (Oscar Potes) para plantear la(s) estrategia(s) para estructurar el relato.

"La cámara y el producto audiovisual se convierte en una herramienta de validación social que redimensiona al sujeto captado por la lente. Esta condición nos genera una pregunta sobre las implicaciones de las imágenes impresas o proyectadas en las reflexiones sobre identidad y conectividad cultural."<sup>18</sup>

La metodología en el subproyecto de medios consistió en identificar en primera instancia actores culturales o dinámicas que caracterizaran de mejor forma una localidad, mediante el dialogo con los investigadores y el acercamiento a las comunidades en reuniones programadas o encuentros casuales. Continuando por la identificación de elementos valiosos para el discurso a través de las opiniones de los investigadores en los seminarios de retroalimentación y los fundamentos teóricos que enmarcaron el proyecto. Con lo anterior el realizador podía plantear la estrategia para el desarrollo discursivo del relato en una guía de edición y el montajista sería el encargado de darle forma a esta estructura.

18 Ibid.



Gestores culturales participando del diplomado "Encontramos diferentes" en Popayán-Cauca. 2009.  
Fotografía por Nelson Hurtado.



"Es apenas necesario reiterar que las dinámicas culturales, están ligados a los modos de existencia cotidiana de cada uno de los hombres y mujeres que vivifican y dan sentido a sus culturas, en ese sentido, la densidad y complejidad del Cauca cultural demandan de parte de las instituciones, estrategias de diálogo capaces de mantener una interacción fluida, amplia, constante y de mucha cercanía con el saber hacer cultural y sus ritmos vitales."<sup>19</sup>

Los procesos al interior del grupo en general, apuntaban al desarrollo de material educativo y espacios para la socialización de contenidos de productos de la exploración, la observación, el contacto, el dialogo, la retroalimentación y el análisis del devenir cultural de las comunidades visitadas. Este perfil didáctico de cómo se quería comunicar la información recogida, anclo las reflexiones conceptuales y las decisiones formales, a pesar de las dificultades que trajo la dilatación de los tiempos de entrega, debido a la autonomía del investigador y sus asistentes en el desarrollo de contenidos que sirvieran para comenzar a armar los discursos audiovisuales.



### 3.3. Diplomado “Encontrémonos diferentes” como estrategia de capacitación comunitaria

Como estrategia para participar en torno al devenir cultural en las localidades del Cauca y crear lazos para el desarrollo de la investigación, Poliedro en convenio con la Gobernación del Cauca, desarrolló el diplomado en estudios multiculturales y procesos culturales en el Cauca, “Encontrémonos diferentes”.

“un camino más para el encuentro reflexivo, crítico y proactivo con los juegos identitarios que nos constituyen y sobre los cuales se cierne la memoria, la historia, el presente que somos y el futuro que esperamos ser”<sup>20</sup>

El propósito del diplomado básicamente fue el de implementar a personas vinculadas al medio cultural de una localidad (líderes, gestores, músicos, artesanos, escritores, talladores, entre otros), con herramientas que les permitan fomentar y articular procesos organizativos en las prácticas que dan muestra del patrimonio cultural de sus regiones y de este modo aprovechar recursos institucionales destinados para promover estas expresiones.

El diplomado estuvo conformado por 5 módulos donde se abordaron temas tales como: Cultura y vida cotidiana, memoria colectiva, identidad y diversidad, comunicación, el gestor cultural como agente social y presentación de proyectos. La socialización y el diálogo en torno a estos temas fueron de gran importancia para el afianzamiento de los conceptos y su aplicación, tanto en posteriores salidas de campo como en el desarrollo del material audiovisual y sus conceptos gráficos.

---

<sup>20</sup> Ibid.





### 3.4. Material didáctico como producción del proyecto.

Un objetivo fundamental trazado por Poliedro en la fase IV del proyecto fue el de desarrollar material bibliográfico que posibilitara que las reflexiones producto de la investigación llegaran a aulas de clase. Por ello como estrategia implementada en esta fase se hizo el lanzamiento de los tres primeros libros de la colección “patrimonio cultural caucano”; la publicación de libros para las series “literaturas aplazadas”<sup>21</sup> y “Culturas e identidades”<sup>22</sup>, y el desarrollo de cartillas didácticas, que por una parte recogen y asocian contenidos publicados en la página web y por otra sirven de apoyo para el abordaje del material audiovisual. Para el desarrollo de dicho material el grupo de investigación contó con la participación activa de estudiantes de diseño gráfico en calidad de asistentes de investigación y asesores externos, aportando en la calidad comunicativa de los productos audiovisuales, bibliográficos y web, desarrollados en esta fase del proyecto macro. Cabe resaltar que la participación de estudiantes de diseño, en gran medida debido a experiencias en fases anteriores, se dio desde la etapa inicial de esta fase, posibilitando el aporte desde la disciplina a las estrategias trazadas para el desarrollo de los propósitos del grupo de investigación.

<sup>21</sup> Libros inéditos de escritores caucanos

<sup>22</sup> Producción académica resultado de la investigación del grupo Poliedro.

#### 3.4.1. Cartillas

“La cultura es acumulativa. Se pasa de una generación a otra, y cada generación contribuye con algo a la cultura global.”<sup>23</sup>

3.4.1.1 Cartilla “**Lecturas de la cotidianidad**”: aproximaciones pedagógicas a las culturas caucanas: esta cartilla fue elaborada como elemento conector entre el estudiante y la página web, introduciendo conceptos en las publicaciones del portal.

En ella podemos encontrar apreciaciones del investigador Hugo Portela Guarín<sup>24</sup> sobre el concepto de cultura, haciendo referencia a la complejidad de sus dinámicas, las implicaciones que ha tenido en nuestro pasado y las que tendrá en la edificación de nuestro futuro, resaltando la importancia de identificar y valorar los rasgos propios y las diferencias que conforman el aparato cultural de una región.

De igual forma, el investigador Nelson Freddy Osorio<sup>25</sup> nos habla de la importancia de la gestión cultural como potenciador de prácticas para el empoderamiento territorial.

<sup>23</sup> Poliedro “Lecturas de la cotidianidad: aproximaciones pedagógicas a las culturas caucanas”. Universidad del Cauca. Popayán 2009. p 10.

<sup>24</sup> Profesor del programa de Antropología de la Universidad del Cauca

<sup>25</sup> Profesor del programa de Comunicación Social de la Universidad del Cauca

Día de mercado en  
Timbío-Cauca. 2009.  
Fotografía por Nelson  
Hurtado.



3.4.1.2. Cartilla “**Comunicación para el fortalecimiento local**”: esta cartilla desarrollada por el subproyecto “Lenguas, medios e identidades” en cabeza del Investigador Nelson Osorio, nos ilustra el panorama de la comunicación en contextos culturales como herramienta para fortalecer procesos de arraigo cultural, para hacer contrapeso a las incursiones culturales de un mundo globalizado.

Esta se planteó como elemento conector al material audiovisual y el portal web, al hacer referencia de muchas de las prácticas y saberes recreados en los cortometrajes.

### **3.4.2 Material audiovisual**

El carácter del material audiovisual, más que buscar producciones de grandes envergaduras, pretendió el registro de situaciones a favor de la naturalidad, que permitiese a los investigadores revivir momentos claves para estructurar el discurso del grupo desde cada una de las temáticas trabajadas.

El paquete audiovisual está conformado por 5 medimetrajes tipo documental de 20 minutos de duración, que recogían apreciaciones de investigadores y habitantes sobre las localidades visitadas, oficios o saberes; 30 clips de 5 minutos, 22 clips temáticos que reconstruyen situaciones particulares o personajes representativos y 8 clips de presentación de los subproyectos; montaje de una serie de medimetrajes de formato televisivo de 6 emisiones, alimentado por los clips temáticos y conducido por una de las asistentes de investigación.

Este paquete audiovisual bajo el nombre de “Señales, tras las identidades caucanas” fue elaborado con el fin de llegar a las aulas de clase, contaba con una estructura narrativa y elementos gráficos que manejan un lenguaje fácil de asimilar por un estudiante de cualquier región del departamento, proyectándolo como una herramienta eficaz para la socialización del discurso sobre identidades culturales propuesto por el grupo de investigación.



Constructores de barcos en Guapi-Cauca.  
Fotografía por Nelson Hurtado.

- 2da parte -

## Marco conceptual

### 1. El diseño en el espacio sociocultural caucano

El Diseño Gráfico surge a comienzos del siglo pasado, como respuesta a la creciente valoración que se le estaba dando al componente expresivo y simbólico de las artes plásticas para satisfacer las necesidades estético-funcionales de la sociedad moderna y sus dinámicas públicas, siendo la producción industrial quien sacara partido durante el transcurrir de los años de los nuevos valores culturales de objetos e imágenes cotidianas, planteando retos cada vez mayores para una disciplina naciente que debía evolucionar de acuerdo a los avances tecnológicos, la reproductividad técnica las imágenes, el mercado global y la diversidad cultural.

El reconocimiento del valor de los escenarios cotidianos que particularizan y diversifican nuestras identidades culturales, sumado a los alcances tecnológicos de nuestra época, han puesto al Diseñador Gráfico como actor, intérprete y mediador cultural, capaz de dinamizar el reconocimiento de las construcciones simbólicas de nuestra sociedad.

El afianzamiento de lazos emotivos en la construcción de un mensaje, es una apuesta que se hace desde los diferentes roles que asume un diseñador en un proyecto, al compartir sentimientos y emociones de una comunidad, creando pautas que se traducen en patrones de comportamiento, que si bien pueden construir importantes redes integradoras de identidades de la diversidad cultural de una región, por el contrario también pueden ser excluyentes si el mensaje que se construye se encuentra teñido, formal y/o conceptualmente, de un matiz enajenante.

Diseñar una propuesta de interactividad y conectividad cultural en el Cauca, es uno de los objetivos que se compartió en el interior del grupo de investigación Poliedro, y que atañe a cada uno de los integrantes, puesto que, además de ser

observadores meticolosos y reflexivos que indagan con respecto a lo observado, la responsabilidad social que se ha adoptó por la generalidad del grupo, pretendía generar dinámicas de interacción cultural, que apuntaran a la generación de conciencia social caucana para el robustecimiento del sentido de pertenencia en la región.

En este caso, podemos encontrar que la diversidad cultural latente en el Cauca, siendo objeto de estudio, arrojó una amplia gama de comportamientos, hábitos y actividades culturales, que enriquecieron y revaloran la labor proyectual del diseño gráfico en el ámbito regional.



Vendedora en Guapi-Cauca.  
Fotografía por Nelson Hurtado.

## 2. La mediación y producción simbólica desde el Diseño Gráfico

El rol de mediador en un contexto de investigación, inscrito en ámbitos culturales, tiene como fin potenciar los saberes culturales y sociales características de una comunidad, para contribuir en el reconocimiento de las particularidades del comportamiento humano en diferentes contextos y sus formas de habitar un territorio.

“Si «simbolizar» (del griego sum-ballein) quiere decir: «reunir lo que está separado», todo aquello que puede unir a los hombres a través del espacio, rompiendo la insularidad, tiene un alcance simbólico. Reunirse, en el sentido amplio del término, es crear territorio y construir futuro.”<sup>26</sup>

El ejercicio de mediación, según Debray, no está reducido al trazado de un camino, ya que la importancia de la mediación y la producción simbólica radica en la “eficacia simbólica”, por ello no es suficiente tener las habilidades para la generación de símbolos sino de saber reconocer el impacto que estos pudiesen tener para lograr modificar percepciones y/o comportamientos.

El papel del diseñador gráfico como mediador cultural, responderá pues a la necesidad de crear comunicación visual concertada con las comunidades, sin caer en la traducción arbitraria de las tradiciones y prácticas culturales a códigos y lenguajes visuales academizados (o en el peor de los casos espectacularizados), por ello la mediación cultural debe enfocarse en suplir necesidades expresivas y comunicativas de los colectivos humanos con los cuales se ha agenciado, generando canales dialógicos al interior y al exterior de sus formas de organización social.

<sup>26</sup>

Regis Debray. “Introducción a la mediología”. Ed. Paidós. Barcelona. 2001.

### 3. Aproximación a los conceptos tratados dentro de la investigación conectados a los gráficos

El reconocimiento de la interculturalidad, las identidades, la pluralidad, la conectividad, la diversidad cultural, son en términos generales los conceptos por medio de los cuales se estructuró la propuesta de investigación dentro del grupo Poliedro y que de igual forma proporcionó los elementos transversales dentro del sistema gráfico propuesto.

“La noción de interculturalidad introduce una perspectiva dinámica de la cultura y de las culturas; se centra en el contacto y la interacción, en la mutua influencia, el sincretismo, el mestizaje cultural; esto es, la interacción socio-cultural en el contexto de la globalización económica, política e ideológica de la revolución tecnológica de las comunicaciones y los transportes. Se habla de ciudadanía común y diferenciada”<sup>27</sup>

La interculturalidad es uno de los conceptos que más se trataron dentro del grupo, debido a que, a diferencia del multiculturalismo, ve a la cultura de forma mucho más dinámica, no se muestra como aislada y estática, sino, que trata de ver cómo los grupos humanos y sus formas particulares de vivir en sociedad interactúa y se enriquece de otras, posibilitando el intercambio de saberes y detonando la conectividad entre regiones distantes.

La interculturalidad nos ofrece múltiples posibilidades narrativas, historias que emergen del diálogo y que son urgentes de contar. Historias facilitadas por el intercambio de saberes y conocimientos que solo se logran concebir por medio de la comunicación.

La puesta en escena de los relatos propios: contarse a sí mismo para contarse a los demás; es un ejercicio valioso y que se debe hacer de manera constante en la medida que nos puede dar una idea del gran capital cultural con que se cuenta en el para generar los diversos relatos.

Es en este punto neurálgico donde el recurso audiovisual adquiere su propósito y responsabilidad, en la capacidad de narrar una historia, de reunir sentires dentro de una secuencia de imágenes extendidas en el tiempo, que den cuenta de las vivencias, las situaciones, los espacios, las prácticas que nos diferencian, sacando a flote nuestra diversidad cultural, qué nos diferencia y qué nos conecta y une con otros, y qué hacen de nuestras identidades patrimonios invaluable.

La conciencia sobre las prácticas que nos diferencian y que nos imprimen características para reconocernos con respecto a otros, son según Eduardo Restrepo, el primer paso para el reconocimiento de las identidades, siendo ésta una construcción basada en la diferenciación, como también en la multiplicidad, por esto, no se puede hablar de identidad como un hecho aislado, sino como un conjunto de experiencias, de construcciones históricas en constante transformación en relación con los discursos y practicas propias, articuladas en un individuo o una colectividad.

El reconocimiento, la valoración y la aceptación de estas similitudes y diferencias culturales, étnicas, religiosas o raciales, fundamentan el pluralismo cultural, que establece y reivindica la diferencia como un derecho que implica deberes en igual medida.

---

<sup>27</sup> Carlos Jiménez y Graciela Malgesini. “Guía de conceptos sobre migraciones racismo e interculturalidad”. Ed. La cueva del oso. Madrid.1997.



Día de mercado en Morales-Cauca.  
Fotografía por Nelson Hurtado.

#### 4. El audiovisual en un enfoque cultural

“De manera que, para castigarlo, lo levantó para que se viera en el espejo y se espantara de la cara tan fea que estaba poniendo... --y si no empiezas a portarte bien desde ahora mismo --añadió-- te pasaré a través del cristal y te pondré en la casa del espejo! ¿Cómo te gustaría eso?”<sup>28</sup>

El audiovisual como forma de representación cultural (documental), permite la identificación a partir de la imagen en movimiento de códigos, miradas y sentires que los actores culturales tienen en su contexto. Esta posibilidad de vernos reflejados y sentir a través de la pantalla lo que percibimos de nosotros mismos son indudablemente, estímulos para la acción.

“Una ventana generalmente diferencia el afuera del adentro. El afuera constituye lo que está al exterior, pero ¿qué está al interior y que al exterior?”<sup>29</sup>

Mediante ésta metáfora de Rincón, quisiera hacer reflexión sobre las virtudes de la pantalla en el contexto cultural, permitiendo nuestro acercamiento a las diversas realidades circundantes, experimentarlas y sentirlas, estableciéndose como una herramienta efectiva para la interculturalidad, para el reconocimiento del pluralismo cultural y de nuestras identidades.

Siendo el material audiovisual uno de los componentes que alimentaron la investigación dentro del grupo, y un mecanismo para el reconocimiento mutuo entre las localidades, fue de vital importancia la participación activa y propositiva del diseño con el firme propósito de crear lazos conectores entre el público y los mensajes mediante el lenguaje gráfico aplicado a medios audiovisuales y el diseño de estrategias de puesta en circulación de los conocimientos recogidos en productos audiovisuales.

<sup>28</sup> A través del espejo, y lo que Alicia encontró al otro lado, Lewis Carroll

<sup>29</sup> Hernando Rincón Medina, “La Pantalla” Editorial Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, 2001. p55

#### 5. Del Diseño Grafico en movimiento “Motion Graphics”

Los llamados motion graphics desde su aparición a mediados del siglo pasado, han sacado provecho del lenguaje fílmico y gráfico para crear experiencias visuales y nuevas formas de contar en una cantidad de tiempo fugaz, haciendo el papel de telonero en producciones audiovisuales, con el objetivo de seducir un público cada vez más exigente y difícil de sorprender.

Esta efímera pero excitante experiencia visual en la pantalla, se debe a que depende de un tiempo y un espacio reducidos, sumado a la virtualidad del espacio mismo, pues lo proyectado ya sea en la pantalla del monitor, televisor o telón del cine, aunque nos acerca a la realidad, solo se puede percibir en el campo de lo intangible, de aquello que afecta, perturba, inquieta, sin que se pueda palpar. Por estas razones, el reto del diseñador, al pretender comunicar a través de las ‘motion graphics’, está en la posibilidad de generar vínculos emocionales y lograr establecer contacto de manera contundente y seductora, en un esfuerzo por producir resonancia comunicativa sin relegarse a lo meramente entretenido.

Esta modalidad de expresión en la imagen posibilita y promueve la presentación de muchas formas de leer y de leerse, en el caso del trabajo cultural y los objetivos de este proyecto.

Por esto, fue necesario delimitar los conceptos primordiales dentro de los imaginarios colectivos con los que trabajamos, que ayudaran a clarificar las decisiones en la propuesta gráfica secuencial desarrollada en el marco de esta investigación.

Estos conceptos son: el color, el cual en primera instancia nos puede hablar de la diversidad, pues la gama de colores que podemos encontrar al hacer un recorrido por la región tiende a ser infinita, o de las relaciones que podemos encontrar del color con la cosmovisión del Caucaño. Las formas, las cuales son líneas que se cierran en su punto de origen, son usadas en el marco de las representaciones, con el fin de recrear los universos creados por el hombre



y las maneras de abstraer la naturaleza. Las texturas, que nos pueden hablar de la relación del hombre con su entorno espacio temporal. La composición, que se encarga de relacionar entre sí las formas, los colores y las texturas, para concluir en representaciones cargadas de emocionalidad que promueve la eficacia comunicativa.

Debido a que la propuesta gráfica se transforma en el transcurrir del tiempo y es mediada por los recursos técnicos y tecnológicos, también se debe hacer claridad en conceptos referentes a la producción audiovisual, como son; la cámara, que es el ojo a través de la ventana, es la mirada adoptada desde el punto de vista del creador. El encuadre, que nos permite articular diferentes significados mediante los cambios en los planos, al posicionar al personaje en un momento de mayor o menor emotividad, o en un entorno específico. El foco, el cual nos clarifica las posibilidades expresivas del personaje o un elemento de mayor carga simbólica dentro de un escenario. El espacio, encargado de ubicarnos y relacionarnos con un entorno en una situación dada. Y el tiempo, que solo mediante éste puede lograrse recrear las transformaciones y los comportamientos en las situaciones cotidianas.

Diseñar una propuesta de interactividad y conectividad cultural en el Cauca, es uno de los objetivos que se compartió en el interior del grupo de investigación Poliedro, y que atañe a cada uno de los integrantes, puesto que, además de ser observadores meticulosos y reflexivos que indagan con respecto a lo observado, la responsabilidad social que se ha adoptado pretende generar dinámicas de interacción cultural, que apunten a la generación de conciencia social caucana para el robustecimiento del sentido de pertenencia en la región.

Es importante señalar que la participación del diseñador gráfico en el grupo de investigación para la creación de productos audiovisuales y demás, fue valorado como fundamental en la búsqueda de crear lazos para la interactividad y conectividad cultural en el Cauca, ya que a través del contacto y la participación activa del diseñador con las comunidades posibilitó adoptar el discurso manejado por Poliedro y de igual forma, permitió trazar estrategias para la recolección y recomposición de los insumos que forman el discurso visual del material creado en la fase IV del proyecto.



- 3ra parte -

## Producto audiovisual "Señales, tras las identidades caucanas"

### 1. Sistema gráfico de la producción audiovisual

Con el fin de hacer antesala a los contenidos y unificar todo el material audiovisual desarrollado en la fase 4 del proyecto de investigación de Poliedro llamado "Señales, tras la identidades caucanas", elaboré un sistema gráfico, que comprende; el diseño gráfico secuencial<sup>30</sup> introductorio a los productos audiovisuales, créditos, banners (Etiquetas) y animaciones.

En la metodología implementada para el desarrollo del sistema gráfico se pueden identificar etapas de exploración teórica, antecedentes y desarrollo de conceptos, trabajo de campo y búsqueda de insumos, de bocetación y prototipado (aplicación de productos de la investigación), modelo que se adapta a la Investigación a través del diseño (research through design)<sup>31</sup> donde, como lo explica Pontis, el investigador utiliza la disciplina como herramienta para cumplir los objetivos.

---

<sup>30</sup> La labor de crear títulos secuenciales con intenciones narrativas dentro de una producción audiovisual, apareció con el diseñador gráfico Saul Bass en la década de los 50's, desde entonces podemos encontrar referencias a la labor como graficación, "visuals" o motion graphics, en la siguiente descripción del trabajo desarrollado para Poliedro haré referencia a la labor como diseño gráfico secuencial.

<sup>31</sup> PONTIS Sheila, "Diseño gráfico: un novel objeto de investigación. Caso de estudio: el proceso de diseño". Una investigación académica se considera como tal sí y solo sí es sistemática (metodología), es conducida intencionalmente (propósito) para adquirir nuevos conocimientos, visiones, etc. (objetivo), puede ser comprobada (justificación) y además dichos nuevos conocimientos adquiridos sobre un área específica (tema) pueden ser transmitidos y dados a conocer (comunicación). <http://sheilapontis.files.wordpress.com/2010/02/novel-objeto-de-investigacion.pdf>. p.7.

A person is sitting on a railway track that runs alongside a large, weathered stone wall. The track is supported by wooden sleepers and metal rails. The wall is made of rough, textured stone. The overall scene is somewhat desolate and historical.

# Señales

Tras las identidades caucanas



### 1.1. Antecedentes y desarrollo de conceptos

El material audiovisual desarrollado por el grupo de investigación en fases anteriores fue el antecedente más claro para la labor a desempeñar, ya que está concebido con los mismos propósitos y posee una estructura clara en su sistema gráfico.

Los espacios desarrollados por el grupo de investigación (Reuniones académicas y diplomado en gestión cultural), como lo expuse anteriormente, posibilitó identificar conceptos que conformarían el eje transversal del material desarrollado por Poliedro, tales como diversidad cultural, interculturalidad, pluralidad y conectividad, que debían fundar de igual manera los aspectos formales de las producciones gráficas.

### 1.2. Insumos

Teniendo algo de claridad sobre los conceptos a trabajar en la propuesta gráfica, identifiqué el concepto escenográfico de diorama<sup>32</sup> como un dispositivo narrativo que me posibilitaría generar un discurso visual a partir de los elementos trabajados por Poliedro. El trabajo de campo, además de corroborar la importancia de los conceptos claves identificados, posibilitó la recolección de insumos para el desarrollo gráfico del diorama, recursos que en su totalidad fueron de carácter fotográfico. Debido a que mi rol dentro del subproyecto en el trabajo de campo fue el de acompañamiento en el registro audiovisual (entrevistas, manejo de cámara y monitoreo de sonido), determiné ciertos parámetros

en el registro fotográfico en función de la reconstrucción de un escenario nutrido de personajes y situaciones, parámetros que fácilmente fueron acogidos por el profesor Nelson Hurtado, quien en su faceta de apasionado por la fotografía suministro la mayoría de insumos para el proyecto gráfico.

### 1.3. Bocetos

En el proceso de bocetación es importante resaltar el desarrollo de ejercicios que posibilitaron aproximarse a referencias conceptuales desde la gráfica, ya que hasta este punto no se habían dado los espacios para la interacción de lo audiovisual con los investigadores ni con las comunidades, tan solo existía referencias teóricas de los propósitos del grupo y un reducido marco teórico.

#### 1.3.1. Bocetos del Logo

El rediseño de la imagen que identificaría a Poliedro como grupo de investigación y el identificador visual del material audiovisual en ésta fase, fue una de las tareas que me fueron solicitadas, para ello se desarrolló un amplio proceso de bocetación en la búsqueda de identificar y representar conceptos que pudiesen hablar del discurso manejado por Poliedro.

<sup>32</sup> "The diorama as a visual structure transcends the boundaries of representation itself, consolidating a three-dimensional arrangement with its pictorial setting, which extends the viewer's point of view stressing the mise en scène of the Real." Presentation & Representation. The Diorama at the Natural History Museum. «Nature Behind Glass» Manchester University. Catarina Madruga, 2007



Intro desarrollado por estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca en la Fase III de la investigación adelantada por Poliedro. **(Ver PDF interactivo)**

### 1.3.2. Bocetos del Intro

En un primer acercamiento a un clip introductorio, realice una serie de fotografías que se mueven, creando un juego de imágenes de colores separados que se unen para formar una sola composición y al mismo tiempo deja entrever la intención de relacionar las personas con el territorio caucano en este caso representado por el mapa.

En un segundo boceto se puede ver la incursión de una prueba de logo donde claramente se ve una fijación por señalar el territorio caucano con el mapa, en el también podemos ver una intención de marcar la diversidad cultural en recortes de ilustraciones de personas con el propósito de representar diferentes comunidades o etnias del departamento. En este clip el primer elemento que se aprecia es el logo, el cual construye la silueta del departamento como fichas de un rompecabezas y éste a su vez sirve de antesala al mapa marcándolo como un ítem predominante en toda la secuencia.



**Boceto 1.** Múltiples pruebas precedieron el desarrollo del prototipo, este es el primer acercamiento al uso de fotografías como insumo principal en el intro. **(Ver PDF interactivo)**



**Boceto 2.** Estas muestras se realizaron con imágenes de archivo de fases anteriores ya que este ejercicio precede a las salidas de campo. **(Ver PDF interactivo)**



La búsqueda de generar un recorrido mediante el movimiento de la cámara a través de imágenes, a pesar de ser usado de formas diferentes, es un recurso persistente en cada una de las pruebas.

El uso del mapa en relación con un juego de imágenes hace evidente la influencia de los productos audiovisuales desarrollados en fases anteriores, lo cual pienso que no desmerita el ejercicio, por lo contrario pienso que además de posibilitar el desarrollo de la técnica, sirvió para identificar elementos y conceptos que serían omitidos o remplazados más adelante.

#### **1.4. Prototipos**

##### **1.4.1. Prototipo del Logo**

La imagen desarrollada para el grupo de investigación se fundamenta en los conceptos de diversidad, conectividad e interculturalidad, utilizando formas y texturas que refieren a la unión de personas, ya sea en conocimientos o en sus relaciones interpersonales. La tipografía utilizada es de tipo palo seco ya que ésta brinda solides a la imagen del grupo.

El identificador visual de “Señales, tras las identidades caucanas” fue una reinterpretación del desarrollado para fases anteriores, el cual alude a una placa o aviso de tránsito, en esta la tipografía tiene el protagonismo y la elección de caracteres con serifas se justifica en la posibilidad que brinda para reflejar a través de sus formas los conceptos trabajados por Poliedro.

##### **1.4.2. Prototipo de la Intro**

Ya con los insumos listos (Fotografías de la fase IV) y después de haber realizado pruebas de color, forma, composición, movimiento y adquirir confianza con el software utilizado, para el desarrollo del intro me propuse a reconstruir y resignificar, a partir de múltiples elementos, un escenario que caracterizara conceptos claves dentro del discurso que el grupo de investigación y para lograr los objetivos trazados, como estrategia hice uso de tres recursos para la narración, la fotografía, el concepto de diorama y un recorrido.



**Prototipo final.** Clip introductorio aceptado por el grupo de investigación para acompañar el material audiovisual de la fase IV del proyecto "Cauca: polifonía de los discursos de las alteridades y la identidad". **(Ver PDF interactivo)**

#### 1.4.2.1 Dispositivos narrativos en la intro

Fotografía: La imagen fija es el principal recurso de composición y excusa para la narrativa, pues permite contemplar los escenarios y sus transformaciones en el tiempo.

Diorama: Para la construcción del escenario se tuvo como referente el concepto de diorama, ya que posibilita la representación mediante diferentes elementos (en este caso fotografías) dispuestos en espacios tridimensionales.

Recorrido: La propuesta es un recorrido por varios escenarios del Cauca que se transforman para dar paso a otro recreando conexiones entre ellos para luego recomponer uno que recoge a todos.

#### 1.4.2.2. Estructura narrativa en la intro

Este clip introductorio está compuesto por una estructura narrativa básica (introducción, nudo y desenlace) que en un primer momento denota el carácter institucional de la realización al mostrar los logos que componen el convenio.

Con la aparición del logo de Poliedro el movimiento empieza a generarse, acompañado de una textura que tiene como propósito hacer alusión a los patrones encontrados en las paredes de las localidades visitadas, y que busca dejar por sentado que el cauca lejos de ser colores planos o paredes blancas, está compuesto por texturas agrietadas, de colores cálidos y desgastados.

El logo de Poliedro que es una representación de la diversidad cultural se acerca a la pantalla al punto de servir como elemento de transición introductorio a los recorridos.



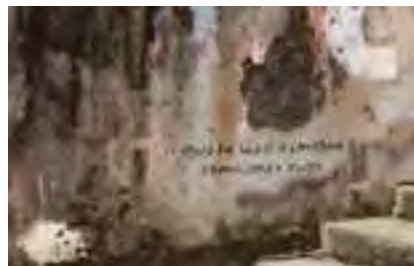
El primer escenario es un parque de mercaderes que rápidamente nos deja ver una muestra de las texturas cálidas que anunciaba anteriormente, donde se presenta una escena cotidiana de un par de señoras sentadas en las sillas del parque para luego pasar a los músicos representativos de la región dando muestra de sus habilidades con la guitarra y el violín, dejando entrever las cualidades musicales que caracterizan la región.

Inmediatamente el escenario se transforma y da paso a un lugar icónico de Piendamó, el puente del tren. Sentado sobre los rieles del puente que antaño transitó el tren de Piendamó se encuentra Damián Trochez, artista plástico local que basa su obra plástica en los acontecimientos históricos que marcaron las dinámicas de la localidad.

Más adelante se construye una imagen cotidiana de las calles de Almaguer, protagonizado por una niña de rasgos indígenas característicos de la región.

Pasamos a un escenario en el pacífico, el malecón es testigo de escenas cotidianas y familiares donde las mujeres se acercan a lavar su ropa en el río mientras sus hijos se divierten bañándose en el río.

En esta escena en la pared del fondo existe una inscripción que dice "el agua te hizo a imagen y semejanza suya", esta frase hacia parte de una de las ideas iniciales para el intro que consistía en retomar frases de escritores de la región e intervenir los escenarios con ellas, idea de la que me vi obligado a desistir al no contar con el tiempo necesario.







Con el paneo sobre la inscripción en la pared termina este primer bloque de imágenes que en la estructura narrativa cumplen la función de introducción, al mostrar a actores culturales en sus lugares de origen.

La transición que nos ofrece el paneo cumple la función de telón que al deslizarse nos permite ver aplicados los conceptos que atraviesan el discurso de Poliedro, la interculturalidad, la pluralidad, la conectividad, representados por diferentes personajes dispuestos en un escenario común (la calle) que caracterizan la diversidad existente en el Cauca. Un niño jugando, un niño dormido en una carreta, una carreta de tracción animal o "zorra", una señora transportando un almuerzo, una niña con traje típico del pacífico seguida por la mirada de la señora de Almager, y la cuota de los investigadores de Poliedro en la imagen de uno de sus integrantes (Oscar Eduardo Potes) y su asistente (Daniel León). Este recorrido finaliza con uno de los elementos que llega a contener de mejor forma todos los conceptos descritos anteriormente, el bus escalera o "chiva", que atiborrado de personajes y elementos cotidianos (ancianos, niños, negros, indígenas, blancos, perros, cerdos, etc.), es el medio de transporte predilecto en la idiosincrasia popular.

Este último elemento nos da paso a la imagen de ésta serie de audiovisuales y este a su vez al título de la crónica.





Clip de cierre del paquete audiovisual (Ver PDF interactivo)

#### 1.4.3. Banners (etiquetas)

En cuanto a los nombres y títulos del sistema gráfico utilicé como recurso una etiqueta en la parte inferior de la pantalla, construida a partir de elementos que remiten los conceptos presentes en la demás piezas del sistema, texturas, una fotografía de un actor cultural, el logo de señales y tipografía.

#### 1.4.4. Títulos de créditos

La propuesta para los créditos radica en mostrar personajes representativos del Cauca en un último recorrido (SlideDown) que acompaña a los nombres, cargos, logos y demás elementos que caracterizan el espacio de créditos de una realización audiovisual. Una niña de Guapi con un traje típico de la región y una sonrisa ingenua da inicio a la presentación de carácter informativo, más adelante podemos ver un niño de Almager jugando con un gallo de pelea, una señora con un taje típico, un niño descansando en una carretilla, entre otros personajes que decoran el escenario del Cauca.

## 2. Proceso de edición de la producción audiovisual

"Si la televisión es un vehículo efectivo para la construcción de una determinada identidad nacional, para la consolidación de identidad cultural, de determinados valores y hábitos sociales, aún está por verse; pero que la televisión está cargada de significado, sea cual sea, para las personas que constituyen esta sociedad es irrefutable."<sup>33</sup>

"Esculpir en el tiempo" fue el término designado por el director ruso Andrei Tarkovsky al arte de construir discursos a partir de fragmentos de material filmado obtenido de forma separada para construir un todo. El responsable de dicha tarea es el editor, encargado de dar forma al discurso a través del lenguaje audiovisual, que comprende una serie de recursos utilizados para narrar una historia mediante estímulos sensoriales auditivos y visuales.

Como expuse anteriormente, en la fase IV del proyecto "Cauca: polifonía de los discursos de las alteridades y la identidad" se desarrolló una serie de medietrajados y cortometrajados de corte documental (definir que es un documental) desde el subproyecto de medios. En este punto de la investigación, una de las responsabilidades a mi cargo fue la labor de edición del material fílmico, bajo la dirección del Investigador Oscar E. Potes. En esta tarea se tuvo apoyo de estudiantes del programa de Comunicación Social de la Universidad del Cauca, teniendo en cuenta el volumen de material para editar.

Articular la forma de concebir un producto desde el diseño gráfico a un proyecto de realización audiovisual, implica adaptar parámetros establecidos para la construcción de un producto audiovisual, esto no significa dejar a un lado la estructura del pensamiento proyectual propios del campo disciplinar, todo lo contrario, existe un relación de simbiosis entre los parámetros de la producción audiovisual y el diseño como proyecto, al tener propósitos afines en lo expresivo, lo comunicativo, lo didáctico, etc.

A continuación expondré las dinámicas y estrategias implementadas para el desarrollo del proyecto en las etapas que caracterizan la etapa de producción audiovisual.

---

<sup>33</sup> Ministerio de cultura de Colombia "Televisión cultural. Manual de conceptos, metodologías y herramientas". Bogotá. 2008. p 17



Campeño en riveras de la represa La Salvagina en Morales-Cauca. Fotografía por Nelson Hurtado.



Entrevista con niños integrantes de la chirimia infantil "Nuevos aires de Timbio", Timbio-Cauca. Fotografía por Nelson Hurtado

## 2.1. Preproducción audiovisual

Siendo este proyecto mi primer acercamiento a una producción audiovisual fuera del aula de clase, mis aportes a la planificación en la etapa de preproducción estuvieron ligados al reconocimiento del marco conceptual establecido en las dinámicas académicas desarrolladas por el grupo de investigación, que posteriormente servirían como fundamento teórico en las siguientes etapas.

En esta etapa el director de los productos audiovisuales estableció la metodología que se implementaría en el momento de la producción. De esta forma se fijaron los términos que guiarían la búsqueda en campo, teniendo siempre presente el carácter etnográfico de la investigación, soportados en conceptos como:

"- Documental etnográfico: Aquel que muestra la diversidad cultural hecha por cineastas y antropólogos.

- Cine antropológico: Producciones realizadas en el marco de una investigación antropológica.

- Etnografía visual: Forma de escritura audiovisual semejante a una monografía o descripción etnográfica escrita.

- Material de registro para la investigación: No necesariamente se realiza para ser editado.

-Producciones nativas: Realizaciones de las mismas personas objeto de estudio."<sup>34</sup>

## 2.2. Producción audiovisual

Desempeñando labores de asistencia técnica en producción (manejo de cámara y monitoreo de sonido) fui participante del proceso de realización de las piezas audiovisuales. El acompañamiento en las visitas realizadas a las localidades fue un ejercicio determinante para la comprensión del discurso manejado por Poliedro, ya que la experiencia vivencial posibilitó otra forma de acercarse al material audiovisual capturado, ampliando la perspectiva de cara a la etapa de montaje y mi rol como editor.

En el informe presentado al grupo de investigación (Anexo 1) hago una leve descripción sobre la experiencia vivida en estos recorridos, donde pude encontrar múltiples formas de ver y sentir de las personas al apropiarse de un territorio, de la dinámicas que pueden surgir a partir de las formas en que éste se concibe.

### 2.2.1 Entrevistas

Las dinámicas para la recolección de insumos en campo estuvieron determinadas por la observación, la exploración, el diálogo, la compilación de documentos (textuales, musicales y fílmicos), en conversatorios, seminarios de retroalimentación o encuentros casuales. Fueron en muchos casos estos encuentros donde se concertaron reuniones con diferentes actores culturales para la realización de entrevistas en vídeo con el objetivo de recoger las percepciones de las personas con respecto a sus oficios, saberes o sentires que caracterizan el devenir cultural de sus localidades.

### 2.2.2. Imágenes de apoyo

Gran parte de los insumos a recolectar en la producción audiovisual refiere a las imágenes que complementan y dan soporte a un testimonio, sin ellas es difícil estructurar un relato que sea coherente y rico en contenido visual. De

<sup>34</sup> Oscar E. Potes. "Reflexión teórica imagen e identidad." Poliedro. Popayán, 2009. p 2

Nelson Hurtado y Oscar Chávarro, integrantes del grupo de producción, Guapi-Cauca.

esta forma, como complemento a las entrevistas se hicieron grabaciones con el ánimo de proporcionar contexto al discurso mediante el registro de labores cotidianas, costumbres arraigadas, saberes ancestrales, características topográficas, lugares de conglomeración, etc.

### 2.2.3. Aspectos narrativos de la imagen

En el ejercicio técnico del manejo de cámara y monitoreo de audio, debí considerar ciertos aspectos que caracterizaron la captura de imágenes y sonido en función de la narrativa audiovisual. Los planos nos permiten retratar la realidad mediante la proximidad en el manejo de la cámara, así es como un plano general nos permite abarcar escenarios amplios muy adecuados para contextualizar sucesos o apreciaciones, un plano entero nos permite caracterizar las acciones de un personaje, un plano americano nos permite hacer relaciones del cuerpo del personaje al desempeñar alguna actividad, un plano medio muestra características de la acción dejando a un lado el contexto, al igual que planos expresivos como el primer plano y el plano detalle nos permiten intimar con los personajes a través de la cercanía que propicia la imagen.

Los ángulos o puntos de vista nos permiten tomar posición sobre el discurso, así es como en las entrevistas se procuró un ángulo normal combinado con un ángulo semilateral ya que permite generar un diálogo en términos de igualdad, o un contrapicado cuando se buscaba enaltecer a un personaje. El ángulo picado fue utilizado solo en planos desde grandes alturas para contextualizar un lugar.

La composición una producción audiovisual, refiere básicamente a la distribución de los elementos en el encuadre<sup>35</sup> de acuerdo a la intencionalidad que se tenga con respecto a la imagen. La regla de tercios fue un recurso para la composición muy usado en el registro de los testimonios hicimos, pues nos permitió relacionar el entrevistado con el entorno o formalmente se genera composiciones agradables. La profundidad de campo nos permite discriminar

<sup>35</sup> Constituye el marco de referencia (que se ve por el visor de la cámara) dentro de la cual se sitúan los objetos que se quieren registrar con la filmadora y con la perspectiva que se quiere captar. En la fotografía o en la película saldrán sólo los elementos seleccionados en el encuadre. "Taller de producción de mensajes." [www.perio.untp.edu.ar/tpm](http://www.perio.untp.edu.ar/tpm). p 18.



Reinado de peinados en el día de la afrocolombianidad en Guapi-Cauca. Fotografía por Nelson Hurtado



mediante la nitidez proporcionada por el foco lo que asegura que el espectador no distraiga su mirada en elementos que no son relevantes en la composición.

Las anteriores consideraciones fueron de gran importancia para posteriores etapas, ya que de ello dependía que la labor de edición proyectada, garantizara la coherencia en el lenguaje audiovisual y con ello, la comprensión y asimilación del discurso planteado.

### **2.3. Postproducción audiovisual**

Como expuse anteriormente, mis labores dentro del grupo de investigación estuvieron determinadas por múltiples conocimientos y habilidades que precedieron mi ingreso a Poliedro, los conocimientos básicos en la labor de edición fue uno de ellos y por eso desde mis funciones como asistente de investigación se me encomendó la colaboración en una porción del material audiovisual a desarrollar en la fase IV, porción que se amplió hasta abarcar casi la totalidad del material desarrollado.

#### **2.3.1. Inventario de insumos para la postproducción**

La etapa de postproducción comienza con la revisión, reconocimiento y clasificación del material obtenido en producción, labor a la que comúnmente se le conoce como "pietaje". El pietaje consiste en hacer una descripción básica de una toma, en el caso de una entrevista se escriben frases relevantes para la construcción del discurso, esta descripción está acompañada de un número o nombre identificador del casete o archivo revisado. Con base a este seguimiento, el realizador estructura un primer esbozo de la estructura narrativa del video en una guía de edición.

#### **2.3.2. Estructura narrativa del montaje**

Hay diferentes formas de realizar un documental y para ello se escogen diferentes elementos o estrategias que estructuran el modo de contar, tales como la voz en off, un presentador, un entrevistado, etc.

En esta nueva fase del proyecto audiovisual, la estructura narrativa para



Mediometrage correspondiente a las apreciaciones del grupo de investigación al municipio de Cajibío. (Ver PDF interactivo)

la realización audiovisual fue establecida por el investigador el responsable del subproyecto de medios, quien determino que el hilo conductor del relato sería un personaje representativo de cada localidad, mediante las múltiples percepciones que éstos tenían de su territorio. Estrategia pensada desde cuestionamientos cómo: ¿Cómo se presenta la relación saber y poder en los discursos sobre identidad, alteridad y conectividad cultural en los medios? ¿De qué manera a través de los medios se legitiman los discursos sobre diversidad cultural y qué posición tomamos?<sup>36</sup>, buscando dar peso y sustento al discurso al responder a características de la etnografía visual<sup>37</sup>, gracias a la naturalidad y espontaneidad propia de las personas sin preparación actoral oriundas de las localidades.

“... la mirada antropológica no puede separarse de la antropología de la mirada.”<sup>38</sup>

Dentro de ésta estructura narrativa también se determinó diferentes dispositivos que responden a características únicas de las localidades o de lo que se logró percibir de ellas, por ejemplo en el caso de la crónica del Tambo, que es una región que abarca gran parte del territorio caucano, al caracterizarse por ser punto de convergencia de muchas otras subregiones como Quilcacé, Cuatro Esquinas, Las Botas, etc. el mapa es un recurso para demostrar este entrecruce de regiones a la cabecera municipal, utilizándolo para dividir y conectar la historia a partir de los recorridos que se describen en él.

A pesar que contar con una caracterización introductoria de las localidades, en el inicio de cada crónica, en la estructura narrativa del material audiovisual, es difícil determinar un nudo o un desenlace, ya que responde a apreciaciones en función de lo meramente descriptivo, y con ello, las conclusiones, a pesar de no librarse de la subjetividad del discurso, son dejadas a la interpretación libre de quien aprecia la pieza fílmica.

“Todo discurso por más científico y neutro que pretenda ser termina narrativizando subjetivamente la realidad desde el lenguaje mismo.”<sup>39</sup>

<sup>36</sup> Oscar E. Potes. “Reflexión teórica imagen e identidad.” Poliedro. Popayán, 2009.

<sup>37</sup> Forma de escritura audiovisual semejante a una monografía o descripción etnográfica escrita. Oscar E. Potes. “Reflexión teórica imagen e identidad.” Poliedro. Popayán, 2009. p 2

<sup>38</sup> Ibid, p 20

<sup>39</sup> Cock, A. “Retorica documental”. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, 2006. P 51

### 2.3.3. Edición

El concepto de montaje nace de la realización cinematográfica con la operación de la cinta filmica, donde de forma análoga se cortaba y pegaba la cinta para construir un nuevo orden coherente y definitivo. Con el surgimiento del concepto de video, el montaje se empieza a construir a través de soportes digitales y es por esto que la labor empieza a ser reconocida como edición.

"La etapa de postproducción se fundamenta en la necesidad de conservación de la continuidad y la coherencia de un todo que debe ser construido, y a veces recreado, a partir de elementos obtenidos separadamente"<sup>40</sup>

A continuación expongo apartes de la labor de edición y los aportes desde la disciplina de diseñador gráfico para la creación del material audiovisual, ejemplificado en una de las crónicas "Cajibío, la imagen de las palabras", ya que las cualidades estructurales de la obra editada se aplican a los demás productos del paquete audiovisual de Poliedro.

Como primer paso para dar inicio al proceso de creación del proyecto audiovisual, el montajista recibe indicaciones del realizador en una guía de edición donde se especifica cortes dentro de las capturas y su orden de aparición. Con base a las indicaciones recibidas por el realizador en la guía de edición, se procede a importar el material relevante para la construcción del proyecto (material fílmico, fotográfico y de audio).

"C4 36.27 Planos del libro, de las manos pasando las hojas disuelve y se mantiene el encadenado con:

C1 17.18 Zoomback del pueblo desde el tanque \*\*\*\* (invertir por zoom in, se mantiene el encadenado con el libro se lee el título) música del lugar

C4 00.26 Lee la crónica del club popular\*\*\*\* (fragmento (s)) (crédito de Leonardo Pasos) se mantiene el encadenado ahora con el rostro de Oscar Ayerbe encadenado con:

C1 00.30 Zoomback de la torre de la iglesia al la plaza de Mercado o puede ser:

C2 15.12 Paneo a la plaza de mercado \*\*\*\*\*

C1 01.00 Una guambiana vende cebolla

C2 00.36 Paneo de las ventas

C2 01.00 Una guambiana vende cebolla

..."<sup>41</sup>

<sup>40</sup> Saul Montoya Gutierrez, "Producción de videos. procesos y modos de expresión" Universidad de Antioquia. Medellín, 2001. p 99

<sup>41</sup> Fragmento de la guía de edición elaborada por Oscar E. Potes para la crónica "Cajibío, la imagen de las palabras"

Como se puede ver en el fragmento de la guía de edición, existe un búsqueda discursiva claramente establecida por el realizador, en ésta pieza en particular el libro del escritor Leonardo Pasos es el dispositivo narrativo que se utiliza como recurso para caracterizar la población, por ello es el primer elemento fílmico que se aprecia después del clip introductorio.

#### 2.3.3.1. Transiciones

"Los realizadores, montadores y editores debimos concluir que cuando van a mostrar una serie de eventos, las ideas del espectador sobre lo que ve, dependerán de lo que parecen significar para él las relaciones que establece. El espectador creará, además, asociaciones distintas de acuerdo con el orden en el cual se le presenten los eventos"<sup>42</sup>

Hay quienes afirmar que la labor del editor se fundamenta en la transición entre dos planos, ya sea por corte, encadenado o fundido, y cada una de estas transiciones poseen significados diferentes. Según Thompson<sup>43</sup>, existen seis elementos del montaje para la toma de decisiones con respecto a las transiciones:

- Motivación
- Información
- Composición
- Sonido
- Ángulo de cámara
- Continuidad

Según este autor, la motivación refiere a que debe existir una buena razón para generar el corte o el encadenado, en nuestro caso la motivación para el paso, de un plano cerrado (las hojas del libro) a un plano general (Ver referencia 1), puede radicar en la cercanía que proporciona el encuadre al texto y la contextualización que genera mediante la amplitud del plano general, así mismo, la información que justifica la transición entre planos, se fundamenta entre las apreciaciones pasadas del escritor Leonardo Pasos en relación con las capturas contemporáneas logradas en la exploración y observación desarrolladas por el grupo de investigación. Es claro que no es ley que cada una de estas motivaciones se den al tiempo, en el fragmento analizado anteriormente, la composición, el sonido y el ángulo de cámara, a pesar de estar presentes, no proveen las razones suficientes para la relación entre tomas, la continuidad

<sup>42</sup> Saul Montoya Gutiérrez, "Producción de videos. procesos y modos de expresión" Universidad de Antioquia. Medellín, 2001

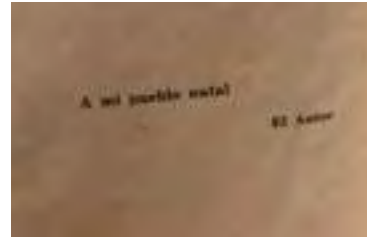
<sup>43</sup> Roy Thompson, "Manual de montaje, gramática del montaje cinematográfico." PLOT Ediciones SA. Madrid, 2001.



posee diferentes características y todas buscan la coherencia del discurso en la secuencia, en el video analizado podemos encontrar continuidad de contenido en los planos que nos muestran las dinámicas de la plaza de mercado en relación con el escrito narrado por el habitante de Cajibío Oscar Ayerbe (Ver referencia 2).

Las transiciones son uno de los principales recursos expresivos para estructurar el relato, tradicionalmente se usan de tres formas, el corte, el encadenado y el fundido; el corte proporciona mayor dinamismo y continuidad de contenido en el relato, según el autor, éste es el recurso más utilizado por los editores y se aplica "cuando la acción es continua, cuando se requiere un cambio de impacto o cuando se produce un cambio de información o de escenario"<sup>44</sup>, en el video analizado podemos apreciar que éste recurso es el más usado ya que proporciona dinamismo y continuidad en el discurso; el encadenado o disolvencia, es el paso de un plano a otro a través del desvanecimiento gradual de las imágenes, es una transición lenta y suave que denota un cambio de tiempo o espacio y posibilita la creación de elipsis, en el video referido podemos ver este recurso en el cambio de planos del libro a las imágenes del pueblo, o del pueblo al narrador, otorgándole desde el narrador y el libro, un carácter reflexivo a las situaciones capturadas del pueblo u otros actores culturales (Ver referencia 3); los fundidos son cambios de un plano a un color plano, bien puede ser negro o blanco, suele utilizarse para iniciar o concluir una secuencia, en una suerte de fin del capítulo, este recurso no fue utilizado en los videos de Poliedro ya que no hubo la necesidad de separar temporalmente los episodios del relato.

Con la incursión de los medios digitales para la edición, las posibilidades para generar transiciones se ampliaron, así es como podemos hacer uso de recursos como el barrido, las cortinas, el mosaico, zoom digital, recorte digital de la escena, imagen sobre imagen, solarización, metamorfosis, etc. En el video analizado podemos ver el uso de soportes digitales como recurso para la sintaxis del relato, en diferentes momentos de la obra, mediante una cortina creada a partir del movimiento de las hojas del libro, abre o deja a un lado una imagen que refiere a espacios diferentes, del libro al pueblo o del pueblo al libro, este recurso es uno de los aportes tangibles desde la disciplina para la estructura del relato, ya que como se puede ver en la guía de edición el realizador no especifica el uso de estos recursos, ya que la importancia de la labor del editor a la hora de construir el relato en un proyecto audiovisual radica en la libertad que tenga para hacer aportes a la estructura narrativa. Por ello, puedo resaltar que los aporte creados, en el desempeño del rol como editor para el material audiovisual de Poliedro, fueron una construcción que nace en la relación con conceptos propios y ajenas a la disciplina.



Ref. 1



Ref. 2



Ref. 3



<sup>44</sup> Roy Thompson "Manual de montaje, gramática del montaje cinematográfico". PLOT Ediciones SA. Madrid, 2001. p 52



Mujeres de la Alianza inspección de El Tambo - Cauca. 2009.  
Fotografía por Nelson Hurtado.

- Epílogo -

## Productos y material didáctico

### Un triste final

Terminado el proceso de la fase IV del proyecto macro adelantado por Poliedro en 2010 y debido a la dilatación de los tiempos en la finalización del material impreso, el grupo fue sufriendo un desmembramiento paulatino que terminó con su desaparición total, y con ello la posibilidad de participar en la entrega del material a las comunidades, dejando la responsabilidad para la entrega del material a instancias de la Gobernación del Cauca que para entonces también llevaba un proceso difícil con el cambio de administración y el material producido se resesó bajo instancias del programa Caucanizate de la gobernación.

Más adelante, testimonios no oficiales, declararon que todo el material desarrollado por el grupo de investigación, libros, cartillas, DVD's, y demás, había sido confiscado por la policía militar en la investigación sobre el supuesto atentado terrorista a instalaciones de la CRC, entidad que tenía sus instalaciones adyacentes a la oficina del programa Caucanizate, lo cual hasta el momento ha significado que los productos desaparecieran y no se diera su implementación y devolución sistemática a las comunidades.



### Últimas apreciaciones sobre el material audiovisual

En el marco del v muestra estudiantil "Diseño al patio" que organizó el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca, en el mes de Marzo del 2014; se dio la posibilidad de presentar al público una muestra del material audiovisual desarrollado, y en dos sesiones se presentaron las crónicas de los municipios de Cajibío, Piendamó, Morales, Timbío y El Tambo. Ya que la dinámica de la muestra fue la de cineforo, al final de cada sesión se recogieron diversas apreciaciones, con respecto a su contenido etnográfico, aspectos visuales, reconocimiento de las prácticas cotidianas y culturales, y de igual forma a las falencias visibles en el alcance de la producción audiovisual.

Falencias como la dificultad de los desplazamientos, los recursos insuficientes para la captura (cámara de video de gama media, equipo de captura de audio improvisado, ausencia de trípode, luces, etc), de igual forma se hicieron notorias la premura de las visitas y la falta de planificación de las entrevistas y el material de apoyo.

No cabe duda que el material desarrollado por Poliedro, tal como lo expuso Oscar Potes, a pesar de tener como fin el llegar a las aulas de clase y algunos medios de difusión de las comunidades con las que trabajamos, hacia parte de la bitácora de la investigación, de su proceso de documentación y se esbozaba como un primer acercamiento a generar un inventario de los actores culturales y sus localidades en el Cauca.



Integrantes del grupo de investigación en Guapi-Cauca.  
Fotografía por Nelson Hurtado.

## Reflexión

El rol de mediador cultural puede ser un término de gran magnitud si tenemos en cuenta la responsabilidad social que éste conlleva, y el diseñador gráfico sin duda alguna tiene la capacidad de hacer notorio el potencial que tiene la comunicación visual para lograr mensajes con un mayor grado de eficacia en procesos de intermediación entre comunidades, instituciones, prácticas y saberes. Los espacios generados en grupos de investigación como los que propicio Poliedro, permitieron que el ejercicio del Diseño Gráfico fuese reconocido en su importancia desde la génesis de la investigación, con el fin de trazar estrategias para consolidar mensajes configurados de manera multimedial, objetivar los públicos y usuarios específicos e implementar estrategias dialógicas entre medios y comunidades.

Como se puede ver en las descripciones que he elaborado en este documento, el trabajo en Poliedro fue extenso y con múltiples fallas, de carácter logístico, metodológico, técnico, etc. Pero fue un proceso donde académicamente muchos estudiantes y profesores nos pudimos beneficiar. En mi experiencia particular, la llegada al grupo de investigación determinó mi perfil profesional como diseñador gráfico, al desarrollar habilidades técnicas, metodológicas, participativas, propositivas, que me posibilitaron enfrentar nuevos espacios de integración de conocimiento en ámbitos laborales. Actualmente me desempeño como diseñador multimedia para programas de virtualización de carreras con modelos pedagógicos E-Learning (Modalidad de aprendizaje completamente virtual) y B-Learning (Modalidad de aprendizaje virtual con un grado de presencialidad) en un nutrido grupo interdisciplinar, lo cual ha supuesto la integración de los conocimientos desarrollados a temáticas desconocidas y de igual forma interactuar con diferentes formas de pensar y saber hacer.

Dar por terminado el proceso de formación de grado y salir de la universidad, para muchos diseñadores gráficos representa un panorama oscuro, nuboso, borroso o fuera de foco, siempre llevándonos a cuestionar los métodos

implementados por quienes nos guían en nuestro paso por la academia. Pienso que la academia no debe pensarse como un proceso donde se puede encontrar la totalidad del conocimiento sino como escenario donde se posibilita el desarrollo de nuevo conocimiento, donde se siembran pasiones que te dan fundamentos e impulso para enfrentar búsquedas personales.

El grupo Poliedro, me permitió desenvolverme en un espacio de co - aprendizaje donde confluyeron múltiples ramas del saber, cada una con cosmovisiones diferentes, con propósitos para generar nuevo conocimiento entorno a situaciones culturales y sociales. Para mí, esto representó un gran posibilitador de conocimiento, al enfrentarme a un panorama totalmente ajeno a mis labores, a mi forma de ver y entender el mundo y que cambió mi visión sobre el que hacer del diseño actual.

Es claro que estos espacios de interacción y de articulación, suponen generar nuevos conocimientos, pero el mayor aporte a la disciplina radica en la generación de espacios de desempeño para el diseño gráfico al posicionar la práctica con amplios potenciales en la forma de ver y concebir una investigación, más allá de una práctica para artes finales, para ello como cierre a la reflexión tratada en este documento, y como aporte a nuevas prácticas en entornos interdisciplinarios, invito a reflexionar en torno a los siguientes cuestionamientos:

¿Cómo el diseño gráfico puede llegar a ser un articulador de conocimiento entorno a problemas sociales?

¿Cuál es el valor de la participación del diseñador gráfico en procesos de investigación sobre las identidades, la cultura y la interculturalidad?

¿Cuáles son los aportes sustanciales, desde la disciplina a procesos de investigación en grupos interdisciplinarios?



## Bibliografía

JGraciano González R. Arnaiz, Mauricio Beuchot, Gunther Dietz, Raúl Fornet-Be-tancourt, Joaquín García Roca, Raimon Panikkar, Diana de Vallescar Palanca, **“El Discurso intercultural. Prolegómenos a una filosofía intercultural”** Editorial Biblioteca nueva. 2002

Saúl Montoya G. **“La producción de video. Procesos y modos de expresión”**. Editorial Universidad de Antioquia. Colombia, 2001

Joan Costa, **“Identidad Televisiva en 4D”**. Editorial Costa Punto. Barcelona, 2007

Jon Krasner, **“Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics”** Editorial Focal Press. USA. 2008.

Cock, A. **“Retorica documental”**. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, 2006. P 51

Roy Thompsom **“Manual de montaje, gramática del montaje cinematográfico”**. PLOT Ediciones SA. Madrid, 2001. p 52

Hernando Rincón Medina, **“La Pantalla”** Editorial Universidad Nacional De Colombia. 2001

Manuel Alberto Corredor, **“Televisión cultural. Manual de conceptos, metodologías y herramientas”** editado por Ministerio de Cultura de la República de Colombia. Bogotá, Colombia. 2008.

Matt Woolman, Jeff Bellantoni, **"Tipos en movimiento"** Editorial Mcgraw-Hill. USA.

Fernando Martínez Juez, **"Contribuciones para una antropología del diseño"** Grupo Editorial Gedisa, S.A. España. 2002.

Rosana Guber, **"La etnografía, método, campo y reflexividad"**, Grupo Editorial Norma, Santafé Bogotá. 2001.

Joan Costa, **"Diseñar para los ojos"** Grupo Editorial Desing. 2007

Néstor García Canclini, **"Culturas Híbridas"**. Editorial Suramericana. Buenos Aires. 1992.

Charlotte & Peter Fiell, **"Graphic Design For The 21st century"** Editorial Taschen. Alemania. 2003.

Rodrigo Argüello, **"Estética y comunicación"**, Unisur, Santa Fe de Bogotá. 1996.

Guy Gauthier, **"Veinte Lecciones sobre la Imagen y el Sentido"**, Ediciones Cátedra, S.A, España. 1992

Ed. Julius Wiedemann, **"Logo Design"** Editorial Taschen. Alemania. 2007

Naomi Klein, **"No Logo"** Editorial Paidós. Canadá. 2002

Lewis Carroll **"A través del espejo, y lo que Alicia encontró al otro lado"**

Ministerio de cultura de Colombia **"Televisión cultural. Manual de conceptos, metodologías y herramientas"**. Bogotá. 2008.

### **Documentos digitales**

Ministerio de Educación Nacional. **"Resolución número 3463 de 2003."** Bogotá D.C. 2003.

Poliedro **"Proyecto fase IV"**. Universidad del Cauca. Popayán, 2008.

Gabriela Malgesini y Carlos Giménez **"Guía de conceptos sobre migraciones, racismo e interculturalidad"**. Catarata-Comunidad de Madrid, 2000

Carlos Jiménez y Graciela Malgesini. **"Guía de conceptos sobre migraciones racismo e interculturalidad"**. Ed. La cueva del oso. Madrid.1997.

Presentation & Representation. The Diorama at the Natural History Museum. «Nature Behind Glass» Manchester University. Catarina Madruga, 2007

María Mercedes Barnechea, Estela González, María de la Luz Morgan. **"La sistematización como producción de conocimientos."** Taller Permanente de Sistematización-CEAAL-Perú. Lima, junio de 1994

Carlos Hernández Sacristán, **"Interculturalidad, transculturidad y valores de la acción comunicativa"**

Emanuelle Amodio, **"Cultura, comunicación y lenguajes"** Editado por IESALC UNESCO. 2006

Bertha Salinas Amescua. **Panel sobre sistematización de investigaciones. UNESCO OREALC – Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe Reunión Regional sobre Revisión de Estrategias y Programas para el Aprendizaje de Jóvenes y Adultos en América Latina y el Caribe.** (CREFAL, Pátzcuaro, México, 11 – 13 de septiembre de 2002)

Francke, M. Morgan, M.L.: **La sistematización: apuesta por la generación de conocimientos a partir de las experiencias de promoción.** Materiales didácticos Nº 1, Escuela para el Desarrollo, Lima, 1995.

Ruiz Botero, Luz Dary. **La sistematización de prácticas.** Septiembre 20/ 2001 Sistematización Experiencia de convivencia, Liceo Nacional Marco Fidel

### **Revistas**

Jesús Martín Barbero, Germán Rey & Omar Rincón, "Televisión: Pública, cultural, de calidad". Revista Gaceta, nº 47. Bogotá, Ministerio de Cultura. Dic-2000

Eduardo Restrepo "Identidades: Planteamientos teóricos y sugerencias metodológicas" Revista Jangwa Pana, edición No.5, Julio de 2007

Manuel Area Moreira y Manuel Ortiz Cruz, "Medios de comunicación, interculturalismo y educación". Revista Reflexiones, No. 15. 2000.



## **Webgrafía**

**Taller de producción de mensajes.** www.perio.unlp.edu.ar/tpm.  
<http://sistematizacion.soy.es/>  
[www.designflux.com/offres/](http://www.designflux.com/offres/)  
[www.lineasguia.com/index.php?cat=19&paged=7](http://www.lineasguia.com/index.php?cat=19&paged=7)  
[www.formtroopers.com](http://www.formtroopers.com)  
[www.mattfrantz.com](http://www.mattfrantz.com)  
[www.leftchannel.com](http://www.leftchannel.com)  
[www.digul.net/content/motion-graphic-design-applied-history-and-aesthetics-2-ed](http://www.digul.net/content/motion-graphic-design-applied-history-and-aesthetics-2-ed)  
[www.titledesignproject.com/saul-bass](http://www.titledesignproject.com/saul-bass)  
[www.mographwiki.net](http://www.mographwiki.net)



**Anexos**

