

## RESUMEN DEL PROYECTO

Este proyecto consiste en el proceso de conceptualización que se inicia con la observación del desplazamiento forzado de colectividades rurales hacia las ciudades, como resultado de la violencia entre grupos marginales, y culmina con la creación de una propuesta de comunicación visual y audiovisual.

El objetivo principal del proyecto es la divulgación del sistema narrativo visual y audiovisual, para generar reflexión y apoyar la transformación de la percepción colectiva del problema, tanto en el ámbito local como en el global. El proyecto también tiene el propósito de convertirse en referente teórico-práctico sobre el lenguaje del diseño y la semiótica visual como recursos de análisis y producción visual.

Partiendo del análisis de las diversas circunstancias en las que se presenta la problemática, incluso a nivel mundial, se desarrollará una síntesis narrativa visual que impacte a la sociedad por su forma y su contenido, mediante un relato audiovisual elocuente y con profundidad psicológica. El resultado formal será un sistema de narración visual y audiovisual que presentará una historia de ficción con personajes que reflejen una identidad propia-local, pero también común-global.

**Narrativas visuales y audiovisuales:** Las formas de narración que involucran la imagen pueden proponer la imagen móvil con audio y la imagen en secuencia. Se califica “visual” porque va más allá de la narración “gráfica”, al involucrar imágenes tridimensionales en secuencia y, por supuesto, lo audiovisual para referirse a la cooperación entre imagen y audio.

**Desplazamiento forzado:** La problemática de los desplazados por la violencia a nivel mundial es un tema universal que toca fibras muy sensibles por el grado de injusticia social y crisis de soberanía que reflejan.

**Lenguaje del diseño gráfico:** El desarrollo creativo de la propuesta narrativa, tendrá como eje de construcción la articulación del lenguaje del diseño gráfico. Los elementos y principios básicos del diseño serán planteados y reflexionados dentro del proceso conceptual, para aprovecharlos en la materialización de los productos como aporte fundamental al relato. Elementos son: punto, línea, plano, volumen, forma y color, por ejemplo, y principios: proporción, simetría, radiación, semejanza, distancia y pregnancia, entre otros.

**Semiótica visual:** El estudio de los signos visuales no sólo como recurso de análisis sino de construcción. Aparte de las reconocidas teorizaciones que se han realizado en torno a la sintáctica visual (elementos y principios de la forma), el recurso de la semiótica de la imagen será de gran utilidad para ser estudiada en razón de la creación visual y de sentido narrativo, según las tres dimensiones que la constituyen; sintáctica, semántica y pragmática.

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### Planteamiento del Proyecto

El tema de los desplazamientos forzados en Colombia es un fenómeno de desajuste social supremamente dramático que se ha venido presentando desde hace más de veinticinco años, principalmente por la violencia absurda que generan los siniestros grupos marginales en las zonas rurales, y que se ha agudizado excesivamente en el último decenio. Cifras recientes indican que este año comenzó con un leve descenso, gracias a acciones que han resultado necesarias ante los efectos del problema, pero no significan que se deba bajar la marcha, además de no ser datos suficientemente confiables, en razón del carácter oficial de la información. Ante esta necesidad social y humana de informar y de concienciar a la sociedad sobre las dinámicas sociales que propician y empeoran el problema de los desplazamientos colectivos, los proponentes decidimos tomar este tema como punto de partida en el desarrollo de una estrategia de divulgación de carácter universal, que impacte espectadores de diversas culturas y que contribuya a la reflexión en torno al asunto por sus características y por su incidencia en diversos contextos del planeta.

En cuanto al panorama mundial, existen muchos lugares en Oriente Medio, África, Asia y América Central, en los que también ocurren hechos de esta naturaleza y cuyas circunstancias presentan factores comunes: conflictos ideológicos, políticos y étnicos por el dominio territorial. Los resultados de estas formas de violencia son abominables: extorsión, laceración y muerte de campesinos, niños reclutados para el combate (300.000 en más de 12 conflictos), abuso sexual de niñas (40% de los reclutamientos) y, por supuesto, los consecuentes desplazamientos forzados que desencadenan otras problemáticas en las ciudades y agudizan las crisis de estas familias.

Estos fenómenos de descomposición social son sumamente complejos e intrincados, y no se resuelven con ningún tipo de campaña social, como es obvio, pero se vienen desarrollando programas por parte de diversas entidades que contribuyen a aliviar en alguna medida sus consecuencias. Representantes de más de 60 países y ONGs, lideradas por la Unicef unen esfuerzos por desarrollar propuestas enfocadas hacia ciertas especificidades de tales efectos, como programas de desmovilización de niños combatientes o redes de apoyo a desplazados, por ejemplo. Es decir, se van generando valiosas propuestas a las que hay que apoyar principalmente con la concienciación. El cine estadounidense, como cuestión bastante curiosa, ha tenido una tendencia en este sentido bastante loable. *Babel*, película del mejicano Alejandro González, con varias candidaturas al premio Oscar, trata sobre un cruce de caminos entre cuatro culturas. De igual manera *Crash* tuvo varias premiaciones importantes el año pasado. *Hotel Rwanda* y *Diamante de sangre*, relatan situaciones en África muy similares a las que vivimos en nuestro país; desplazamientos forzados por combates entre grupos rebeldes que abusan de los pobladores rurales de forma cruel e injustificada. En esta última, aparece un famoso actor norteamericano, Leonardo DiCaprio, lo cual muestra el interés que ha generado el tratamiento de estos temas para públicos cada vez más amplios.

Con esta perspectiva, el proyecto ***La narrativa visual y audiovisual como recurso estratégico de divulgación y reflexión sobre el fenómeno mundial de los desplazamientos forzados*** se suma al propósito de contribuir a la generación de conciencia colectiva a través de un sistema visual y audiovisual que permita la reflexión profunda sobre esta grave condición de la humanidad. Una vez estudiado el problema, luego de haber recogido la información pertinente disponible a través de medios noticiosos masivos y haber entrevistado a especialistas, testigos y a una porción del público en general, procederemos a desarrollar un producto de comunicación visual, de carácter sistémico, que se articulará estratégicamente de tres maneras: a través de medios impresos, medios objetuales y medios electrónico-digitales.

El proceso de creación artística consiste en construir un relato corto de ficción que será aplicado sobre cuatro soportes diferentes: una historieta (o cómic) impresa, una historieta digital multimedia, una conformación secuencial de imágenes tridimensionales dispuestas para un recorrido espacial

determinado (que podría denominarse “cómico 3D”) y un audiovisual (de máximo 5 minutos de duración).

Los cuatro elementos estarán acoplados por la unidad de la historia, pero presentarán desarrollos formales y narrativos específicos, determinados por el lenguaje del diseño que condicione el mensaje, según cada medio. Aunque la historia de ficción será planteada a partir de la información que se recoja, ya se determinó que va a ser cronológicamente anterior a lo narrado en el cortometraje “*Ciclo M*”, que corresponde a la producción final del proyecto finalizado de Miguel Bohórquez, ***La gráfica y la tipografía en la producción y posproducción de un cortometraje de ficción***. La historia nueva, mostrará los orígenes del pequeño Remigio, el personaje principal, cuyas lamentables vivencias en el campo lo llevan a convertirse en un niño disfuncional en la gran ciudad.

La efectividad comunicativa de este sistema se basa en la complementariedad de los lenguajes de cada medio, en su versatilidad para lograr una difusión mayor y en la estrategia de articulación de los contenidos. Estas propiedades sistémicas permitirán también el estudio del lenguaje del diseño, bajo un criterio semiótico visual-narrativo, que va a ser mucho más comprensible gracias a la evidencia que proporcionará la ponderación de los cuatro soportes y sus formas de transcodificación.

De esta forma se espera que el resultado visual y audiovisual de los cuatro componentes del sistema de comunicación, apoye de manera contundente la reflexión en torno al tema del desplazamiento forzado, tanto en el contexto local, como en el contexto nacional e internacional. El relato de ficción es el criterio base de consolidación del mensaje, dadas sus excelentes cualidades de impacto. Debido a la disimilitud de públicos que ocasiona las particularidades culturales, idiomáticas o de edad, el discurso ficcional es más efectivo por que logra avanzar con más profundidad dentro del pensamiento complejo del ser humano, con matices claves de emotividad. Lo “real” como efecto del discurso y no como medio del discurso.

Como conclusión de esta presentación, consideramos que el proyecto se enmarca dentro del carácter de los términos requeridos por la *Convocatoria de investigación y creación artística y humanística*, y la misión institucional de la Universidad del Valle, con respecto a la difusión del conocimiento cultural, artístico, humanístico, técnico y tecnológico, con autonomía y vocación social, afiliándose al compromiso con la construcción de una sociedad justa y democrática.

**Fuente de información:** Periódico El País, febrero 6 de 2007 (página A3)

## **Antecedentes del Grupo de Investigación Nobus**

En las sociedades humanas se observan lógicas que coinciden con los procesos y resultados propios del Diseño y que se alinean con funciones prácticas, estéticas y simbólicas que procuran la satisfacción de las necesidades humanas, presentándose además como derivados del devenir constante en los procesos sociales y culturales.

Teniendo claridad en la existencia de esta dinámica en la línea del tiempo, el Grupo Nobus apunta a involucrarse en el estudio, entendimiento, traducción y práctica de estas dinámicas, como evidencia de la naturaleza del Diseño tal cual se presenta en el variado registro de matices entre lo inconsciente y lo conscientemente estructurado.

Para este propósito, el Grupo entiende la transversalidad del estudio de los fenómenos que rodean al hombre como una necesidad que permite el enfoque holístico y que procura metodológicamente al complementarse y complementar el estudio de las diversas manifestaciones materiales del hombre en sociedad; Es en este sentido que Nobus integra profesionales no solo de especialidades diversas del diseño como diseñadores gráficos, visuales e industriales (procurando además la interacción con arquitectos, diseñadores textiles, de modas, de espacios, de medios interactivos...) sino también de otras áreas del conocimiento como la ingeniería y la comunicación social por nombrar tan solo algunos.

Bajo el mismo propósito, el grupo aborda proyectos enfocados en diferentes áreas como el lenguaje audiovisual, la educación, la historia socio-cultural, la teoría del diseño, el ciberespacio, las dinámicas urbanas, el medio ambiente, las lógicas del uso, de la comunicación, de la habitabilidad, entre otras.

Como grupo de investigación Nobus surge al interior del Departamento de Diseño de la Universidad del Valle a partir del ejercicio académico, docente y profesional de Miguel Bohórquez y Pablo Jaramillo, profesores del programa de Diseño Gráfico. Sin embargo, luego de un tiempo de discusiones académicas, y gracias a las diferentes motivaciones investigativas, el grupo abre sus enfoques con el fin de hacer converger las mas diversas posibilidades del ejercicio investigativo desde y para el Diseño, pretendiendo jalonar las dinámicas académicas no solo al interior del Departamento de Diseño o de la Universidad del Valle, sino también de la región, con la integración del ejercicio investigativo, el docente y la extensión.

## **Objetivo general**

Contribuir a la concienciación global del problema de desplazamientos forzados en el contexto mundial, mediante un sistema de narración estratégica visual y audiovisual.

## **Objetivo específicos**

- Sensibilizar a públicos diversos sobre el fenómeno de los desplazamientos forzados de colectividades rurales, para facilitar el desarrollo de programas sociales que enfrentan las consecuencias de estas problemáticas.
- Contribuir a la consolidación del nuevo público que se ha venido gestando, caracterizado por mantener un adecuado nivel de interés, y que rebasa la esfera regional e incluso nacional.
- Brindar nuevos elementos de análisis teórico y síntesis creativa en el desarrollo de piezas de comunicación visual y audiovisual.
- Adecuar las metodologías de diseño con los estudios más recientes de semiótica visual, en desarrollos visuales narrativos.
- Ofrecer un estudio sólido acerca del desarrollo de narrativas visuales y audiovisuales de ficción, a partir de temáticas sociales.

## Metodología propuesta

### Investigación:

- Análisis de la situación actual del desplazamiento forzado y estrategias de comunicación que se hayan realizado en relación con el tema, a través de entrevistas con especialistas y consultas bibliográficas y fuentes de información noticiosa e institucional.
- Análisis de necesidades, públicos y contextos sociales y culturales de tipo local, nacional e internacional, con base en técnicas de observación cualitativa y cuantitativa.
- Conclusiones a partir del resultado de los análisis de las fuentes de información.

### Creación:

- Determinación de la estrategia de comunicación (análisis semiótico y narrativo), con base en cuatro soportes: impreso, tridimensional, multimedia y video.
- Concepto creativo de la historia.
- Guión
  - Story line
  - Caracterización de personajes
  - Sinopsis
  - Argumento
  - Escaleta de acciones
  - Escaleta de escenas
  - Guión literario
- Adaptación de guión a medios empleados según la estrategia de comunicación.
- Desarrollo de alternativas de diseño de producción
  - Diseño de personajes
  - Diseño de utilería y ambientes
- Análisis y evaluación de diseños
- Desarrollo visual según cada medio, que se dará de forma paralela para ir ponderando en el desarrollo las adecuaciones de la historia según el medio y la implementación de soluciones visuales con criterio semiótico.

#### Story board

Realización de pruebas de secuencialidad y movimiento.

- Estudio de la secuencia y el movimiento de los diferentes personajes y objetos (tipografía, utilería, accesorios, etc.) del relato.

- Estudio de movimiento de los diferentes elementos visuales al interior del cuadro por cada una de sus unidades temporales desde las escenas o secuencias hasta los planos. Aquí se exploran las diferentes relaciones espaciales y temporales de los elementos y principios del diseño.

- Estudio de movimientos del encuadre, la cámara y el lente.

Análisis y evaluación de pruebas de secuencia y movimiento.

Elaboración de ilustraciones, gráficos y elementos tridimensionales respectivos.

Primera prueba de secuencia y montaje

Articulación espacial y temporal de las pruebas de movimiento y las ilustraciones, gráficos y objetos por secuencia.

Exploración formal de las transiciones (video y multimedia) elipsis, flash backs, y otros recursos narrativos

Exploración de relaciones estructurales del lenguaje del diseño (montaje visual y audiovisual)

Pre-edición sin banda sonora (video y multimedia)

Evaluación de relaciones estructurales planteadas en el story board.  
Evaluación de resultados de la exploración dada en cada uno de los puntos planteados y variaciones requeridas en la narrativa y la estética del relato.

Composición de pista musical y efectos de audio (video y multimedia)

Construcción de secuencias independientes finales

Segunda prueba de montaje  
Preedición con banda sonora  
Evaluación de montaje

Montaje final

Análisis y evaluación del proceso completo y el resultado.

#### **Instrumentos:**

- Instrumentos de medición (encuestas, cuestionarios, formularios)
- Materiales mixtos para ilustración y construcción de maquetas
- Equipo de producción gráfica y audiovisual.
  - Cámara de video formato miniDV
  - Cámara fotográfica digital
  - Escáner
  - Impresora Inkjet
  - Cuaderno de bocetos
  - Hardware especializado
  - Software especializado

