

**RECUPERACIÓN DE LOS SABERES ANCESTRALES, UNA MIRADA CRÍTICA EN  
LA CREACIÓN DE CONTENIDO AUDIOVISUAL EN EL TERRITORIO ANCESTRAL  
DE PITAYÓ**

**Martin Santiago Llanten Nache**



**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS  
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
POPAYÁN**

**2021**

**RECUPERACIÓN DE LOS SABERES ANCESTRALES, UNA MIRADA CRÍTICA EN  
LA CREACIÓN DE CONTENIDO AUDIOVISUAL EN EL TERRITORIO ANCESTRAL  
DE PITAYÓ**

**Martin Santiago Llantén Nache**

**PROYECTO DE GRADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE COMUNICADOR  
SOCIAL-PERIODISTA**

**ASESOR**

**CAMILO HENAO**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS  
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**POPAYÁN**

**2021**

## Índice

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>2. MARCO REFERENCIAL</b> .....	2
<b>CAPÍTULO I</b> .....	5
<b>3. COMUNICACIÓN ALTERNATIVA Y PEDAGOGÍA CULTURAL</b> .....	5
<b>CAPÍTULO II</b> .....	18
<b>4. PRIMERA PARTE, LA PREPARACIÓN</b> .....	18
4.1. Fases en la creación del guión .....	19
4.2. Primera etapa en la creación de un guión, la preparación .....	21
4.2.1. Ejemplos del “tema en el guión” .....	23
4.2.2. Ejercicio: Primer paso, en el proceso de escribir un guión .....	25
4.3. Sobre la estructura en el guión.....	26
4.3.1. El paradigma.....	27
4.3.2. Ejercicio: Cuatro páginas .....	29
4.4. ¿Cuál es el secreto de un buen personaje?.....	30
4.4.1 Ejercicio: ¿Cuál es el secreto de un buen personaje? .....	33
4.4.2. Las herramientas del personaje .....	34
4.4.3. Ejercicio: Herramientas del personaje .....	37
4.4.4. La dinámica visual del personaje .....	38
4.4.4.1. Ejercicio: Dinámica visual del personaje.....	42

<b>CAPITULO III</b> .....	43
<b>5. SEGUNDA PARTE, LA EJECUCIÓN</b> .....	43
<b>5.1 Las diez primeras páginas</b> .....	46
<b>5.1.1. Ejercicio: Las diez primeras páginas</b> .....	48
<b>5.2. Las diez segundas y las diez terceras páginas</b> .....	49
<b>5.2.1. Ejercicio: Las diez segundas páginas y las diez terceras páginas</b> .....	49
<b>5.3. El punto medio</b> .....	50
<b>5.3.1. Ejercicio</b> .....	50
<b>5.4. La escritura del Acto II</b> .....	51
<b>5.4.1. Ejercicio</b> .....	52
<b>5.4.2 Ejercicio de enfoque</b> .....	52
<b>CAPITULO IV</b> .....	54
<b>6. TERCERA PARTE, LA RESOLUCIÓN</b> .....	54
<b>6.1. Etapas en la escritura de un guión</b> .....	55
<b>6.1.1. Ejercicio: La resolución</b> .....	56
<b>6.1.2. La “buena lectura”</b> .....	57
<b>6.1.3. El personaje</b> .....	58
<b>6.1.4. Finales y principios</b> .....	60
<b>6.1.4.1. Ejercicio</b> .....	60
<b>6.1.5. La secuencia</b> .....	61
<b>6.1.6. El Plot Point</b> .....	61

6.1.6.1 Ejercicio .....	61
6.1.7. La escena .....	62
<b>7. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>63</b>
7.1 . Por qué se da las Causas .....	64
7.2 . Pregunta problema.....	65
<b>8. HIPÓTESIS .....</b>	<b>66</b>
<b>9. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>67</b>
<b>10. OBJETIVOS DE LA PRÁCTICA.....</b>	<b>69</b>
10.1. General .....	71
10.2. Específicos .....	71
<b>11. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO .....</b>	<b>72</b>
<b>Análisis de Artículos.....</b>	<b>72</b>
11.1.1. Artículo 1 .....	72
11.1.2. Artículo 2 .....	76
11.1.3. Artículo 3 .....	81
11.1.4. Artículo 4 .....	88
11.1.5. Artículo 5 .....	93
<b>12. METODOLOGÍA .....</b>	<b>112</b>
12.1. Población.....	114
12.2. Planos en fotografía.....	116
12.2.1. Puntos de vista sobre el encuadre .....	118

<b>12.2.2. Movimientos de cámara.....</b>	<b>120</b>
<b>12.3. Historia: “El Duende” .....</b>	<b>122</b>
<b>12.3.1 Guión Literario: “El Duende” .....</b>	<b>125</b>
<b>12.3.2. Guión Técnico “El Duende” .....</b>	<b>129</b>
<b>12.4. Análisis de la información.....</b>	<b>143</b>
<b>13. PLAN DE COMUNICACIÓN .....</b>	<b>147</b>
<b>14. CRONOGRAMA .....</b>	<b>150</b>
<b>14.1. Tabla 1.....</b>	<b>150</b>
<b>14.2. Tabla 2.....</b>	<b>160</b>
<b>14.3. Tabla 3.....</b>	<b>162</b>
<b>15. PRESUPUESTO .....</b>	<b>163</b>
<b>16. CONCLUSIONES .....</b>	<b>166</b>
<b>17. ANEXOS .....</b>	<b>170</b>
<b>18. REFERENCIAS.....</b>	<b>197</b>

## NOTA DE ACEPTACIÓN

El comité de investigación del programa de Comunicación Social Periodismo de la FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN de acuerdo a los lineamientos y exigencias de la misma, aprueba el presente trabajo de grado, ya que cumplió con los requisitos establecidos para obtener el título de COMUNICADOR SOCIAL – PERIODISTA.

*Camilo Henaó*

---

Director

MG. IVÁN CAMILO HENAO MORAN  
Profesional en Medios Audiovisuales con  
Énfasis en Dirección y Producción de Cine  
Director

*[Handwritten Signature]*

---

Jurado 1

MG. CARLOS HUMBERTO ZAPATA HOLGUÍN  
Diseñador Gráfico

Popayán, 27 de mayo de 2021

*[Handwritten Signature]*

---

Jurado 2

MG. CARLOS MAURICIO MUÑOZ BERMEO  
Comunicador Social

## DEDICATORIA

*A mí padre, Orlando Alfredo Llanten Correa.*

*Algún día comprenderé lo lejos que puedo llegar a ver, pues... Siempre estuve  
sobre los hombros de un gigante, de un gran hombre.*



## **AGRADECIMIENTOS**

En el trayecto universitario logre superar tropiezos con la ayuda y motivación de seres queridos, compañeros y docentes. Fortalecieron mis habilidades, aportando conocimiento tanto personal como profesional, dieron sentido y guía en la realización de este proyecto. Por tales motivos, quiero exaltar la labor de mis tutores, sin su participación y sabiduría no hubiese sido posible la realización de este proyecto; Agradezco en el mismo sentido a mi madre Emérita Nache Calámbas, por tener paciencia ante los aspavientos, por enseñarme que con valor y esfuerzo todo se puede, por darme lecciones de vida y sobre todo por guiarme ante las circunstancias. A mis compañeros de clase por compartir momentos de alegría y aprendizaje, a mis amigos por apoyarme en momentos difíciles, a todos aquellos que con interés, respeto y gusto realizaron aportes a este proyecto, se convirtió en un impulso de cambio social para las nuevas generaciones, para la educación y cultura de nuestro país.

## **RESUMEN**

Se abordan las características de los medios de comunicación convencionales y las temáticas del Documental Social Participativo, planteando una comunicación alternativa, la cual se fomenta en la creación de contenido audiovisual; con su lenguaje y narrativa se recupera la memoria histórica del territorio ancestral de Pitayó, donde los mitos y las leyendas serán protagonistas para llevar a cabo los films.

Se indaga en el quehacer del guionista, la manera en la cual atrae, desarrolla, estructura y finaliza una historia.

**Keys Works:** Saberes ancestrales, cine, Documental Social Participativo, Medios audiovisuales y su papel en la sociedad, Pueblos indígenas, Mitos y leyendas, Guión cinematográfico, Ecoturismo.

## 1. INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, han revolucionado y facilitado las actividades del hombre; creando y fomentando distintas formas de comunicación entre culturas y sociedades. De esta forma se transforma la cotidianidad y condición cultural de las personas; **se aborda el concepto ampliado de cibercultura** propuesto por (Pellisa, 2013) «todo evento humano mediado directa o indirectamente por las nuevas tecnologías de la información pertenece plenamente a la cibercultura, lo cual incluye buena parte de las humanidades y todas las ciencias». Es así, cómo los objetivos del taller audiovisual se computan al momento de ser expuestos, pues el propósito de los cortometrajes es llegar al mayor público posible, utilizando las plataformas virtuales de interacción (Facebook, Youtube y Whatsapp) y el evento del Pyāj yu' Festival 2020.

Mediante la tecnología se acortan espacios y la relación hombre-lugar difiere en pleno siglo XXI; haciendo más cercanas las interacciones y más accesible toda la información del mundo. Se crea un universo nuevo, un universo virtual, reduciendo las brechas culturales y fomentando tejidos que se pueden compartir entre culturas, mostrando además el potencial socio cultural, turístico, ancestral y espiritual del territorio ancestral de Pitayó y de esta manera incentivar el ecoturismo como fuente de ingresos para nuestros comuneros. Así mismo, se presentan discursos y nuevos comportamientos en las personas, desde emociones hasta situaciones.

No sólo se abordarán sus tradiciones o cultura; relevante será la biodiversidad que tiene Pitayó para dar a conocer sus paisajes y fauna. Todos necesitamos un proceso de comunicación, bien sea de carácter visual, táctil o virtual (un nuevo camino que no reconozca barreras). Teniendo un impacto social y cultural, reconociendo a los medios de comunicación como verdaderos cambiantes en una sociedad; el cortometraje “El Duende” es referente del Documental Social Participativo<sup>1</sup>

---

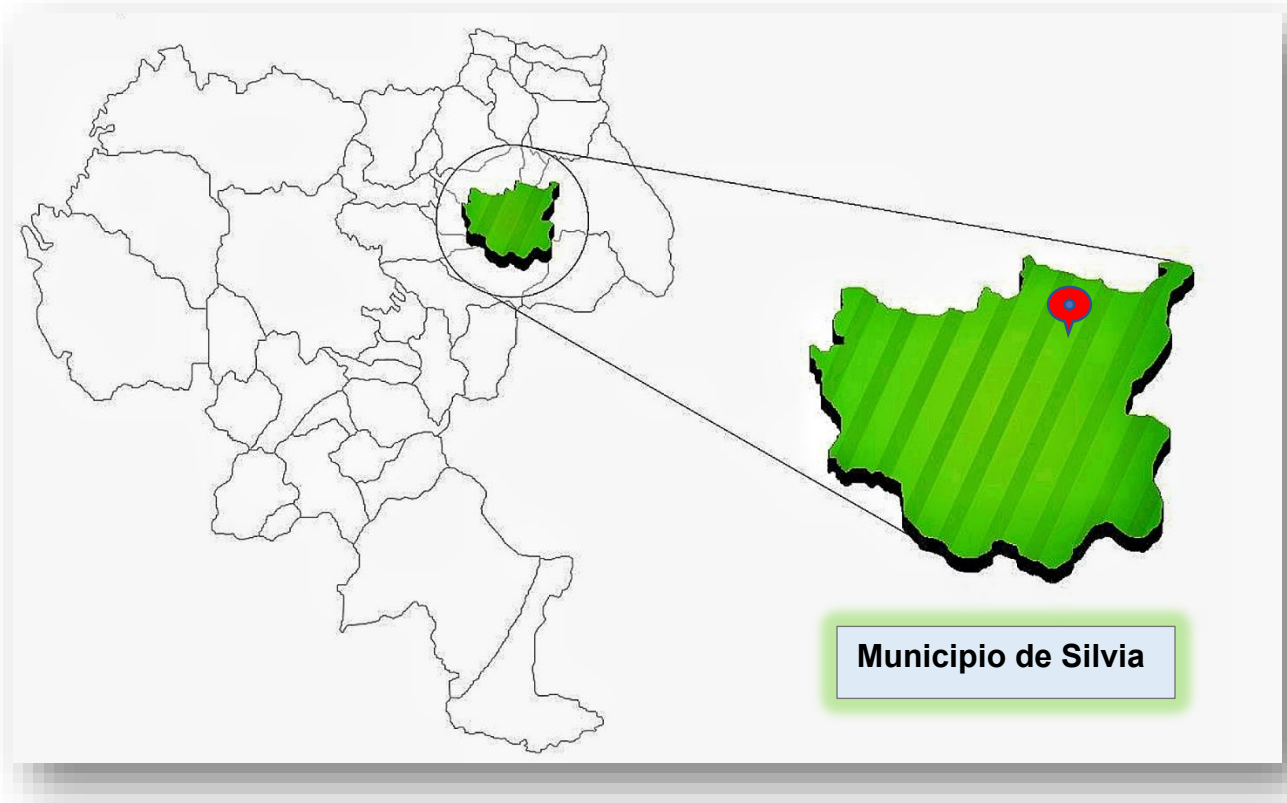
<sup>1</sup> Véase el cortometraje en: <https://youtu.be/d8UW6k9CefY>

## 2. MARCO REFERENCIAL



Fuente: MAPA DE COLOMBIA - POPAYÁN,  
CAUCA  
[1http://yurio7193.blogspot.com.co/2015/11/  
mapa-de-colombia-departamento-del-  
cauca.html](http://yurio7193.blogspot.com.co/2015/11/mapa-de-colombia-departamento-del-cauca.html)

**Departamento del Cauca**



**Fuente:** MAPA. DEPARTAMENTO DEL CAUCA-SILVIA.

**Fuente:** MAPA. MUNICIPIO DE SILVIA-PITAYÓ

[https://www.google.com/imgres?imgurl=x-raw-image%3A%2F%2F%2F953a5cc5e87f646b9e87142557bca0ba375cc1422b7854b462fc9798d6c6514a&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.mincit.gov.co%2FCMSPages%2FGetFile.aspx%3Fguid%3De579827d-b7e1-452f-8b16-b6b76560dbcb&docid=n\\_vQwuvnet\\_fAM&tbnid=a2R\\_6MvOpXqRM&vet=1&w=1299&h=870&itq=1&source=sh%2F%2Fim](https://www.google.com/imgres?imgurl=x-raw-image%3A%2F%2F%2F953a5cc5e87f646b9e87142557bca0ba375cc1422b7854b462fc9798d6c6514a&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.mincit.gov.co%2FCMSPages%2FGetFile.aspx%3Fguid%3De579827d-b7e1-452f-8b16-b6b76560dbcb&docid=n_vQwuvnet_fAM&tbnid=a2R_6MvOpXqRM&vet=1&w=1299&h=870&itq=1&source=sh%2F%2Fim)

*El territorio ancestral de Pitayó, reconocido oficialmente como corregimiento del Municipio Colombiano de Silvia (Cauca) el 3 de mayo de 1865. Es uno de los cinco pueblos que conformaron el antiguo Cacicazgo de Pitayó, Jambaló, Quichaya, Pueblo Nuevo y Caldon.*

Su clima es muy cambiante, pues al encontrarse situado a pocos kilómetros del Páramo del Amoladero, su clima difiere; en un solo día puede haber sol, lluvia, neblina e incluso granizo. Está situado a gran altura con respecto al mar, esto hace que el aire y las corrientes de viento, sean bastantes fuertes; creando un entorno sombrío y frío en sus paisajes.

En el casco urbano del territorio ancestral de Pitayó, la Institución Educativa Renacer Paéz, da un apoyo ante la realización del taller audiovisual y presta sus instalaciones para llevar a cabo las actividades que permitan la capacitación y elaboración del contenido audiovisual junto con el grupo de trabajo.

Cabe destacar, que la producción del cortometraje “El Duende” se graba durante época de lluvia y viento en Pitayó, lo que significa un entorno cambiante de luces frente al foco de la cámara y quizá algún desliz entre escenas, sin embargo, esto se controla con la etapa del Montaje o Edición.

## CAPÍTULO I

### 3. COMUNICACIÓN ALTERNATIVA Y PEDAGOGÍA CULTURAL

Cuando “Estamos hablando de una *comunicación del pueblo*. No se trata de imitar o reproducir los mismos recursos que usan los medios masivos del ‘sistema’. Ellos también son eficaces. Muy eficaces. Sus revistas logran vender cientos de miles de ejemplares. Sus programas de televisión mantienen pendientes a millones de espectadores. Y han sabido desarrollar una cantidad de hábiles recursos para lograrlo. Usan esos recursos para alienar, para desinformar, para manipular, para imponer, para anestesiar la conciencia del público. Esa es su eficacia. **Nosotros buscamos ‘otra’ comunicación: liberadora, participativa, concientizadora, problematizante.** Para eso también necesitamos ser eficaces. Pero con otros principios, con otras bases, hasta con otras técnicas.” (Kaplún, 1985, pág. 12).

De forma similar, El cine colaborativo o cine construido en red, plantea que lo «colaborativo»:

Introduce matices más micropolíticos e implica una actitud más activa que la que proporciona participar en algo ya organizado o establecido. El cine colaborativo recupera la noción de cultura como un conjunto de prácticas, por lo cual conlleva mantener presente los objetivos, los procesos y también los afectos o las emociones... El cine colaborativo está en contacto con procesos de aprendizaje vinculados al medio literario, al activismo digital y el valor afectivo, siendo pertinente volver a plantear los fundamentos de las prácticas educativas según el contexto de las tareas políticas de auto-organización de pequeñas comunidades (Ruiz V. V., 2016, págs. 4-5).

Posteriormente, propicia la creación de nuevos imaginarios críticos, de una activación política e incluso de una transformación social; no es suficiente trabajar los aspectos

estéticos, sino que además es necesario involucrarse creativamente en los procesos de distribución y mediación.

La forma de Producción, en esta propuesta cinematográfica colaborativa es hacer cine desde dentro, involucrando las propias experiencias e inquietudes de las personas. *La gente común y corriente que puede nutrir de grandes historias e importantes mensajes las historias y la narración de una película.* (Ruiz V. V., 2016, pág. 8). No se trata de dejar la cámara a merced de un sujeto que ni siquiera sabe cómo encenderla, sin embargo, si lo hiciéramos más a menudo su mirada a través de ella podría resultar mucho más importante o interesante que la de un profesional audiovisual; *todos los fotógrafos vienen de lugares distintos, su procedencia varia... Es por eso que cada uno tomaría una foto distinta del mismo sitio.*

En este sentido, cuando se filma el cortometraje “El Duende” tuve muchas ideas colaborativas del grupo de trabajo y las distintas perspectivas que se pueden lograr con la imagen; el hecho de que un **Documental Social Participativo**, cuente con una persona formadora en ámbitos comunicativos y audiovisuales, puede ser muy positivo, ya que facilita y agiliza el proceso, soluciona problemas; puede transmitir conocimientos al grupo para que comunique mejor lo que quieren decir (clarificar su mensaje). Liderando en su papel de facilitador, acompañando el proceso colectivo, minimizando su protagonismo y su intervención siempre que sea posible. Deberá tener actitudes de respeto, capacidad de escucha para entender y aprender de las historias que quiere contar el grupo focal de trabajo. Un caso se presenta, cuando se pensaba realizar las escenas del cortometraje “El Duende”, el protagonista Yimed, se dirige a la montaña; fui incentivado por ahondar otros lugares como un puente, así mismo distintas tomas del lugar, posturas y ángulos, *puesto que pensaba realizar sólo una escena de esa toma.*

Ahora bien, ¿cómo organizar, mediar y producir el cortometraje “El Duende”?

Cómo lo menciona (Mosangini, 2010) el objetivo de la Guía es acompañar procesos de formación en teoría y técnica audiovisual; creando así **COMUNICACIÓN ALTERNATIVA**, *la cual promueve el derecho a la comunicación ciudadana activa, he*



*incorpora en los medios masivos la diversidad de voces, procedentes de los distintos sectores sociales.*

En este sentido, el Documental Social Participativo (DSP) radica su función de acompañamiento en diversos ámbitos de trabajo: educación para el desarrollo, educación para una ciudadanía global, educación en valores, promoción de la paz, etc. El vídeo participativo permite que las personas colaboradoras en el proceso creativo analicen a la sociedad que les rodea y se impliquen en la promoción de la justicia social, la sostenibilidad, la equidad de género, la defensa de los derechos humanos (Mosangini, 2010, pág. 3). Convirtiéndose en una herramienta concreta de Comunicación Alternativa, facilitando el acceso de colectivos sociales al derecho de Comunicación; estimulando el análisis por el mundo que nos rodea e implicando en su transformación.

La **Comunicación Alternativa**, no sólo pasa por una visión propia, un contenido diferente, sino también por prácticas diferentes.

Con el cortometraje “El Duende”, se indaga en la cultura del territorio ancestral de Pitayó, a través de un taller audiovisual en colaboración con la Fundación Pyaj yu, el cual tenía como propósito el rescate cultural; mediante la comunicación de tradición oral; de este modo, las personas adultas les transmitían a las nuevas generaciones sus conceptos acerca de la espiritualidad y los saberes ancestrales (mitos y leyendas).

Los factores de incidencia, en el producto audiovisual “El Duende”, se producen cuando los jóvenes de Pitayó narran sus historias sobre las mitologías o espíritus de la madre tierra que sus abuelos les han contado; esa transfiguración de relatos se recopila y la información se adecua, se codifica al momento de ser llevada a un formato cinematográfico, por medio de los guiones de filmación, creando una COMUNICACIÓN ALTERNATIVA... Un ambiente de cine colaborativo (acciones colaborativas con un grupo de personas).

No se trata de la suma de trabajos o fuerzas de diversos agentes; sino de un proceso de **coproducción** en el que idealmente se incorporan y comparten permanentemente los cuestionamientos o desacuerdos sobre los procesos, metodologías e ideas de trabajo,

con la intención de integrar y generar **agenciamientos** (Capacidad del sujeto para generar espacios críticos no hegemónicos; sin enunciar el “yo”, pensando desde lo colectivo con las diferentes perspectivas que se suman a los proyectos).

Los procesos colaborativos, tratan de congeniar ideales y abstraer propósitos que simpaticen con las ideas de grupo, se dan las características de un **modelo no autoral**, planteado como cine sin autoría: todos los sujetos involucrados, representados y no representados (filmados y no filmados), lo deciden todo entre todos, en un proceso de constante negociación. De esta manera, un contenido audiovisual, da un sentido de pertenencia, respeto y fomento por la cultura (se convierte en un estímulo para analizar el mundo que nos rodea e implicarnos en su transformación). Este planteamiento, permite que las personas analicen la sociedad, implicándose en la promoción de justicia social, sostenibilidad y equidad de género.

El interés metodológico del Documental Social Participativo, *busca reflejar la “realidad objetiva” ... Por documental, también entendemos un género audiovisual que tiene por vocación explorar y analizar la realidad desde una perspectiva reflexiva y crítica (El documental de temática social) el cual explora la realidad de la sociedad, sus relaciones sociales, las desigualdades, los conflictos y los procesos de transformación* (Mosangini, 2010, pág. 12).

Aunque, los grupos y colectivos consagrados no tengan experiencia previa en la realización audiovisual; el **DSP (Documental Social Participativo)** también consiste en un proceso de formación y una serie de técnicas participativas, las cuales permiten que el grupo adquiera los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para elaborar el documental. Esto es justamente, lo que se realizó con el Taller Audiovisual, en la Producción del cortometraje “El Duende”, donde se instruyó tanto al personal técnico, como actoral en los campos requeridos para realizar una producción audiovisual; siendo apoyados por la Fundación Pyāj yu’ y los conocimientos adquiridos en la Fundación Universitaria de Popayán como Comunicador Social y Periodista.

En el siguiente apartado, **La TV como ejemplo: la comunicación en pocas manos**, el formato documental no puede dejar de considerar brevemente a la TV (siendo el principal canal de comunicación audiovisual al que accede la población). Es el “*derecho de acceso de los grupos sociales y políticos significativos a los medios de comunicación social dependientes del Estado o de cualquier ente público*” (Mosangini, 2010, pág. 6). Con la Fundación Pyãj yu', tuve la oportunidad de realizar el cortometraje “El Duende”, siendo este proceso auspiciado por el Gobierno de Colombia con su Ministerio de Cultura, en el programa Nacional de Concertación Cultural; se da una creación de alianza con el Gobierno y el territorio ancestral de Pitayó (**es una muestra de cambio social**).

La historia de la televisión, en todo el mundo ilustra la vulneración del derecho de acceso y el uso del espectro radioeléctrico (frecuencias por las que se emiten las imágenes televisivas) como se trata de un recurso finito, la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) reparte las frecuencias a los diferentes Estados miembros, que deben administrarlas y distribuir las de acuerdo al interés general. Las frecuencias otorgadas siguen siendo un bien común público, aunque se ceda temporalmente su administración no como un bien común público, sino en función de intereses comerciales y partidistas. Así, el modelo de comunicación televisiva vigente consagra el dominio de unos grupos de interés (grandes corporaciones y partidos políticos en el gobierno) excluyendo la representatividad de otros grupos (colectivos sociales y comunitarios, organizaciones sin fines de lucro, movimientos sociales, etc.) Vulnerando el derecho a la comunicación (Mosangini, 2010, pág. 8).

Con el Taller Audiovisual y mi proyecto de grado, se buscó inculcar la “**realidad objetiva**”, a través de los saberes ancestrales para el dominio público... Así, al utilizar herramientas de comunicación audiovisual se hace necesario reflexionar acerca de los riesgos de manipulación. No es posible reflejar exactamente la realidad objetiva, pero sí se puede mantener actitudes y posturas éticas más cercanas a la veracidad sin caer en manipulaciones. Como no puedo aspirar a la objetividad absoluta, debo tener presente como objetivo la honestidad.

Así, se potencia el alcance del contenido audiovisual, mediante las Tecnologías de la información y la Comunicación, donde se abra una puerta para la historia de Pitayó y sean sus comuneros los encargados de promulgar su cultura, incentivados por el arte del cine; fomentado actores sociales, los cuales se hagan partícipes mediante el debate, asumiendo críticas sobre el trabajo realizado y expuesto ante diversos públicos; de esta manera, el Documental Social Participativo cierra el círculo de creación audiovisual, permitiendo a los participantes comprender mejor el medio que les rodea, se complementa la acción de educación con la acción de comunicación, ante una comunidad. distinto de la Televisión Digital Terrestre (TDT) lo cual ha significado una enorme oportunidad para los actores sociales de ser incluidos, así como una pérdida de inclusión en los sectores sociales, es decir, vemos más canales, pero es más de lo mismo (el mismo contenido diferente caratula). Se ha incrementado la cantidad, pero no la variedad de voces o contenidos.

Cabe destacar que:

***El Documental Social Participativo, promulga:***

- **Fortalecimiento de grupos y capacidades** (cohesiona el grupo y su identidad, refuerza el consenso, es una herramienta de negociación igualitaria para llegar a visiones compartidas de realidades complejas cómo, la información, las capacidades de expresión o los roles de trabajo).
- Como eje central están las experiencias, perspectivas e intereses de los colectivos y las personas protagonistas de las realidades que se reflejan.
- Fomenta el empoderamiento de grupos empobrecidos o actores sociales marginalizados.
- Facilita procesos de aprendizaje y transformación de los grupos.

- Ayuda a restablecer contactos y lazos sociales.
- Fomenta la autoestima y la creatividad de las personas.
- Transfiere conocimientos y capacidades técnicas y relacionales.

### ***Mejora la comunicación***

- Refleja realidades, perspectivas y actores que no aparecen en los medios convencionales (da voz a quienes no tienen voz, a grupos marginalizados, que no cuentan con intermediarios).
- Facilita la comunicación horizontal (entre grupos sociales, geográficamente alejados).
- Documenta las experiencias, prácticas, conocimientos, perspectivas e intereses de colectivos y grupos locales. Fomentando la libertad de expresión.

### ***Estimula la conciencia crítica***

- Fomenta la exploración y el análisis crítico de nuestro entorno (Aporta a la democratización y justicia social).
- Promueve el diálogo, el debate y la actitud de escucha.
- Facilita la recuperación de la memoria colectiva de los grupos y sociedades.
- Propicia el compromiso con la realidad que nos rodea y su transformación

Ahora bien, frente al panorama anterior de una Comunicación alternativa... ¿Cómo funcionan los grandes **Medios de Comunicación de Masas Convencionales o MCM?**

- Se incluyen en los **MCM (Mass Media** o Medios de Comunicación de Masas Convencionales): la radio, la televisión, la prensa, el cine, Internet (con su contenido multimedia).

La finalidad de los **MCM** debería ser la de informar verazmente sobre los acontecimientos sociales, sin someterse a intereses que aparten la búsqueda de la verdad y el derecho del público a estar informado. La independencia de los MCM de cualquier interés privado o estatal, garantiza su transparencia y honestidad.

Sin embargo, Noam Chomsky y Edward Herman (Herman y Chomsky 1988) ilustran que la verdadera función de los medios MCM es más propagandística que informativa, ya que movilizan el apoyo a favor de los intereses de élites privadas y políticas (se genera una **COMUNICACIÓN CONVENCIONAL**).

“Se pervierte por tanto lo que debería ser la finalidad pública de los MCM en beneficio de intereses particulares, comprometiendo la transparencia y honestidad de la información a la que tenemos acceso. Los MCM son empresas, más que noticias, venden audiencia a otras empresas (a los anunciantes). Sus estructuras y características explican que la información que vehiculan padezca unos sesgos muy importantes”. (Mosangini, 2010, pág. 6).

Así, se dan los Principales filtros que condicionan las noticias de los MCM, Según Chomsky y Edward, entorno a una Comunicación Convencional

- **Propiedad:** Los **Medios de Comunicación de Masas Convencionales** son propiedad de grandes empresas de comunicación o parte de grandes conglomerados empresariales. La concentración de la propiedad es un fenómeno creciente y un número cada vez menor de conglomerados controla la industria de

los **MCM**. Por tanto, el primer y más importante sesgo de la información tiene que ver con los intereses de dichas empresas. Puede que los criterios comerciales primen sobre los criterios informativos; evitando afectar sus beneficios y/o economía. Es decir, se remite un sesgo de información. (Mosangini, 2010, pág. 6).

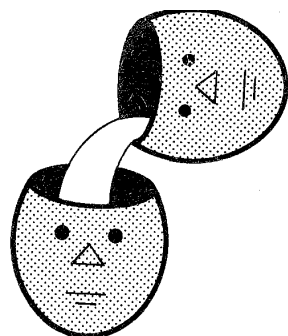
- **Financiación:** La publicidad es la principal fuente de ingresos de los **MCM**. Por ello, los intereses de las empresas anunciadoras disputan la prioridad a las noticias. La publicidad también condiciona la búsqueda de audiencias en función de sus potencialidades adquisitivas. Las noticias corren el riesgo de convertirse en mero relleno que acompaña las publicidades que buscan llegar a potenciales compradores (Mosangini, 2010, pág. 7).
- **Ideología dominante:** El modelo de propaganda ataca cualquier manifestación que se oponga a la ideología dominante, favorece los intereses de las élites, naturaliza la presión de autoridad en el orden social vigente. Explota el miedo del público, construye una realidad falsa que separa a buenos y malos, difundiendo una visión simplificada y/o imaginaria del enemigo: el comunismo, el terrorismo, el islamismo, etc. Estigmatiza cualquier posición crítica como aliada del enemigo. Sólo hay una manera de ver el mundo, es la doctrina de Bush: “O estás conmigo o contra mí” (Mosangini, 2010, pág. 7).
- **Represalias:** El poder político y empresarial también puede tomar acciones correctivas contra los profesionales de los **Medios de Comunicación Masivos** si las informaciones que publican se oponen a sus intereses. Las represalias pueden adoptar formas muy variadas, directas o indirectas, tales como rescindir contratos publicitarios, formular quejas o intimidaciones, desacreditar a los periodistas, aplicarles medidas punitivas, etc. (Mosangini, 2010, pág. 7). *En Colombia, un caso es la disociación y censura que se ha hecho en varias ocasiones al caricaturista “Matador” por sus sátiras políticas.*
- **Fuentes:** Los **MCM** necesitan un flujo continuo de información para elaborar noticias diarias. Para ello, recurren ampliamente a datos proporcionados por los departamentos de relaciones públicas de las multinacionales y a la propaganda oficial de los gobiernos. La relación es de mutuo interés: las élites institucionales difunden su versión oficial y los **MCM** ganan legitimidad a la par que facilitan su

trabajo. (Mosangini, 2010, pág. 7). Este es un filtro controversial, en Colombia, los medios de carácter nacional, toman mayor partido por aquellos casos que reflejan la versión oficial y poco interés le prestan al contexto, no hay periodismo de fondo y las opiniones de los pobladores (justamente donde sucedieron los hechos) quedan desprovistas, puesto que la violencia no da espera, no se da un periodismo crítico y neutral; es controversial opinar cuando estos hechos suceden a diario.



Fuente: El Comunicador Popular (Kaplún, 1985, pág. 66)

La comunicación convencional, “Es un tipo de educación tradicional, basada en la transmisión de conocimientos. El profesor, el comunicador o periodista es el instruido, "el que sabe;”, acude a enseñar al ignorante, al que "no sabe". Es una educación BANCARIA (calificada así por el crítico, Paulo Freire). En la cual, el educador DEPOSITA conocimientos en la mente del educando. Se trata de "inculcar" nociones, de introducirlas en la memoria del alumno, el que es visto como receptáculo y depositario de informaciones” (Kaplún, 1985, pág. 21).



*Díaz Bordenave propone esta caricatura para caracterizar el modelo educativo Bancario*



A continuación, resumo algunas de las principales diferencias entre COMUNICACIÓN CONVENCIONAL Y COMUNICACIÓN ALTERNATIVA.

<b>COMUNICACIÓN CONVENCIONAL</b>	<b>COMUNICACIÓN ALTERNATIVA</b>
Acceso institucional y comercial	Acceso público de todos los sectores sociales
Concentración de la propiedad	
Maximización de beneficios	Sin ánimo de lucro
Rentabilidad económica y político-partidista	Rentabilidad social y cultural
Busca segmentar el público para “venderlo” ante agencias de publicidad	Busca público amplio y no elitista
Defiende intereses élites, económicas y políticas	Defiende interés público y movimientos sociales
Homogenización de contenidos	Pluralidad y diversidad de contenidos
Concentración de las fuentes de información	Diversidad de fuentes de información
Estructuras jerarquizadas	Estructuras democráticas y participativas
Jerarquía emisor-receptor	Horizontalidad emisor-receptor y receptor-emisor
Orientada a mantener el status quo	Orientada a la transformación social

Con el anterior panorama, sobre el proceso educativo y de cambio social que se busca dar mediante el **Documental Social Participativo**; se prepara el cortometraje “El Duende”, para dar un sentido de pertenencia al territorio ancestral de Pitayó, alrededor de sus mitos y leyendas, así como la naturaleza de sus paisajes, promulgando una alternativa de eco-turismo. Distinto al contenido expresado en los Medios de Comunicación de Masas (ya que su información antes de ser publicada o emitida debe pasar por ciertos sesgos o filtros). Es cierto que el contenido audiovisual puede tener un propósito y un público objetivo al cual dirigirse; sin embargo, discerniendo los anteriores conceptos me he guiado por una postura crítica al momento de crear un documental sobre los saberes ancestrales y espirituales, fomentado la recopilación de la historia autóctona de Pitayó, actuando directamente como el redactor de todo el proceso de Producción, entendiendo las problemáticas de adaptar una historia al formato cinematográfico. Puesto que, la intervención de profesionales en los campos de los **MCM** se hace palpable para adoptar posicionamientos y valores convencionales.

Los **Medios de Comunicación Masivos**, parecen cada vez más enfocados en distraer a la gente que a estimular el conocimiento crítico de la realidad. Con el cortometraje “El Duende” hay una alteración de la cultura propia de Pitayó, ocasionando un análisis crítico sobre la historia, la manera oral en la cual se ha ido transmitiendo y como ésta se recopila y difunde en un Documental Social Participativo (mediante los ajustes planteados en la composición fotográfica) a través de la perspectiva juvenil del territorio ancestral de Pitayó.

Al momento de redactar el guión, tomé las posibilidades con las que contaba y en ese sentido hay sesgo técnico, pero no afecta el lineamiento original de la historia o los intereses del orden social de la historia, puesto que me vi obligado a modificar el filme en muchos apartados del plan del rodaje por el bienestar de los actores.

## **¿Actualmente es útil o relevante el Documental Social Participativo?**

Hacer un vídeo, puede convertirse en una herramienta de acompañamiento que facilite procesos muy diversos: de transformación social, de reflexión colectiva, de incidencia política; creando espacios de discusión y acción colectiva, así como el intercambio de experiencias (divulgando realidades). De esta manera, se evocan interrogantes abordadas con mi proyecto de grado “El Duende”, en el camino de una transformación social, son los jóvenes los encargados de seguir labrando las enseñanzas. **¿Qué se quiso decir con “El Duende”?** - la actitud de la desobediencia, el irrespeto y la falta de empatía en el comportamiento de niños y jóvenes, ocasiona que, aquel esfuerzo y dedicación por parte de los padres hacia sus hijos no sea valorado o reconocido; en la cosmovisión del territorio ancestral de Pitayó, estas acciones son castigadas por los espíritus (en este caso por el Duende). **¿Para qué?** - Para constatar que el Duende es un ser mítico que cuida la naturaleza y protege los animales; es importante tener en cuenta que todo acto de desprecio tiene un fin egoísta y esos actos serán juzgados por los seres espirituales y los te walas (líderes de la comunidad). **¿Quién participa en la creación del contenido audiovisual?** - La Comunidad juvenil y sus padres o tutores; encontramos también, los comuneros que participan indirectamente en cuestión de transporte, locación y servicios de comida; así como actores profesionales del campo audiovisual con la Fundación Pyāj yu', la cual acompaña este proceso social **¿A qué público se quiere llegar con el cortometraje “El Duende”?** - El cortometraje está dirigido para cualquier público que busque un sentido de recuperación, fomento y apropiación de la cultura propia, así como la idiosincrasia de su región o país.

## CAPÍTULO II

### 4. PRIMERA PARTE, LA PREPARACIÓN

El Manual del Guionista, de Syd Field, plantea que crear un guión, significa enseñarse a sí mismo como hacerlo. Es un libro de “qué” hacer. Si usted tiene una idea para un guión y no sabe qué hacer con ella, este libro le dirá qué tiene que hacer para escribir un buen guión. El “como” se lleve a cabo, lo decide cada uno, desde sus posturas o temáticas. Desde la publicación de “El libro del guión” (1979) Field, viaja por los Estados Unidos, Canadá y Europa impartiendo talleres y seminarios de escritura de guiones a diferentes profesionales de la industria cinematográfica, guionistas profesionales, estudiantes y personas de toda condición. Bajo la premisa “Lo más difícil de escribir es saber qué escribir”, propone que las ideas al principio se encuentran poco desarrolladas o simples para un guión. Los alumnos llegan a la primera clase – dice – con una idea corta para un guión, expresada en tres frases.

El Manual del Guionista, está basado en los talleres de escritura de guiones que Field impartió en Los Ángeles (1979). Estructurando talleres de ocho semanas, de manera que los alumnos se pasen las cuatro primeras semanas **preparándose** para escribir su material y las cuatro semanas restantes **escribiendo** el guión.

- El objetivo del curso, es escribir y completar las primeras treinta páginas (Acto I).

#### 4.1. Fases en la creación del guión

En la primera etapa se habla de la estructura dramática y se explica el paradigma; la primera tarea de los alumnos es estructurar la línea argumental (*story line*) haciendo un tratamiento de cuatro páginas en el que se concentran en el final, el principio y los dos primeros **plot points (puntos argumentales)**.

Durante la segunda semana se habla del personaje. La tarea consiste en escribir biografías de dos o tres personajes principales. Durante la tercera semana, se estructura el Acto I (implica redactar la historia previa) lo que ocurre un día, una semana o una hora antes del principio de la historia. En la cuarta semana, se escribe las diez primera páginas. El resto del taller está dedicado a la escritura de diez páginas a la semana. Al final, se toma un descanso y luego pasamos al Taller del Acto II; el objetivo de este curso de ocho semanas es escribir y terminar el Acto II. En el tercer taller se completa el Acto III y la reescritura (Field, 1984, pág. 7).

Se trata de una experiencia de aprendizaje; una propuesta empírica (es como andar en bicicleta o nadar por primera vez).

El propósito de “El Manual del Guionista” es aclarar, desarrollar y ampliar los conocimientos, la comprensión y las técnicas, el arte y oficio de la escritura de guiones. Ofrece la oportunidad de enseñarse a sí mismo las técnicas y aptitudes necesarias para escribir un guión. Por eso es un libro de **qué** hacer. Nadie va a enseñarle **cómo** se escribe nada; usted se enseñará a sí mismo a hacerlo. De eso se trata, en cualquier caso. (Field, pág. 8).

Ahora bien, un guión se define como una historia contada en imágenes, diálogos y descripciones. Situado dentro del contexto de la estructura dramática. “Al escribir un guión, se está describiendo lo que ocurre; ésa es la razón de que los guiones se escriban en presente. El espectador ve lo que ve la cámara, una descripción de la acción situada” (Field, pág. 19).

Un guión es una experiencia de lectura antes de convertirse en una experiencia visual. Crear un guión, implica que: No aprenderá nada si no se permite a sí mismo cometer algunos errores, intentar cosas que no dan resultado y escribir pura y simplemente muy mal... “Las aspiraciones de un hombre”, escribió Robert Browning, “deberían exceder a su comprensión” (Field, pág. 8).

- **Nota:** Una película, tiene alrededor de unas dos horas de duración. Algunas son más largas, otras más cortas. Una página escrita del guión equivale a un minuto de tiempo en pantalla.

## 4.2. Primera etapa en la creación de un guión, la preparación

- ¿Por dónde empieza el guionista?  
Antes de poder empezar a escribir, la idea debe plantearse desde el principio para encontrar el centro de atención y la dirección de la historia.
- ¿Y la investigación? ¿Qué es lo que va a investigar? Hay que tener un tema de investigación. **Este es el punto de partida.** El tema.
- Posteriormente, con un tema, se plantea la **estructura**.
- Finalmente, con un tema definido, se plantea la **acción** y un **personaje**.

Antes de poder empezar un guión, es necesario conocer el tema, es decir, saber de que trata. Escribir un guión es un proceso, un periodo de desarrollo orgánico que cambia y avanza continuamente; es un oficio que de vez en cuando se eleva hasta la categoría de arte. El autor, pasa por una serie de etapas concretas al dar cuerpo y dramatizar una idea; el proceso creativo es el mismo para todos los tipos de escritura; sólo cambia la forma.

Al escribir un guión, se está dando comienzo a un proceso que tomará meses o quizás años más tarde, completar unas ciento veinte páginas llenas de palabras, diálogos y descripciones; es lo que llamamos un guión (Field, 1984, pág. 13).

- **Preguntas que ayudan en la creación de un guión**
  - ¿De qué trata su historia? Defínala. Artícualela.
  - ¿Está escribiendo una historia de amor con un fuerte componente de acción y aventura, o está escribiendo una historia de acción y aventuras con un fuerte interés romántico? Si usted no lo sabe, ¿quién va a saberlo?
  - ¿Quién es su protagonista y cuál es la acción de su historia? ¿Qué ocurre?
  - ¿Cuál es el tema de su guión? Reduzca su idea a un personaje y una acción expresados en unas cuantas frases, no más de tres o cuatro. Recuerde que esto no tiene nada que ver con su guión o con la precisión de su historia; se

trata simplemente de una guía a seguir durante el proceso de escribir el guión.  
Tiene que saber sobre qué está escribiendo.

*Fuente: El Manual del Guionista*



#### 4.2.1. Ejemplos del “tema en el guión”

El tema puede ser tan simple como el de un visitante del espacio exterior que no llega a tiempo a su nave espacial y es encontrado por unos niños que se hacen sus amigos y lo ayudan a escapar (*E.T., el extraterrestre*). Otro el tema, puede ser que el campeón del mundo de los pesos pesados pierde su título y luego lo vuelve a recuperar - *Rocky III*. Quizá otro, puede ser que un arqueólogo recupera un documento o artefacto famoso que ha estado perdido durante siglos - *Indiana Jones y los cazadores del arca perdida* (Field, pág. 14).

¿Hacia dónde va el desarrollo de la historia que va trazando el guionista? ¿Por una hoja de papel en blanco? Sí. Pero tiene que llenar ciento veinte hojas de papel en blanco, para dar con su guión (Field, pág. 13).

¿Comienza con una idea? Sí, desde luego, pero una idea no es más que una idea: tiene que dramatizarla, desarrollarla, darle cuerpo, hacerla decir lo que usted quiere decir. La idea no le proporciona la suficiente información. Tiene que dramatizarla (Field, pág. 13).

¿Y si empezáramos por el personaje? Sí. Sin duda alguna. En todo guión resulta esencial la presencia de un personaje fuerte y atractivo. Un personaje bien desarrollado y con profundidad hará avanzar la historia con fluidez y claridad; se trata de un punto de partida sólido y fiable (Field, pág. 13).

¿Y si empezáramos por algún incidente o experiencia del algún conocido o que le haya ocurrido a usted? En ocasiones podrá utilizar una experiencia determinada como punto de partida de su historia, pero muchas veces se encontrará con que se está aferrando a la “realidad” de esa experiencia, porque quiere transmitir “fielmente” esa situación o incidente. “Quién hizo qué” y “dónde ocurrió” por lo general sólo lo conducirán a una historia poco consistente en valor dramático.

¿Y si utilizara un lugar o locación y empezara por ahí? Puede hacerlo. Empiece por un lugar determinado, una locación; pero si sigue sin ser suficiente; tiene que crear un personaje y una situación para construir la historia (Field, pág. 13).

Por último, se recomienda la trama (es todo aquello que ocurre en el desarrollo de la historia, los diversos acontecimientos y el orden cronológico de los sucesos).

Escribir un guión es un proceso que se realiza paso a paso. Primero se busca el tema; luego se estructura la idea, luego se elaboran las biografías de los personajes, se realizan las investigaciones necesarias; Cuando se termina el primer borrador de “palabras sobre el papel” (la primera versión en forma de guión) se hacen las revisiones y cambios básicos para reducirlo a la extensión adecuada, y luego se retoca hasta que está listo para ser enseñado. Un guión sigue una línea de acción narrativa determinada, concisa y ajustada, una línea de desarrollo argumentativo (Field, 1984, pág. 14).

Es importante plantearse la idea desde el principio para encontrar el centro de atención y la dirección de la historia.

¿Cuál es el tema de su guión? ¿De qué trata su historia, en términos de acción y personaje? Escríbalo en unas cuantas frases (Field, 1984, pág. 14).

- **Ejemplo.** Mi historia trata de un abogado poco escrupuloso (personaje) que conoce a una mujer casada de la que se enamora y mata a su marido para poder estar con ella (acción). Pero fue inducido por ella a cometer el crimen y termina en la cárcel, mientras que ella termina con una fortuna en un paraíso tropical (ese es el tema de *Cuerpos ardientes -Body Heat*) escrito por Lawrence Kasdan (Field, 1984, pág. 14).
- **Ejemplo.** Mi historia trata de un hombre de negocios americano (personaje), viaja a un país latinoamericano para averiguar qué le ocurrió a su hijo durante un golpe militar (acción) y se entera de que fue asesinado (ese es el tema de *Missing*) escrito por Costa Gavras. (Field, 1984, pág. 14).
- **Ejemplo.** Mi historia trata de un ladrón profesional, un solitario (personaje), que consiente en realizar un trabajo para un sindicato del crimen y es traicionado (acción); termina matando a todo el mundo y recuperando lo que es suyo (ese es el tema de *Ladrón-Thief*), escrito por Michael Mann (Field, 1984, pág. 15).

¿Sobre qué está escribiendo? Anote los principales elementos de la historia; es posible que al principio tenga que llenar varias páginas. Redúzcalas a unas cuantas frases concentrándose en el **tema**, la **acción** y el **personaje principal**, dentro de una línea argumentativa (Field, 1984, pág. 15).

#### **4.2.2. Ejercicio: Primer paso, en el proceso de escribir un guión**

Escriba su idea en tres frases concentrándose en la acción y el personaje. No sea preciso; evite los detalles. Generalice cuanto le sea posible... De ser necesario, escribe tres o cuatro páginas para definir la acción y decidir qué historia va a contar. Reduce luego la idea a unos cuantos párrafos. Luego a unas cuantas frases, hasta que tenga perfectamente claro su tema y pueda expresarlo con claridad y concisión en tres o cuatro frases (Field, 1984).

*Fuente: El Manual del Guionista*

### 4.3. Sobre la estructura en el guión

La relación entre estructura y guión, es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia; sin historia no hay guión.

**Ejemplo.** Un buen guión tiene siempre una sólida línea de acción dramática; va hacia algún lugar, avanza paso a paso hacia la resolución. Cuando queremos hacer un viaje, no tomamos un avión o un tren y luego decidimos a dónde vamos, ¿verdad? Tenemos que ir a alguna parte. Tenemos un lugar de destino. Partimos de **aquí** y terminamos **allí** (Field, pág. 19).

La estructura mantiene todo unido; toda la acción, los personajes, la trama, los incidentes, episodios y acontecimientos que constituyen el guión. ¿Cuál es la definición de la estructura? ¿Cómo describirla? ¿Qué es lo que hace? ¿Qué es la estructura?

- La raíz **estruc** significa “combinar”. En términos simples, la estructura es la relación entre las partes y el todo (Field, 1984, pág. 19).

Para William Goldman, “un guión es estructura...Es la columna vertebral que sostiene toda la historia. Cuando se escribe un guión, tiene que plantearse la historia como un todo. Una historia está formada por distintas partes: los personajes, la trama, la acción, el diálogo, las escenas, las secuencias, los incidentes, los acontecimientos; y su tarea como guionista es comprender un ‘todo’ a partir de estas ‘partes’, una forma y figura bien delimitadas, con su principio, medio y final...Aunque la historia este narrada en flashback (saltos en el tiempo, secuencias que afectan la línea temporal) ... La estructura es la relación entre las partes y el todo (Field, pág. 19).

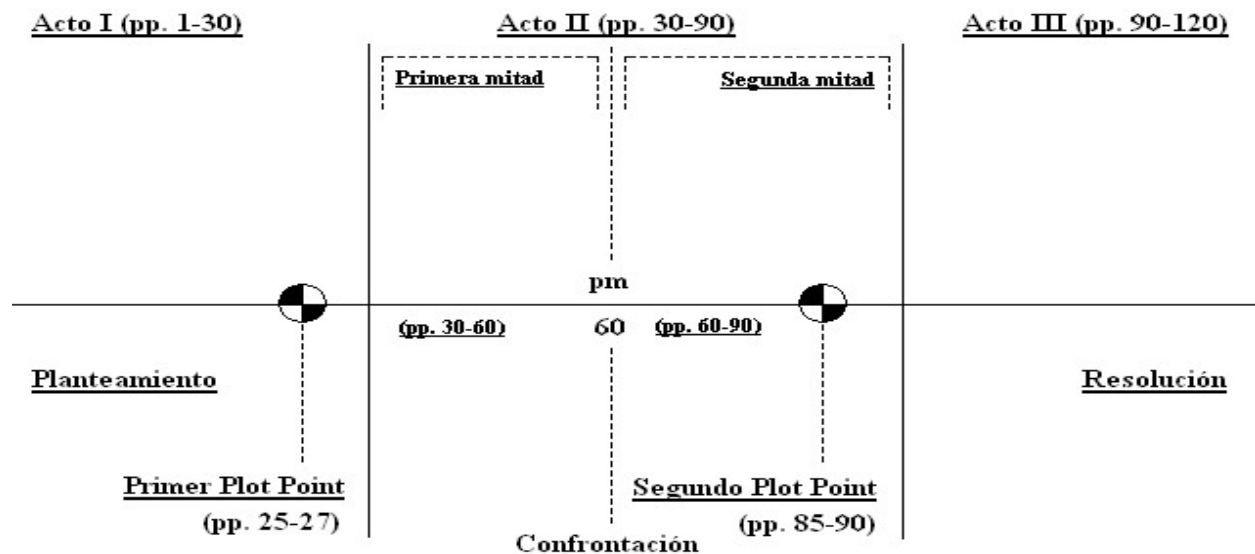
### 4.3.1. El paradigma

Un paradigma es un “modelo, un ejemplo, un esquema conceptual” ... Es una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guión” ...Es un modelo, hay ver el trabajo antes de poder tomar cualquier tipo de decisión, es un ejemplo, un esquema conceptual del aspecto que tiene un guión. Es un todo que está formado por partes (principio, medio y final) ... Con sus respectivos plot point - *puntos argumentativos* del guión, puede ser un incidente, episodio o acontecimiento que se enlaza con la acción y la hace tomar otra dirección, **entendiendo por dirección una línea de desarrollo.** Igualmente, un plot point, puede ser un plano fílmico, unas palabras, una escena, una secuencia una acción, cualquier cosa que haga avanzar la historia.

Esquema del paradigma:

#### El paradigma estructurado

La historia:



pm = un eslabón en la cadena de la acción dramática. *Enlaza* la primera mitad del segundo acto con la segunda mitad del segundo acto.

Fuente: *El Manual del Guionista*

**Acto I.** Todo contribuye a planear la historia... Por eso el contexto dramático del Acto I es el **planteamiento** (El contexto acoge al contenido, con todas las escenas, diálogos, descripciones, planos y efectos especiales que forman el guión). En esta unidad de acción todo contribuye a plantear todo lo que vendrá a continuación (Field, 1984, pág. 24).

Puede haber variaciones, por supuesto. En *Barrio Chino (Chinatown)* y *Dos extraños amantes*, el Acto I ocupa 23 ó 24 páginas, y a veces el Acto II ocupa más de sesenta páginas, y en ocasiones el Acto III tienen veinte o veinticinco páginas (Field, 1984, págs. 23-24).

**El Acto II.** Es una unidad o bloque de acción dramática o cómica de sesenta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como **confrontación**. En esta parte del guión, el protagonista hará frente a obstáculos y conflictos que deben ser resueltos y superados para que él o ella satisfaga su necesidad dramática... El drama es conflicto; sin conflicto no hay acción; sin acción no hay personaje; sin personaje no hay historia, y, sin historia no hay guión (Field, 1984, pág. 24).

**El Acto III.** Es la unidad de acción, en la cual el personaje se enfrenta y supera (o no supera) todos los obstáculos para satisfacer su necesidad dramática. **La resolución** (Field, 1984, pág. 25).

### 4.3.2. Ejercicio: Cuatro páginas

Estructurar el tema, dentro de una línea argumental.

Cuando termine con esto, habrá redactado y dramatizado su línea argumental en cuatro páginas:

- Media página describiendo la escena o secuencia de apertura;
- Media página describiendo la acción general del Acto I;
- Media página que describe el *plot point* al final del Acto I;
- Media página para la acción del Acto II;
- Media página para el *plot point* al final del Acto II
- De tres cuartos a una página para el Acto III, la resolución.

*Fuente: Libro El Manual del Guionista*

#### Objetivo del ejercicio Cuatro páginas

*En teoría, por supuesto. Lo más difícil de escribir es saber qué escribir.*

En los talleres y seminarios de escritura de guiones que Field impartió en Estados Unidos, Canadá y Europa, siempre insistió en que hay que conocer la historia antes de poder escribir algo... Para ello hay que conocer los cuatro componentes estructurales básicos que “sostienen” la historia: final, principio, primer *plot point* y segundo *plot point* (Field, 1984, pág. 32).

Cuando conozca estos cuatro elementos, podrá desarrollar la idea en una línea argumental dramática en cuatro páginas. Un tratamiento de cuatro páginas es la extensión perfecta para esta etapa; produce el efecto de una historia con un sentido de dirección. Después de todo, es simplemente un **punto de partida** en el proceso de escritura del guión (Field, 1984, pág. 32).

#### **4.4. ¿Cuál es el secreto de un buen personaje?**

¿La motivación? ¿El diálogo? ¿La verosimilitud? Sí; desde luego. Se trata de identificar y definir las cualidades que intervienen en la creación de un personaje.

Pero esto no son más que partes o aspectos del personaje; no el todo o contexto del personaje. Piense en ello. ¿Cuál es el verdadero secreto de un buen personaje? Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos. La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guión; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión. Los escritores estamos unidos de manera esencial a sus personajes... Cuando se crean los personajes, escribe Harold Pinter, “ellos te observan, observan al escritor con cautela. Puede que parezca absurdo, pero mis personajes me hacen experimentar dos tipos de sufrimiento. He sido testigo de su dolor cuando me dedico a distorsionarlos o falsearlos, y he sufrido dolor cuando he sido incapaz de llegar a lo más profundo de su carácter, cuando me evitan deliberadamente, cuando se esconden entre las sombras” (Field, pág. 39).

Los personajes tienen que llegarse a conocer como la palma de la mano, saber cuáles son sus esperanzas, sueños y temores, lo que les gusta y lo que les disgusta, sus antecedentes y peculiaridades.

#### **¿Que implica abordar un personaje?**

Cuando hablamos de crear un personaje, ¿de qué estamos hablando? “La vida consiste en la acción”, decía Aristóteles, “y su fin es un modo de acción, no una cualidad” (Field, 1984, pág. 39).

#### **¿Qué es un personaje?**

La acción es el personaje, una persona es lo que hace, no lo que dice.



- **Ejemplo.** *Ladrón*, escrita y dirigida por Michael Mann, trata de un ladrón, Frank (James Caan), que está orgulloso de su oficio y vive de acuerdo a un código de conducta que elaboró mientras cumplía una condena de once años de cárcel. Accede a dar un golpe para otra persona, pero es traicionado y está decidido a recuperar lo que es suyo. Esa es su acción (Field, 1984, pág. 39).
- Para poder crear un personaje es necesario establecer primero un **contexto** para ese personaje; de ese modo, más adelante podremos colorear y matizar las diferentes características y peculiaridades, conflicto, antecedentes o su personalidad (Field, 1984, pág. 39).

En síntesis, un buen personaje contiene cuatro elementos: la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud.

- **La necesidad dramática**, se define como lo que su personaje quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso de su guión.

**Ejemplo.** ¿Cuál es la necesidad dramática de su personaje? En *Tootsie*, Michael Dorsey (Dustin Hoffman) es un actor de talento teatral que lucha por abrirse camino haciéndose pasar por mujer para conseguir un papel muy bien pagado en una telenovela diurna... Una vez que estableció la necesidad dramática de su personaje puede crear obstáculos que se interpongan entre él y esa necesidad; la historia gira entorno a su personaje, superando (o no) todos los obstáculos para satisfacer su necesidad dramática. Al enfrentarse a los obstáculos que se interponen entre él y su necesidad dramática, su personaje genera conflicto (drama), resultando esencial para su línea argumental (Field, págs. 39-40).

- **El punto de vista;** cómo ve el mundo un personaje. Un buen personaje siempre expresará un punto de vista bien definidos, aspectos que aportan a la narrativa cinematográfica... Todo buen personaje es la dramatización de un punto de vista sólido y bien definido. Un personaje así es activo, “actúa” a partir de su punto de vista y no se limita a reaccionar (Field, pág. 40).

- El **cambio**. ¿Experimenta su personaje algún cambio a lo largo del guión? Si es así, ¿cuál es?

**Ejemplo.** En *El audaz*, Fast Eddie pasa de ser un perdedor a convertirse en un ganador. En *Ladrón*, Frank no confía en nadie al principio; luego quiere empezar una nueva vida con Jessie (Tues-day Weld) y da un golpe para un hombre que lo traiciona; entonces vuelve a su antiguo modo de vida en la cárcel, donde “nada importa nada” (Field, pág. 40).

- La **actitud**. El conocer la actitud de su personaje le permite darle más profundidad. La actitud de un personaje puede ser positiva o negativa, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua. El comentario de Jack Gittes (Jack Nicholson) en *Barrio Chino* de que Evelyn Cross (Faye Dunaway) es una “farsante, igual que todos los demás” expresa su actitud.

Reflexione sobre la actitud de su personaje. ¿Es alegre o triste? ¿Fuerte o débil? ¿Duro o temeroso? ¿Pesimista u optimista? Describa a su personaje en términos de actitud ¿Cuál cree usted que es su propia actitud? (Field, 1984, pág. 40).

**Nota:** En ocasiones se superpondrán, estos cuatro elementos del personaje –necesidad dramática, punto de vista, cambio y actitud–. Una actitud se manifestará como un punto de vista, la necesidad dramática provocará un cambio y el cambio afectará a la actitud del personaje. Si eso ocurre, no se preocupe. A veces es necesario desarmar algo para poder volver a armarlo después (Field, 1984).

#### 4.4.1 Ejercicio: ¿Cuál es el secreto de un buen personaje?

Determine quién es su protagonista. ¿Cuál es su necesidad dramática? ¿Qué es lo que quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso del guión? ¿Qué es lo que lo impulsa desde el principio al final? Escríbalo; defínalo... Haga lo mismo con el punto de vista de su personaje. ¿Cómo ve el mundo su personaje? ¿A través de un cristal color de rosa, como un soñador o un idealista? ¿O con una mirada hastiada y cínica? Conozca el punto de vista de su personaje. Escríbalo; defínalo... Plantee el cambio ¿Experimenta su personaje algún cambio en el transcurso del guión? ¿Cuál es? Escríbalo; defínalo. (Field, 1984, pág. 41).

Describa a su personaje en términos de actitud ¿es alegre o triste? ¿Fuerte o débil? ¿Duro o temeroso? ¿Pesimista u optimista? Escríbala y defínala. Reflexione sobre esas cualidades. (Field, 1984, pág. 40)

#### 4.4.2. Las herramientas del personaje

Cuando se aborda un protagonista, se está dando comienzo a un proceso que lo acompañará desde el principio hasta el fin. Es un proceso de evolución, una experiencia educativa que no deja de desarrollarse. Es un proceso formativo y progresivo.

- **La biografía del personaje**, es un proceso que revela al personaje. Trata de “encontrar la voz del personaje”. Sigue la historia de su vida, desde su nacimiento hasta el momento en el empieza su historia. Esto ayuda a darle forma al personaje.  
¿Cuál es el nombre de su personaje? ¿Dónde nació? ¿Qué edad tiene cuando comienza la historia? ¿Cómo se gana la vida su padre? ¿Cómo es su relación con su madre? ¿Tiene hermanos o hermanas? ¿Es hijo o hija única? ¿Es hijo “predilecto” o “segundón”? ¿Cómo son los primeros años de su vida? ¿Es un personaje atlético, malicioso, serio, extrovertido, introvertido? (Field, pág. 45).
- **Profundice la vida de su personaje**, infancia, niñez, escuela primaria, escuela secundaria, universidad, después de la universidad. Si el personaje no tuvo estudios formales, proponga sus experiencias “educativas” alternativas. Defina las relaciones que fue estableciendo a lo largo de los años antes del principio de la historia; estas relaciones influirán en las acciones de su personaje a lo largo del guión y pueden proporcionarle “incidentes” que pueden utilizar en *flashbacks* o en diálogos para revelar su personaje (Field, pág. 45).
- Defina los aspectos **profesional, personal y privado** de su personaje. ¿Cómo se gana la vida su protagonista? ¿Cómo son las relaciones con su jefe? ¿Buenas? ¿Malas? ¿Le parece que lo hacen a un lado? ¿Cree que se aprovechan de él? ¿Qué le pagan poco? ¿Cuánto tiempo lleva trabajando su personaje en su actual empleo? ¿Cómo son sus relaciones con sus compañeros de trabajo? ¿Alterna con ellos? ¿Cómo empezó su carrera? ¿Repartiendo el correo? ¿En un curso para formación de ejecutivos? (Field, pág. 45).

- Defina la **vida personal** de su personaje. ¿Es una persona soltera, casada, viuda, divorciada o separada? Si está casada, ¿cuánto tiempo hace y con quién? ¿Cómo se conocieron? ¿En una cita a ciegas? ¿Por casualidad? ¿En una reunión de negocios? ¿Es un buen o mal matrimonio? (Field, pág. 45).
- Defina la **vida privada** del personaje, es lo que hace su personaje cuando se encuentra a solas. ¿Qué aficiones, intereses o deseos tiene? ¿Tiene otros proyectos de vida? ¿Sale a correr? ¿Va a clases de gimnasia? ¿A cursos introductorios universitarios? ¿Le gusta la cocina, la talla en madera, el *bricolage*, la pintura, la literatura? Escriba “un día en su vida”; lo que él o ella hace desde el momento en que se levanta de la cama hasta que se va a dormir por la noche.  
**Ejemplo.** En una de las películas de John Frankenheimer el protagonista, un detective, asiste a una clase de cocina francesa para gourmets una vez a la semana. Es un toque innovador (Field, 1984, pág. 45).
- La investigación es otra herramienta que se puede utilizar para desarrollar capacidad de crear personajes. Hay dos tipos de investigación, la investigación en vivo y la investigación documental.
  - En la **investigación en vivo**, se entrevista a personas para conseguir ideas, pensamientos, sentimientos, experiencias y material base.
  - La **investigación documental**, consiste en obtener información de la biblioteca, museo, institución, revistas, diarios o medio de comunicación online.
- **El diálogo**, es una herramienta en la creación de un personaje. El diálogo es un aspecto empírico. Cuanto más se hace, más fácil resulta. Cuando empiece a escribirlo por primera vez, lo más probable es que escriba cuarenta o sesenta páginas de diálogos malísimos, esto no está mal, deje que la capacidad creativa se exprese, puesto que “escribir es reescribir”.  
 Estos diálogos se irán aclarando por sí solos durante el propio proceso de la escritura. Cuando llegue al final del primer borrador preliminar se asombrará del cambio que se ha producido... Hay herramientas que lo ayudarán a escribir diálogos más eficaces. Una es utilizar una grabadora para grabar conversaciones. Grabe una conversación con un amigo o conocido. Rebobine la cinta y escúchela.

Observe lo fragmentaria que es, lo rápidamente que van y viene las ideas. Si quiere ver qué aspecto tienen los diálogos “de verdad”, pásela a máquina dándole forma de guión. Esté atento a las peculiaridades e inflexiones, encuentre el **estilo** del discurso, la fraseología. Luego piense en su personaje hablando con esos “ritmos” o en ese “lenguaje” ... Permita a sus personajes hablar con su propia voz; límitese a seguir escribiendo. Sea consciente de cualquier juicio o valoración que haga, y no permita que lo influyan... La gente no habla con una prosa clara y elegante. Hablamos de manera fragmentaria, sin terminar las frases, con pensamientos incompletos, cambiando de humor y de tema en un abrir y cerrar de ojos. Límitese a escuchar a la gente. Lo oirá todo; conseguirá una percepción totalmente nueva de cómo habla la gente. El secreto de los diálogos no está en una hermosa prosa (Field, pág. 46).

¿Qué es lo que hace el diálogo? ¿Cuál es su función? En primer lugar, el diálogo hace avanzar la historia. En segundo lugar, el diálogo comunica hechos e información al público. En tercer lugar, el diálogo revela al personaje o algo sobre el personaje.

- La exposición, es otra herramienta en la creación del personaje, se trata de información, dentro de la historia principal, que el espectador necesita para entender plenamente la escena, narrativa o historia (Field, 1984, pág. 47).

**Ejemplo.** Una fotografía fija con una narración en *off* “expone” algo sobre el personaje. El diálogo establece relaciones entre los personajes.

*Para crear personajes hay que aprender a conocerlos, a familiarizarse con ellos.*

#### 4.4.3. Ejercicio: Herramientas del personaje

Escriba las biografías de dos o tres de sus personajes principales. Concéntrense primero en los primeros años. ¿Dónde y cuándo nació cada personaje? ¿Cómo se ganaban la vida sus padres? ¿Cómo es su relación con sus padres? ¿Tiene hermanos o hermanas? ¿Cómo es la relación entre ellos; amistosa y solidaria o iracunda y combativa?

Exponga las relaciones que estableció el personaje, profundice en su vida. defina sus aspectos profesionales, personales y privados. Defina su vida personal. Defina la vida privada. Plantee el dialogo y la exposición de su personaje. Tenga presente la teoría de la iluminación, *cada personaje arroja luz sobre algún aspecto de su protagonista.*

Siga el mismo procedimiento para la vida profesional (Field, 1984).

*Fuente: El Manual del Guionista*

#### 4.4.4. La dinámica visual del personaje

Es donde se ilustra, los modos de revelar visualmente al personaje.

**Ejemplo.** En la película inglesa *El largo Viernes Santo* (*The Long Good Friday*), Bob Hoskins interpreta a Harold Shand, un gángster inglés que intenta construir un centro internacional de juego de dimensiones gigantescas en una zona en ruinas de los muelles de Londres. Cuando está esperando conseguir ayuda financiera de unos gánsters americanos, Shand se entera repentinamente que alguien quiere detener la operación. Un ayudante de importancia vital para la empresa es asesinado en la ducha; otro muere en una explosión cuando salía de la misa del domingo... Momentos antes de la reunión decisiva con los americanos el restaurante es volado en pedazos... Shand se siente aturdido. ¿Quién está haciendo esto? Y lo que es más importante, ¿por qué? Se pone hecho una furia y peina todo el mundo del hampa para averiguar las razones de lo que está ocurriendo y encontrar a los responsables. Se entera de que su ayudante de confianza está directamente implicado en la conspiración; en un ataque de rabia lo mata a bordo de su yate. Cuando se marcha está totalmente cubierto de salpicaduras de sangre...Regresa a su lujoso departamento y lo primero que hace es darse una ducha. Es un momento revelador. Lo vemos de pie bajo la ducha, dejándose empapar por el agua caliente. La cámara se detiene sobre él, y lo vemos desnudo y solitario, intentando “lavar” su furia y su rabia por la traición que sufrió. La ducha es una metáfora visual... Esta ducha es un momento maravilloso desde el punto de vista cinematográfico. Funciona a todos los niveles y expande visualmente nuestro conocimiento y comprensión del protagonista. Son este tipo de escenas las que constituyen la dinámica visual del personaje...Al observar a Shand cobramos conciencia de la tristeza y aislamiento del personaje ¿quién odia tanto a este hombre como para hacerle esto? El agua que se derrama sobre él es un presagio de la purificación que se producirá más tarde, esa misma noche con su muerte (Field, pág. 51).

El cine es un medio visual –*imágenes en movimiento*– y un guión es una historia **contada** en imágenes. En un buen guión, la historia está escrita en imágenes de manera que puede **verse** la historia sobre la página.



**Ejemplo.** En la película, el *Ladrón*, cuando Frank le dice a Jessie quién es y lo que hace, sabemos todo lo que nos hace falta saber sobre él.

FRANK

¿Qué crees que hago? Llevo pantalones de ciento cincuenta dólares, camisas de seda, trajes de ochocientos dólares, un reloj de oro y un anillo con un diamante perfecto de tres quilates, sin un solo defecto...

(pausa)

Cambio de coche como otros tipos cambian de zapatos.

(Jessie lo mira)

Eh, cariño -- soy un *ladrón*. Estuve en la *cárcel*.

*Fuente: El Manual del Guionista*

La película tiene que comunicar cosas sobre el personaje. Esa es la razón de la dinámica visual. Frank es un “solitario”, un exconvicto que quiere llevar una vida “normal” mujer, familia, casa, dos coches en el garaje. Le enseña a Jessie un “collage” que siempre lleva consigo. Las fotos del collage revelan su necesidad dramática, la fuerza que lo impulsa a lo largo de toda la película. Y el robo revela a su personaje (Field, pág. 52).

¿Cuáles son los recursos visuales que pueden utilizarse para revelar al personaje?

- En primer lugar, la **descripción física** brevemente del personaje: rechoncho, fuma un cigarrillo tras otro, de cuarenta y tantos años (Field, 1984, pág. 52)
- Describir la casa (grande y ostentosa); el coche (un modelo reciente y lujoso) o el atuendo (elegante) de su personaje. No se pare demasiado en detalles; generalice. No necesita más de cuatro frases para describir a su
- El escenario también puede revelar al personaje. **Ejemplo.** En *El audaz*, cuando Eddie Felson pierde frente a Minnesota Fats, abandona a su socio y se dirige al único sitio que está abierto a esas horas de la noche: la terminal de autobuses.

Una terminal de autobuses es un lugar en el que la gente viene y va, llega y se marcha; un lugar de transición. Fast Eddie, que no tiene a donde ir, sin meta ni propósito, sin dinero, se encuentra en un estado de transición (Field, 1984).

- Muestre aspectos de su personaje. En la obra maestra de Renoir, *La Grande Illusion*, hay una escena donde se cuida la única flor que tiene en el comandante en la ventana, mientras explica que es la única nota de color en ese entorno deprimente y violento (Field, 1984).
- La pista de sonido y la pista de imagen pueden utilizarse para complementarse mutuamente y ampliar la percepción de la historia y el personaje. Es un recurso visual. La *voz en off* es un mecanismo cinematográfico muy eficaz. Es decir, el sonido y la imagen fusionados para crear una experiencia fuera de lo común.

**Ejemplo.** En la película *El año que vivimos en peligro* (*The Year of Living Dangerously*), Billy Kwan tiene expedientes de sus amigos y socios; mientras lo vemos escribiendo a máquina en su pequeño “bungalow”, oímos sus pensamientos, sentimientos y observaciones acerca de la persona sobre la que está escribiendo y vemos una foto fija de esa persona. Conocemos al personaje visualmente (Field, pág. 53).

**Ejemplo.** En *Mi vida es mi vida* (*Five Easy Pieces*), escrita por Adrien Joyce, Robert Eroica Dupea es un palurdo que trabaja en los campos de petróleo, se entera de que su padre sufrió una apoplejía y decide que tiene que volver a su casa de Seattle. Damos por supuesto que procede de una familia trabajadora. Cuando llega a su hogar nos enteramos de que procede de una familia de clase media-alta, lo que choca visualmente con lo que vimos en el Acto I. Esto dice mucho sobre el personaje: no le gusta ser quien es. (Field, 1984)

Robert Towne, comentaba en una entrevista que la televisión nos enseña a escribir mal porque hay que escribir sobre lo que se está viendo: hay que escribir sobre “el problema”. No hay oportunidad alguna de crear algún tipo de subtexto para una escena. El subtexto es lo que ocurre por debajo de la superficie de la escena: pensamientos, sentimientos, juicios... lo que no está dicho, en lugar de lo que se dice. (Field, 1984, pág. 54).

**Ejemplo.** En *Dos extraños amantes* hay un ejemplo maravilloso de esta situación

ALVY

(señala con un gesto las fotos  
de la pared)

Son... son... son estupendas, sabes.  
Tienen... tienen, aah... algo... algo  
especial.

Subtítulo: Eres una chica muy atractiva.

ANNIE

... Me... me... me gustaría inscribirme en  
algún curso serio de fotografía dentro de  
poco.

Subtítulo: Seguramente piensa que soy una tarada.

ALVY

La fotografía es interesante, porque,  
sabes, es... es una forma de arte nueva, y  
aah... eeh... todavía no se ha establecido  
un conjunto de criterios estéticos.

Subtítulo: ¿Me pregunto qué tal estará desnuda?

*Fuente: El manual del guionista*

#### 4.4.4.1. Ejercicio: Dinámica visual del personaje

Reflexione sobre la dinámica visual del personaje. ¿Qué es lo que se le ve “hacer” a su personaje en el transcurso del guión? ¿Se lo ve escribir en una agenda o diario?... ¿Y los *flashbacks*? ¿Son necesarios?... Piense en términos de imágenes sobre cómo puede desarrollar visualmente la acción de su personaje. La acción es el personaje. Deje que su historia le diga lo que puede utilizar o no (Field, 1984, pág. 55).

## CAPITULO III

### 5. SEGUNDA PARTE, LA EJECUCIÓN

“Empezamos” a poner palabras sobre el papel. En esta primera unidad de treinta páginas, se tiene que presentar la historia, los personajes y la situación en las primeras diez páginas. Es el contexto dramático que mantiene todo en su lugar, que encuadra el contenido o acción que se quiere mostrar... Tome unas cuantas fichas, empiece a exponer su historia, utilizando una ficha por escena. ¿Dónde se inicia la historia? Escriba la escena inicial en fichas; no toda la escena, simplemente la idea para la escena. Utilice sólo unas cuantas palabras por ficha, no más de cinco o diez. Escriba luego la siguiente escena en otra ficha, limitándose siempre a unas cuantas palabras (Field, 1984, pág. 61).

- **Ejemplo.** Si su historia trata de un periodista americano enviado a cubrir una información a París, que conoce a una joven francesa y se enamora, sus fichas podrían decir:

Ficha #1: Llega a París.

Ficha #2: Se aloja en un hotel. Llama a su mujer.

Ficha #3: Encuentro con el director del diario.

Ficha #4: Recibe instrucciones sobre su hombre y su tarea.

Ficha #5: Ve a su hombre en una recepción oficial. No habla con él.

Ficha #6: Llega al Ministerio de Cultura.

Ficha #7: Entrevista al sujeto.

*Fuente: El Manual del Guionista*

Puede hacerlo todo en catorce fichas. Prepare las fichas de una en una, desde la primera escena hasta el *plot point* (*punto argumentativo*) al final del Acto I. Haga asociaciones

libres ¿Qué ocurre a continuación? No sea demasiado concreto; muéstrese impreciso y generalice, presentando la acción a grandes rasgos... Si quiere una secuencia de acción, escriba simplemente “secuencia de persecución” o “secuencia del robo” o “secuencia de pelea” o “secuencia de carrera”; en esta etapa de basta con eso (Field, 1984, pág. 62).

- **Nota:** Hay personas que llenan las dos caras de la ficha, con detalladas descripciones y diálogos. Cuando empiezan a escribir su guión, se limitan a pasar al papel lo que escribieron en las fichas. Esto no da resultado. Cuando esté haciendo las fichas, haga las fichas. Cuando esté escribiendo el guión, escriba el guión... La escritura de un guión es un proceso; cambia continuamente; no puede definirse o reestructurarse demasiado. Tiene que dejarse libre y abierto, sin limitaciones (Field, 1984).

El objetivo es definir la **historia previa** (*backstory*) o **historia preliminar**.

La historia previa, es lo que le ocurre a su protagonista un día, una semana o una hora antes del comienzo de su historia ¿Qué ocurre? ¿Cuál es la primera escena que va a escribir? ¿Dónde tiene lugar? ¿Cuándo sucede? Y lo más importante: ¿de dónde viene su personaje? Como guionistas, hay que conectar con el espectador de inmediato, desde la primera página (Field, 1984).

- **Ejemplo.** Supongamos que su guión abre con el protagonista llegando al trabajo un lunes por la mañana. La historia previa podría ser que el viernes por la tarde su personaje fue a hablar con su jefe o jefa y le pidió un aumento de sueldo que le fue negado.

El personaje se va a su casa y sufre durante todo un largo fin de semana. Usted abre su guión el lunes por la mañana, en el momento en el que su personaje llega al trabajo. Imagínese saliendo del ascensor: ¿Está ceñudo y con los labios apretados, o se muestra alegre y despreocupado? (Field, 1984, pág. 62).

El efecto de la historia previa, le permite entrar en la acción desde la primera página y la primera palabra. Conoce inmediatamente el objetivo de la escena inicial, no tiene que “buscarlo” o intentar imaginarse lo que va a ocurrir en ella. Esa escena es siempre más difícil de escribir. Con la historia previa puede conseguir el máximo valor dramático desde la primera página... A veces, la historia previa gusta tanto, que se inicia el guión con ella. Estupendo. Si eso ocurre, simplemente escriba otra historia previa; tiene que saber siempre de dónde viene su personaje, lo muestre o no. Los actores lo hacen continuamente; antes de entrar en una escena, el actor tiene que saber de dónde viene, cuál es el propósito de la escena y dónde va a ir cuando ésta termine. Se trata sencillamente de estar bien preparado...A veces la historia previa pasará a ser parte del guión, y otras veces no. Depende de cada guión. (Field, pág. 63).

## 5.1 Las diez primeras páginas

Donde se considera la importancia de las diez páginas.

El siguiente material se basa en los años en los que Field, fue director del departamento de guiones de Cinemobile Systems, leyendo más de 2.000 guiones y casi cien novelas. Seleccionando solo cuarenta...unas treinta y siete fueron películas, entre ella *Jeremiah Johnson*, *Alicia ya no vive aquí (Alice Doesn't Live Here Any-more)*, *El viento y el león (The Wind and the Lion)* y *Taxi Driver*... Aprendí que lo primero en lo que se fija un lector es el modo en el que el autor pone las palabras sobre el papel; el estilo de la escritura. Lo segundo es de qué y de quién trata la historia. Lo tercero si la acción y los personajes son “presentados” en un contexto dramático fuerte... Tomaba la mayor parte de las decisiones en las diez primeras páginas. ¿Tenía que seguir leyendo? ¿Quería seguir leyendo? ¿Cuál es la historia? ¿Quién es el protagonista? ¿Cuál es la premisa dramática? ¿De qué trata? Descubrí que podía darme cuenta de si un guión funcionaba o no en las diez primeras páginas... Tiene que diseñar esas diez primeras páginas con habilidad, economía e imaginación. (Field, 1984, pág. 67).

Tres elementos principales en la creación de las diez primeras páginas.

1. ¿Quién es el protagonista? ¿De quién habla su historia?
2. ¿Cuál es la premisa dramática? ¿De qué trata su historia?
3. ¿Cuál es la situación dramática? ¿Cuáles son las circunstancias que enmarcan la acción?

**Ejemplo.** La escena inicial de *Ladrón* es un buen ejemplo: una tensa escena de acción, en la que Frank lleva a cabo un sofisticado robo de joyas. Nos damos cuenta inmediatamente que él es el protagonista y un maestro en su oficio. Cuando el encargado de esconder las joyas es asesinado en la página seis, él quiere recuperar sus diamantes,



pero sólo lo que es suyo, ni más ni menos. Esa es la premisa dramática de la película... El protagonista y la premisa dramática quedan definidos de inmediato. Vemos que Frank es propietario de un negocio de venta de autos de segunda mano, y más adelante nos enteraremos de que pasó once años de su vida en la cárcel (la situación dramática) y de que quiere casarse con Jesse (Field, 1984, pág. 68).

### 5.1.1. Ejercicio: Las diez primeras páginas

Ya hizo su preparación. Aclaró su trama argumental, consiguió que su personaje funcione, estructuró el Acto II en fichas, escribió la historia previa, diseñó las diez primeras páginas. Está listo para empezar a escribir.

Las diez primeras páginas van a ser las más difíciles. Probablemente se sienta confuso, lleno de dudas e inseguro. No se preocupe. Simplemente siéntese y hágalo. Confíe en el **proceso**; es más grande que usted (Field, 1984, pág. 79).

## **5.2. Las diez segundas y las diez terceras páginas**

Se preparan las diez segundas páginas. Recuerde la tercera ley de la dinámica de Newton: “A cada acción le corresponde una reacción igual de sentido contrario”. Seguimos el centro de atención y definimos la historia. La “regla” de las diez segundas páginas es seguir el centro de atención de su protagonista... El protagonista tiene que ser activo, él o ella debería tomar todas las decisiones sobre qué hacer o a dónde ir. Las diez primeras páginas presentan a su personaje, la premisa y la situación. Las diez segundas páginas se concentran en su personaje y en la premisa dramática. Su historia está siempre avanzando con una dirección, una línea de desarrollo... Yo tengo que estar diciéndoles continuamente a mis alumnos que se “desentiendan” del material original y que simplemente escriban lo que es necesario para la historia. Lo más difícil de escribir es saber qué escribir (Field, pág. 83).

### **5.2.1. Ejercicio: Las diez segundas páginas y las diez terceras páginas**

**Cuente su historia.** Muestre lo que es indispensable y necesario. Si está escribiendo una escena y ocurre algo verdaderamente “bueno”, vaya por ello y escríbalo... Lo importante es no dejar de avanzar, desde el principio hasta el fin... Concéntrese en su protagonista ¿aparece él o ella en todas las escenas? Piense en la acción antes de empezar a escribir. Vea hacia dónde se dirige (Field, 1984, pág. 84).

### 5.3. El punto medio

El punto medio es un eslabón en la cadena de la acción dramática. Conecta las dos mitades del Acto II... Hay que tener un punto de llegada, una meta, un destino... Planear la línea de acción del personaje. ¿Qué le ocurre a su protagonista desde el primer *plot point* hasta el segundo *plot point*?... ¿Cuál es el punto medio de su historia? ¿Cuál es el incidente, episodio, acontecimiento, línea de diálogo o decisión que enlaza la primera parte del Acto II con la segunda parte del Acto II? Defínalo. (Field, 1984, págs. 97-99).

- **Primera mitad, segunda mitad** ¿Qué es lo que lo **enmarca** todo? Eso es lo primero que tiene que saber. Una vez que haya determinado el contexto dramático de la primera mitad, puede darle contenido a las escenas individuales necesarias para que funcione... El contexto dramático: “sostiene” la acción, el contenido; mantiene todo en su sitio (Field, 1984, págs. 103-104).

#### 5.3.1. Ejercicio

Determinar el punto medio del guión. Una vez realizado esto, estará listo para el contexto dramático del Acto II (Field, 1984).

## 5.4. La escritura del Acto II

Ahora presente la primera mitad del Acto II en catorce fichas, como en el Acto I. Empiece por el primer *plot point* y vaya hasta el punto medio. Prepare las fichas una por una. Haga asociaciones libres. No ponga más de unas cuantas palabras en cada ficha... Frases cortas, breves, simples y concisas que contribuya a hacer avanzar su historia hacia el punto medio... Concéntrese en las escenas que “rellenan” el contexto de la primera mitad; escriba las diez primeras páginas... También puede olvidarse de la acción que escribió en las fichas y partir en una dirección totalmente nueva. Antes que se dé cuenta, estará escribiendo una de las escenas de las fichas. No sé *por qué* ocurre ni *cómo* ocurre. Lo único que sé es que *ocurre*. Es el proceso de la escritura: es más grande que nosotros... Sea claro y escueto. No entorpezca la acción con muchas descripciones o diálogos, menos giros y más sorpresa en la trama. El contexto es la **confrontación**. Su personaje se enfrenta a obstáculos que le impiden satisfacer su necesidad dramática... Pase a las diez páginas siguientes. Está conduciendo la acción hacia la primera pinza... Si tiene dudas sobre si escribir o no una escena, escríbala. Siempre es más fácil eliminar escenas que escribir otras nuevas (Field, pág. 115).

- Tenga presente la dinámica visual. Abra su historia, visual y cinematográficamente. ¿Pasan sus escenas de un INT? a otro INT. y a otro INT. y a otro INT. sin ninguna escena EXT.? Piense en sus transiciones, en esas líneas de descripción o de diálogo que lo llevan de una escena a la siguiente. ¿Puede mostrar a su personaje saliendo de un edificio? ¿Tomando un taxi? ¿En medio de un denso tráfico? ¿Entrando en un edificio? ¿Subiendo en un ascensor? Muéstrelo. Piense visualmente. Abra su historia. Vaya de INT. a EXT., a INT. y a EXT. Sea consciente de las transiciones visuales (Field, 1984, pág. 116).

### 5.4.1. Ejercicio

Escriba las diez primera páginas de la segunda mitad. Limítese a contar su historia. No se preocupe de trucos y adornos. Asegúrese de tener claros el contexto dramático y el marco temporal. Una vez más, trabaje en unidades de diez páginas, haciendo avanzar la acción, pasando por la segunda pinza en dirección al *plot point* al final del Acto II... Empiece por el primer *plot point* y vaya hasta el punto medio. Concéntrese en el conflicto. Cree el punto de vista de su personaje en una escena (Field, 1984, págs. 116-119).

- *Puede que se diga: si estas páginas son malas, ¿cómo serán las que escribí antes? Su amigo le dirá probablemente que lo que escribió no es lo bastante fuerte. “Demasiada verborrea”, o el centro de atención tendría que ser otro personaje, y lo que tendría que hacer es lo siguiente, y le explica con todo lujo de detalles lo que él cree que es el tema de su historia. Por supuesto, él no lo sabe porque usted no lo sabe (Field, 1984)*

### 5.4.2 Ejercicio de enfoque

Si se da cuenta que su mente se está acelerando, criticando lo que escribe, hay un ejercicio que puede hacer para acallarla.

**Permita expresarse a su crítico.** Tome una hoja de papel en blanco. Póngala cerca de las páginas que está escribiendo. Ahora tiene dos hojas de papel frente a usted: una para el guión y otra para “el crítico”. Titúlela “La Página del Crítico”.

Empiece a escribir. Pronto notará que le vienen a la mente pensamientos y juicios familiares. Escriba estos pensamientos y juicios negativos (por desgracia, *nunca* son positivos) en “La Página del Crítico” ... Cuando dé por terminada la jornada de trabajo, ponga las Páginas del Crítico en un cajón y olvídense de ellas. Si reaccionamos con demasiada intensidad o demasiada seriedad, podemos convertirnos fácilmente en nuestras propias

víctimas... “La perfección”, solía decirme Jean Renoir, “es un ideal. Sólo existe en la mente, no en la realidad”. (Field, pág. 117)

- **Nota:** Si se da cuenta que su material no funciona, simplemente deténgase y vuelva a pensárselo. Si funciona, funciona. Si no funciona, no funciona. Las cosas que pone a prueba y no funcionan le enseñarán cuáles son las que sí lo hacen. Tiene que cometer estos errores creativos para mantener el interés de su trama argumental. (Field, 1984).

## CAPITULO IV

### 6. TERCERA PARTE, LA RESOLUCIÓN

El final de una cosa es siempre el principio de otra. Todavía le quedan dos borradores más por delante antes de completar esta primera versión del guión... Separe los dos o tres elementos dramáticos del Acto III que resolverán su historia. Luego estructure el Acto III en catorce fichas, igual que hizo para el Acto I y la primera y segunda mitad del Acto II... Cuando se sienta cómodo con su material, empiece a escribir. Si se le ocurre una nueva idea para otro guión, límitese a anotarla. Si experimenta alguna resistencia, dudas o realiza juicios, límitese a “plegarse ante ellos”, reconózcalos y siga escribiendo... Si quiere cambiar los detalles de su final, hágalo. Si su final resulta distinto del que había planeado, escríbalo de una manera, guárdelo en algún cajón y luego vuelva a escribirlo. Esta vez será como quiere. (Field, 1984, pág. 125).

- **La reescritura:** Lo primero, es ver lo que se tiene, conseguir un panorama general. Probablemente no sepa o no recuerde lo que hizo en el Acto I. La manera de hacerlo es leer todo el primer borrador de una vez, desde el principio hasta el final. Su actitud tendría que ser simple: usted sabe que su guión necesita trabajo, así que no hace falta que nadie le diga lo que ya sabe... Tomamos lo que hemos hecho y lo mejoramos. La experiencia de escribir un guión de cine, está formada por muchas etapas y todas son distintas... Escribir es un trabajo que se hace día a día, de tres a cinco horas al día, cinco días a la semana. Reescribir el guión es necesario. Con ello corrige los cambios que realizó durante el primer borrador de palabras sobre el papel, aclara y define su historia, da mayor profundidad a los personajes y situaciones (Field, 1984, pág. 129).



## 6.1. Etapas en la escritura de un guión

1. El borrador de palabras.
2. La etapa “mecánica” en la que corrige los cambios realizados durante la escritura.
3. La etapa de “pulido”.

Concéntrese en abrir visualmente la historia.

- **Ejemplo.** Si tiene una larga secuencia de acción para el final, puede que le interese hacer dibujos o un “story-board” de lo que ocurrirá... Cuando estaba escribiendo mi primer guión, una historia de acción y aventuras, tenía una complicada escena de acción para el final. Tenía problemas para escribir la secuencia, así que hice un dibujo de la locación y luego dibujé la secuencia de la fuga. Encontré la manera de entrar en la secuencia y la manera de salir de ella. Una vez que supe claramente qué aspecto quería que tuviera, guardé el dibujo y escribí la secuencia... Un guión de cine es una historia contada en imágenes, diálogos y descripciones. No importaba que me estuviera inventando una locación. Si se hacía la película, se cambiaría el guión para ajustarlo a los nuevos exteriores. No se preocupe de si existe o no la locación “exacta”. Simplemente tenga claro lo que quiere escribir y luego escríbalo (Field, pág. 131).

### 6.1.1. Ejercicio: La resolución

Piense en su historia, en su guión, durante algunas horas, o mejor aún, consúltelo con la almohada... Trabaje en unidades de diez páginas, busque la claridad y simplicidad de la imagen visual. Cuente su historia, escena a escena y página a página. (Field, 1984, pág. 130).

- Cuando termine de leer el borrador de palabras sobre el papel, reflexione sobre ello.
- Tome notas, ya sea en el margen o en una hoja de papel aparte.
- Observe lo que tiene que hacer para planear los cambios realizados a lo largo del guión, cualquier cosa necesaria para que la historia funcione.
- Estructure el Acto I en catorce fichas, con frases cortas sobre la temática o ideas que le sean útiles.
- Estructure el Acto II en catorce fichas, con frases cortas sobre la temática o ideas que le sean útiles.
- Estructure el Acto III en catorce fichas, con frases cortas sobre la temática o ideas que le sean útiles.

*Fuente: El Manual del Guionista*

### 6.1.2. La “buena lectura”

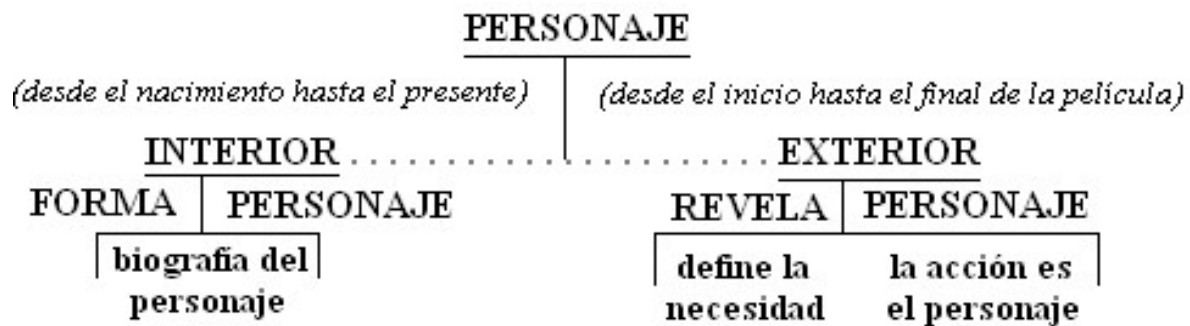
Es una búsqueda. Un buen guión funciona desde la primera página, el primer párrafo y la primera palabra. *Barrio Chino* era una buena lectura, igual que *Cuerpos ardientes*, *Ausencia de malicia*, *Dos extraños amantes* y *Los tres días del cóndor* (Field, 1984, pág. 137).

¿Qué es lo que busca el lector?

Una historia, un personaje y ante todo, el estilo. Lo primero que atrae es el estilo de escritura, la manera en que las palabras están puestas sobre el papel: escueta, concisa, vigorosa y visual. Luego, la premisa. ¿Consigue mantener mi atención? ¿Es interesante? ¿Cómo está planteado el guión en términos de historia y dinámica visual? ¿Tienen cuerpo y profundidad los personajes? ¿Las diez primeras páginas presentan la información suficiente para hacerme desear seguir leyendo?... Cuando encuentra una “buena lectura”, lo sabe. La primera página desprende una cierta emoción y energía. Esa es la tarea del escritor, hacer que el lector no deje de pasar las páginas (Field, 1984)

### 6.1.3. El personaje

Se discute la creación del personaje. Hay varias maneras de encarar la caracterización, todas válidas (elija su mejor opción) ... Primero, establezca su protagonista. Luego separe los componentes de su vida en dos categorías básicas: **interior** y **exterior**. La vida interior de su personaje, tiene lugar desde su nacimiento hasta el momento en que inicia su película. Es un proceso que forma al personaje. La vida exterior de su personaje, tiene lugar desde el momento en que inicia su película hasta la conclusión de la historia (Field, 1984, pág. 143).



*Fuente: El Manual del Guionista*

Escribir es la capacidad de hacerse preguntas y encontrar las respuestas. El desarrollo del personaje es “investigación creativa”. Se hacen preguntas y para encontrar respuestas.

Los personajes dramáticos interactúan de tres formas:

1. Experimentan conflicto en el logro de su necesidad dramática.
2. Interactúan con otros personajes, tanto en forma antagónica, amigable o indiferente. el drama es conflicto, recuerde. Jean Renoir, el famoso director francés, una vez me dijo que es más efectivo retratar dramáticamente a un hijo de puta que a un buen tipo. Vale la pena pensar en ello.
3. Interactúan con ellos mismos. Nuestro protagonista quizás deba superar su miedo. El miedo es un elemento emocional que debe ser confrontado y definido de modo tal de ser superado. Todos los que hemos sido “víctimas” alguna vez sabemos eso.

*Fuente: El Manual del Guionista*

#### **6.1.4. Finales y principios**

Significa que la historia avanza desde el principio hasta el final y se deben establecer tres cosas (Field, 1984, pág. 147).

1. ¿Quién es su protagonista?
2. ¿Cuál es la premisa dramática – es decir, de qué trata?
3. ¿Cuál es la situación dramática – las circunstancias que rodean su historia?

En la vida, el final de algo usualmente es el principio de otra cosa. Un final es siempre un principio, y un principio es en realidad un final. Todo está relacionado en el guión de cine, como en la vida. (Field, 1984, pág. 148).

¿Cuál es el final para su guión? Y por final, me refiero a resolución. ¿Cómo se resuelve? Su historia es como un viaje, el final es su destino... Elija, estructure y dramatice su final cuidadosamente. Si puede relacionar o asociar su principio y su final, agrega un buen toque cinematográfico. (Field, 1984, págs. 148-149).

##### **6.1.4.1. Ejercicio**

Determine el final de su guión, luego diseñe su apertura. La primera regla para la apertura es: ¿Funciona? ¿Hace arrancar la historia? ¿Presenta al protagonista? ¿Establece la premisa dramática? ¿Plantea la situación? ¿Plantea un problema que su personaje debe confrontar y superar? ¿Establece la necesidad de su personaje? (Field, 1984, págs. 150-151).

### **6.1.5. La secuencia**

Toda secuencia tiene una serie de escenas relacionadas o conectadas por una sola idea, con un principio, un medio y un final bien definidos... Puede tener tantas o tan pocas secuencias como quiera. Todo lo que necesita saber es la idea detrás de la secuencia, el contexto. Y para crear una serie de escenas, el contenido. (Field, 1984, págs. 166-167).

### **6.1.6. El Plot Point**

los *plot points*, al final de cada acto son los puntos de anclaje de la acción dramática. Mantienen todo unido. Son las guías, metas, objetivos o puntos de destino de cada acto, forjan eslabones en la cadena de acción dramática (Field, 1984, pág. 205).

#### **6.1.6.1 Ejercicio**

Mire películas y trate de encontrar los *plot points* al final del Acto I, el Acto II y Acto III. Mire su reloj. Cronométrelos (Field, 1984).

### 6.1.7. La escena

Las buenas escenas hacen a las buenas películas. Cuando piensa en una buena película recuerda *escenas*, no la película entera... El propósito de la escena es hacer avanzar la historia, puede ser tan corta o larga como quiera, contener diálogo de tres páginas o tan corta como un simple plano. (Field, 1984, pág. 207).

**LUGAR** y **TIEMPO**. Necesita conocer estas dos cosas antes que pueda construir y estructurar una escena. Si cambia el lugar o el tiempo, cualquiera de las dos, se transforma en una nueva escena... Los cambios de escena son absolutamente esenciales en el desarrollo de su guión. La escena es donde ocurre todo –donde cuenta su historia en **imágenes en movimiento** (Field, 1984, pág. 208).

Hay dos tipos de escena:

- Visuales, son aquellas donde la imagen debe hablar por si sola ante el espectador.
- De dialogo, son aquellas donde se necesita expresar la opinión de un personaje, su voz debe escucharse para cambiar o darse a conocer en el entorno.

*Fuente: El Manual del Guionista*



## 7. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Fundación Pyāj yu' se encuentra ubicada en el Resguardo indígena de Pitayó, Municipio Silvia, Departamento Cauca. Es una organización cuyo propósito es fomentar un mensaje de cultura en las personas mediante sus diferentes representaciones artísticas (las Artes plásticas, la música, el dibujo, la pintura, el teatro, la danza y la recuperación de los saberes ancestrales). Bajo estas primicias y teniendo conocimiento en aspectos de medios digitales he propuesto la preproducción, producción y posproducción de un cortometraje llamado “El Duende”, un material audiovisual que ayude en la recuperación de la historia, los saberes ancestrales y la memoria, en cuanto a los relatos, mitos y leyendas que hacen parte de la idiosincrasia Nasa (propia del territorio de Pitayó) la cual ha sido transmitida mayoritariamente de forma oral en la región; por ende predispone cambios al contexto y en su manera de ser narrada.

La interacción en las historias de los saberes ancestrales, narrados por los mayores o ***Te walas (líderes de la comunidad)*** quedan un poco relegadas al contexto familiar o de espacios de convergencia, ejemplo de ello son los espacios de encuentro llamados ***tulpas***. Como Comunicador Social, está en mis sentidos de pertenencia proteger y preservar el patrimonio, la lengua y la naturaleza del territorio ancestral Pitayó. Es a partir de este raciocinio, que mi labor con el cortometraje “El Duende”, busca desarrollar y fomentar un acercamiento con la comunidad juvenil y los relatos de los mayores; incidiendo en la población juvenil y estudiantil, para que sean estos participes en el rescate cultural utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la Comunicación oral y el Medio audiovisual, dando una transformación social. Ejemplo de ello, es la labor de preservación cultural que realiza la Fundación Pyāj yu'; la cual comparte conocimiento ante el público a través de los medios digitales que facilitan las posibilidades de percepción de una idea (la cual está sujeta a diversos cambios puesto que el contexto de Pitayó es cambiante, por tener influencias de las urbes de Colombia-Popayán, Cali, Santander de Quilichao, Medellín, Bogotá, entre otras). Las distintas perspectivas influyen sobre el comportamiento y la manera en que la población percibe un mensaje, se da una hibridación cultural que puede ayudar a potenciar las ideas o

puede dar caracteres muy distintos a las ideas. Se necesita direccionar los propósitos de un mundo de cambios constantes para el fortalecimiento y progreso del territorio ancestral de Pitayó, *puesto que el proceso intercultural en una ciudad puede sesgar o entelar tus raíces indígenas.*

Lo audiovisual puede cambiar en el ser humano alguna faceta “El Presidente de un país puede influenciar... Un documental o una película puede cambiar tu vida”. Lo que se pretende es crear un espacio tipo asamblea, en cual con las herramientas adecuadas se permita la participación de los demás, llegando a crear una colaboración abierta, creativa y comunitaria. La población juvenil tiene mucho talento y no tiene como llegar a explorarlo al máximo, con los medios digitales se podría ayudar –por ejemplo- un cineclub de formación audiovisual, teatral, artística y musical, para la creación de contenido audiovisual, el cual se forma a partir de aportes mutuos (en este caso) los mitos, las historias y las leyendas de los demás. No hay un paso hacia lo digital si las clases quedan tan solo en los salones y se desdibuja el papel de la recuperación cultural. Por consiguiente, el cortometraje “El Duende” busca dar sentido de reivindicación con nuestra cultura popular, local y regional; dado que en cualquier parte de Colombia el Duende se ha consolidado como un ser que castiga, protege y enseña a los humanos según convenga.

### **7.1. Por qué se da las Causas**

- a.** No hay un referente constante en el proceso de creación al momento de llevar a cabo una Producción Audiovisual en el territorio ancestral de Pitayó, lo cual implica labores de articulación en la Comunicación Social y en medios digitales como lo es el manejo de cámara, el diseño, la edición y la musicalización; para así, recrear una historia o saber ancestral.
- b.** Falta de recursos económicos y un espacio adecuado para el contenido multimedia; desdibujando los nuevos conocimientos, cómo podría ser un cineclub.

## **7.2. Pregunta problema**

En un mundo globalizado y en constantes cambios ¿cómo podría un cortometraje recuperar, fomentar y trascender en la recuperación de la cultura propia?

## 8. HIPÓTESIS

Habría una meditación sobre las situaciones problemáticas en cuestiones sociales, culturales, políticas, económicas e históricas; dado que se plantea un análisis, apreciaciones técnicas y narrativas de un producto audiovisual, en el que se puede fortalecer la participación y calidad de vida de un grupo social; es una iniciativa que surge de manera autónoma, auténtica de grupos locales... El cortometraje “El Duende” puede convertirse en un medio potencializador que revalorice, rescate las prácticas y conocimientos locales, acompañando procesos endógenos de transformación social.

Debido a los diversos conflictos que enfrentan los jóvenes y el contacto directo con la “modernidad” emergen valores, actitudes e ideologías que se deben socializar para comprender más el componente comunicativo a desarrollar en una población. Generando espacios de encuentro entre las comunidades estudiantiles e incluso vincular diversas instituciones para que puedan aportar a este proyecto. De esta manera, se incentiva ante el espectador el análisis de valores morales, estéticos, culturales y artísticos de la película proyectada, para que así se logre una actitud crítica.

## 9. JUSTIFICACIÓN

Bajo las características únicas que el mundo ha tenido que afrontar desde al año 2020 debido a la pandemia, el territorio ancestral de Pitayó no ha sido escueto de esta problemática; he tenido en cuenta la cuestión de tipo recreativo, es decir, los factores sociales de tiempo, de espacio, de convivencia y además dando una mirada crítica a los factores del desarrollo, teniendo en cuenta que, las comunidades indígenas han sido relegadas simétricamente del gobierno Nacional y aún no se las ha dado un espacio en el área de las Tecnologías de la Información y la Comunicación con suficiente fuerza.

Estos procesos se han tenido que reinventar, adecuarse a las nuevas necesidades. Dando así, una serie de dudas respecto al uso del tiempo y la recreación que ahora la comunidad juvenil de Pitayó podría tener (**Personas entre 11 y 25 años serian objeto de estudio**). Con la creación de contenido audiovisual, se abre un espacio en el territorio de Pitayó para solventar un poco la cuarentena, ya que por cerca de 5 meses Pitayó (territorio indígena) estuvo en constante aislamiento de lo que fue Colombia y las decisiones del Gobierno Nacional, llegando incluso al toque de queda y respectivos castigos por infringir la autoridad territorial (El Cabildo Indígena de Pitayó).

Subjetivamente mi proyecto buscaba, el uso de distintas materias académicas (Sociales, Matemáticas, Ético-Social, Religioso e interactividad con las Redes Sociales Virtuales) para constatar el aprendizaje de los jóvenes al momento de ser empleado en la creación del cortometraje “El Duende”.

En este contexto encontré diferentes ambientes para surgir como promotor de la cultura; creando films, encaminando los procesos cambiantes del mundo y aportando a los espacios de una sana convivencia.

Durante este proceso, se les enseñó el manejo de la cámara, el manejo del sonido (boom), creación de historias y guionizarlas. Así mismo, la importancia de la recuperación de los saberes ancestrales, los cuales en esta región están llenos de misticismo y espiritualidad (constatando dos visiones de la misma historia, es decir, una versión actual y una antigua sobre los saberes ancestrales, como ha sido su evolución, transmisión y

retransmisión de los mensajes culturales). De esta manera, se dan los primeros pasos hacia flujos comunicacionales caracterizados por la “remezcla de la información, la participación colectiva y la actualización continua en tiempo real”, puesto que al momento de realizar el cortometraje nos topamos con adversidades que impedían cumplir con lo escrito en el guión de rodaje, las cuales se solventan, con la modificación del film.

De esta manera la comunidad juvenil de Pitayó, tuvo un respiro frente a las políticas reglamentadas por El Cabildo Indígena de Pitayó, en cuanto a los aprendizajes informales, en términos de atención focalizada y realimentación positiva de las situaciones que aquejan al planeta tierra en este año 2020.

## 10. OBJETIVOS DE LA PRÁCTICA

Dar a conocer las características y el potencial con el que cuenta el territorio de Pitayó para la creación de contenido audiovisual, como lo son sus paisajes, fauna y el talento humano en directrices de actuación. Se trata de involucrar el *folklore* (tradiciones compartidas por la población) las cuales suelen transmitirse de generación en generación, creando una memoria histórica. Puesto que, “Los primeros pasos deben mucho a las *colecciones de curiosidades*” (Blonch, 1982, pág. 12).

“Nuestro medio ambiente tiene nuestra huella y la de otros... Nos recuerda a la familia y amigos a quienes con frecuencia vemos en ese espacio... En verdad, las formas de los objetos ambientales ciertamente poseen ese significado” (Universidad de Colima, 1990, pág. 12).

“La imagen que el grupo tiene del ambiente que lo rodea y de su estable relación con ese ambiente, es fundamental para la idea que el grupo se forma de sí mismo, penetra cada elemento de su conciencia, moderando y gobernando su evolución... Es el grupo —no el individuo aislado, sino el individuo como miembro del grupo, quién cambia el entorno. Se entiende porque las imágenes que nos formamos de nuestro espacio son tan importantes para la memoria colectiva (Universidad de Colima, 1990, pág. 13).

"Las personas se parecen más a su tiempo que a sus padres" (Blonch, 1982, pág. 32). En este sentido, el público objetivo del proyecto fue la comunidad juvenil de Pitayó; Porque es una generación inmersa en las Tecnologías de la Información y la Comunicación; convirtiéndose en una ventaja al momento de crear imágenes.

“En otros términos, toda investigación histórica presupone, desde sus primeros pasos, que la encuesta tenga ya una dirección... No nos engañemos. Sin duda, sucede a veces que el cuestionario es puramente instintivo, por la tradición o el sentido común” (Blonch, 1982, pág. 54). En el caso de los talleres audiovisuales, la temática giro entorno a los mitos y leyendas del territorio ancestral de Pitayó, haciendo un énfasis sobre el espíritu del Duende; para dar con la caracterización de un personaje que se ha convertido a nivel regional y nacional en un ente presente en todo Colombia.



### **10.1. Objetivo General**

- Lograr crear contenido cinematográfico en el territorio ancestral de Pitayó, del 31 de julio hasta el 13 de septiembre del año 2020, el cual represente los mitos y leyendas del pueblo; sus historias, paisajes cultura. Logrando preservar los saberes ancestrales y espirituales a través de las tecnologías de la información y la comunicación.

### **10.2. Objetivos Específicos**

- Formar un espacio o grupo cinéfilo y de actuación, en el cual se abarquen los procesos que involucran el manejo de medios digitales y producción audiovisual; así como el posterior análisis del contenido, generando nuevos espacios colectivos de dialogo y reflexión.
- Fomentar una relación entre la comunidad juvenil y adulta del territorio ancestral de Pitayó, motivando la recuperación de los saberes ancestrales y espirituales.
- Proyectar y guiar a la comunidad de Pitayó, en especial sus jóvenes hacia nuevos espacios de convergencia, mediante talleres de composición de imagen, sonido, actuación y manejo de cámara, con el apoyo de la Fundación Pyãj yu'.
- Incentivar en el creador de contenido audiovisual: análisis de valores morales, estéticos, culturales y artísticos; fomentado una actitud crítica y una transformación social, estimulada por el cine.

## 11. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO

### Análisis de Artículos

#### 11.1.1. Artículo 1

<p>Título:</p> <p>Las redes sociales: espacios de participación y aprendizaje para la producción de imágenes digitales de los jóvenes</p> <p><i>Social Networks: Spaces for the Participation and Learning for Youth Production of Digital Images</i></p> <p>Autores:</p> <p>Amaia Arraiga, Universidad pública de Navarra; Idoia Marcellán Baraze, Universidad del País Vasco; M. Reyes González Vida, Universidad de Granada.</p> <p>Año:</p> <p>2016</p>	
<p>Descripción</p> <p>Qué hace el artículo</p> <p><b>Resumen</b></p>	<p>El artículo examina el papel que ocupan las redes sociales en la producción de imágenes digitales, en el contexto de los jóvenes españoles.</p> <p><b><u>Fomentando “Pedagogías Culturales”</u></b>, conocimiento que congenia identidad y valores, constituye una respuesta política de los jóvenes a las alternativas educativas instituidas, la cual supone una alfabetización mediática, basada en intereses y pasiones (no se encuentra presionada al margen de la enseñanza reglada)</p>

<p>Pregunta de investigación / Research question</p> <p><b>Problemática que está abordando.</b></p>	<p>Un aspecto de importancia, es el estilo comunicativo particular, el cual debe tener incorporación y naturalización de los medios Masivos de Comunicación en la vida cotidiana; posibilitando participar en la producción, creación y difusión de contenidos mediáticos sin la necesidad de demasiados conocimientos y competencias en cuestiones técnicas. Daniel, uno de los jóvenes españoles encuestados, lo explica así: <i>internet es el mejor sitio para aprender de la gente que lleva tu mismo rollo. La gente que está interesada en lo mismo que tú es quién más te va a enseñar. Más que un educador, o un profesor.</i></p> <p><b>Hablamos de experimentación autónoma</b></p>
<p>Metodología</p> <p><b>Recolección de información</b></p> <p><b>Análisis de la información</b></p>	<p>Se utilizan instrumentos de recolección de datos, tales como el cuestionario, la entrevista y el análisis de contenido visual (imágenes) mayoritariamente en la red social de Tuenti y ocasionalmente Instagram y Facebook, entre otras.</p>
<p>Resultados</p> <p>Findings</p>	<p>Se concluye que las redes sociales virtuales, suponen un espacio para el empoderamiento del ambiente juvenil en su creación y transformación de producción y consumo, se da un aprendizaje y un modelo formativo multimedia más accesible que la escuela. Los entrevistados subrayan la distinción entre la imagen fotográfica instantánea (poco elaborada) o <b>fotografía <i>mainstream</i> (<u>en la cual prima la función de mostrar la vida y experiencias ante el mundo</u>)</b> los objetivos experimentales y creativos no son importantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A diferencia, de la <u>imagen con sentido</u> (más pensada) la cual lleva más tiempo en su producción para ser compartida en las redes sociales.</li> </ul>

Palabras clave Cultura visual	<p>Análisis del contenido en las redes sociales virtuales, su producción, las funciones u objetivos que estas cumplen, las temáticas que desarrollan o los modelos y referentes en los cuales se basan los jóvenes españoles para su construcción y expresión identitaria. Como se difunden las producciones, los espacios adecuados para realizarse, así como las competencias necesarias para llevarlas a cabo; hablamos del protagonismo que tiene la fotografía en la producción de cultura visual, lo cual se acerca a la idea de <b>prosumidores</b> (productores y consumidores de contenido).</p> <p>En su libro <i>La tercera ola</i>, el futurólogo Alvin Toffler (1980) señaló que se iba a “<i>cerrar la brecha histórica abierta entre productor y consumidor</i>”. Dando origen a una nueva práctica, la cual resumió con la idea de “prosumidor” (acrónimo que fusiona las palabras de <i>productor y consumidor</i>).</p>
Palabras clave Web 2.0	Se convierte al usuario en un agente activo que no solo recibe información, sino que aporta a la misma (se da una comunicación colaborativa y participativa)
Palabras clave Redes Sociales Virtuales	Han cambiado las relaciones, las identidades y las comunidades de los jóvenes. Se convierten en “instituciones informales”, cambian las dinámicas de la alfabetización, el aprendizaje y conocimiento autoritario.
Categoría de análisis <b>Cibercultura</b> <sup>2</sup>	Se transforma constantemente y se destruye constantemente, Aborda los ámbitos subjetivo y social del hombre, es un campo de estudio.

<sup>2</sup> Múltiples y diversas formas de realizar su manera de ser.

Véase via web en la plataforma de artículos, Scielo: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-48232009000100029](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232009000100029)

## ¿Actualmente es útil o relevante la creación de imágenes en las redes sociales virtuales?

Entender que los jóvenes en muchas ocasiones solo quieren compartir su día a día de una manera rápida y des complicada (sin un encuadre). Me proporciona insumos en el camino cinéfilo de **hazlo tú mismo**, entendiendo que muchas veces importa el mensaje más que la imagen. “O sea, tú ves a gente sacando planos súper extraños de una taza de café, y queda bonito. Entonces, no sé, como que te obliga más a fijarte en cómo se toman las fotografías”; en retratar lo que se ve de una manera crítica, con un enfoque amateur-profesional de composición fotográfica.

### 11.1.2. Artículo 2

<p>Revista:</p> <p>Revista Científica de Estrategias, Tendencias e innovación en Comunicación, nº12. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica y Universitat Jaume.</p> <p>Título:</p> <p>Tendencias discursivas: cine colaborativo, comunicación social y prácticas de participación en internet</p> <p><i>Discursive Trends: forms of collaborative film production, communication and participatory practices on internet</i></p> <p>Autor:</p> <p>Virginia Villaplana-Ruiz<sup>3</sup>, Universidad de Murcia.</p> <p>Año:</p> <p>2016</p>	
<p>Descripción</p> <p>Qué hace el artículo</p> <p><b>Resumen</b></p>	<p>Analiza las tendencias discursivas interculturales relacionadas con las formas de producción-colaborativa en plataformas de internet y la imagen colectiva. Así como las prácticas de producción audiovisual y cinematográficas, configurando imaginarios sociales críticos en comunidades físicas y virtuales. Incidiendo en la creación del discurso contrahegemónico como parte de procesos de participación democrática y justicia social.</p>

<sup>3</sup> Profesora de Comunicación Audiovisual y Periodismo en la Universidad de Murcia.

Autora de los libros *Sofffiction. Visuality affects and experimental film*, *Cine Infinito*, *El instante de la memoria* y *Relatos culturales sobre la violencia de género*. Miembro del Consejo editorial Revista *Arte y Políticas de Identidad*.

Codirige la investigación Subtramas. *Plataforma de investigación y de aprendizaje sobre las prácticas de producción audiovisual colaborativas*, Ministerio de Educación y Cultura Museo Nacional Reina Sofía.

	Propone estrategias discursivas, formatos participativos de acción comunitaria y arte colaborativo.
<p>Pregunta de Investigación/ Pregunta de investigación Research question/ Purpose</p> <p><b>Problemática que está abordando.</b></p>	<p>El cine colaborativo, se refiere a la acción colaborativa con un grupo de personas. No se trata de la suma de trabajos o fuerzas de diversos agentes, sino de un proceso de coproducción en el que idealmente se incorporan y comparten permanentemente los cuestionamientos o desacuerdos sobre los procesos, metodologías e ideas de trabajo, con la intención de integrar y generar <b>agenciamientos</b> (Capacidad del sujeto para generar espacios críticos no hegemónicos; sin enunciar el “yo”, pensando desde lo colectivo) con las diferentes sensibilidades que se suman a los procesos colaborativos. No se busca una idea ingenua de horizontalidad, pues no es tan simple como sustituir la verticalidad por la horizontalidad; <u>se trata de congeniar ideales y substraer propósitos que simpaticen con las ideas del grupo.</u> Es decir, el <b>Modelo no autoral o Cine sin autoría</b>: todos los sujetos involucrados, representados y no representados (filmados y no filmados), lo deciden todo entre todos en un proceso de constante negociación.</p>
<p>Metodología/ Estructura del Artículo Methodology/paper structure</p> <p><b>Fases (pasos) de recolección de información</b></p>	<p>El artículo elabora las prácticas colaborativas de los New Media, con nuevas formas de producción cinematográfica, fomentando la participación ciudadana.</p> <p>Presenta el cine colaborativo o construido en internet, como una forma de producción transcultural. Una investigación que se desarrolla sobre la Comunicación y las Ciencias Sociales; practicando la etnografía visual-digital en internet. Se dan las <b>pedagogías visuales</b> colectivas, <i>las cuales recogen propósitos, conceptos e intereses en la creación de lo visual y el cine, involucra grupos sociales y virtuales; hay una relación</i></p>

<p>Análisis de la información y resultados</p>	<p><i>de Producción y representación del contenido audiovisual. La pedagogía visual colectiva confluye entre la producción audiovisual crítica y el activismo social.</i></p> <p>Cuestionan cómo romper con las estructuras de juicio y productividad del aprendizaje heredado, cómo producir conocimiento de las experiencias de cooperación, cómo potenciar y articular estos saberes, generando otras formas de coexistencia social. (Ruiz V. V., 2016, pág. 4).</p> <p>El cine colaborativo integra nuevas categorías de software que incluyen: redes sociales (como Facebook); servicios de micro-contenidos (como Twitter); sitios de intercambio en línea (como YouTube, Vimeo, Flickr, etc); software de organización y edición rápida de medios para consumidores (como iPhoto); editores de blog (como Blogger, WordPress). Se da un trazo en la <u>tecnología comunicativa colaborativa</u>.</p>
<p>Resultados Findings</p>	<p>Se edifica una nueva Política del cine, la cual busca ser amparada por el estado social y tecnológico actual, que atienda a la democratización total de los procesos de representación artística, particularmente, de los cinematográficos. Implica construir nuestras propias miradas, deseos y fantasías. <u>“Una representación filmica que se elige producir»</u> (Tudurí.2013:80)</p>
<p>Palabras clave Era post-digital</p>	<p>(Berry, 2014) sitúa las prácticas del <u>cine colaborativo</u> y del vídeo participativo como <b>modalidad e interface; abarcando los conceptos de “cine participativo, remix colaborativo, cine social interactivo, vídeo activismo o participativo, hasta el cell cinema”</b>. Es decir, teoría y práctica en la</p>



	<i>producción cultural que acarrea el arte colaborativo del siglo XXI y su contexto social.</i>
Palabras clave  Redes Sociales virtuales	<p>Se inspira en uno de los aspectos más prometedores de la cultura red y las redes sociales: por un lado, el abandono del enfoque de las voces individuales por la de muchas voces. Por otro, la activación y reivindicación de la importancia de hablar en público seas quién seas frente a lo que se considera voz y conocimiento de expertos. También ser consciente que la participación depende del acceso a determinados medios; la visibilidad depende de la afirmación pública y popular de las redes sociales como Facebook o Twitter.</p> <p>A través del uso de sus dispositivos, botones o reacciones como –me gusta/like y del número de veces que las determinadas informaciones, imágenes o videos se compartan; incluso los remix e interpretaciones que a su vez se pueden hacer de los mismos, redistribuirlos y compartirlos de nuevo en una cadena. <b>Como resultado de ello, los medios de comunicación en las redes sociales han producido <u>una clase de personas excesivamente visible y una clase invisible.</u></b></p>
Palabras clave  Distinsiones entre sonido diegético y no diegético.	<p>La importancia del sonido en el lenguaje audiovisual y las maneras de reproducirlo.</p> <p><b>El sonido diegético</b> es producido por un personaje o un objeto que se sitúa dentro de la escena que filmamos. <b>El sonido no diegético</b>, en cambio, es producido externamente, por ejemplo la música que no surge de la acción sino que añadimos en el montaje (música en off). (Ruiz V. V., 2016, pág. 29)... Respecto a la música que se añade en el montaje, hay que tener presente que según la Ley de Propiedad Intelectual se consideran autores/as las siguientes figuras: director/a, guionista y compositor/a musical Hay que</p>

	<p>asegurarse que la música que incluimos esté bajo una licencia copyleft. Algunos ejemplos de webs dónde podemos encontrar música libre: a) <a href="http://www.musicalibre.es">www.musicalibre.es</a> b) <a href="http://creativecommons.org/audio/">http://creativecommons.org/audio/</a> c) <a href="http://www.jamendo.com/es/">www.jamendo.com/es/</a> d) <a href="http://musique-libre.com/">http://musique-libre.com/</a> e) <a href="http://www.ibiblio.org/mutopia/">www.ibiblio.org/mutopia/</a></p> <p><b>Nota:</b> Es importante destacar el sonido, ya que en la creación del audiovisual “El Duende”, por las condiciones geográficas y de ubicación, las locaciones que se utilizaron para la filmación estaban expuestas al ambiente del viento, la lluvia y el ruido urbano del pueblo, afectando la calidad de los audios.</p>
<p>Términos clave  Cibercultura</p>	<p>Se dan actores de influencia (<b>influencers</b> de plataformas sociales virtuales) que pueden ser interpretados entorno a los ambientes cambiantes y de transformación, dados en la internet (como lo son los anuncios y sus anunciantes).</p>

**¿Actualmente es útil o relevante las tendencias discursivas del cine colaborativo, la comunicación social y las prácticas de participación en internet?**

**La educación mediática**, es el análisis de los procesos de producción, transmisión y recepción de contenidos simbólicos a través de las instituciones de los Medios de Comunicación Masivos. (Galera & Berganza, 2005, pág. 24). Es una forma de capacitar a los ciudadanos en la comunicación participativa y es un proceso social de fortalecimiento de los procesos democráticos colectivos que preceden al desarrollo de mensajes y prevalecen en ocasiones sobre las actividades de producción y difusión. Todo ello se convierte en insumos que nutren los componentes audiovisuales para llevar a cabo el proceso cinematográfico con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

### 11.1.3. Artículo 3

<p>Revista: Palabra clave; volumen 11 número 2</p> <p>Título: El cine como golosina. Reflexiones sobre el consumo de cine en los jóvenes Cinema as candy. Reflections on cinema consumption among Young people.</p> <p>Autor: Jerónimo León Rivera-Betancur, Magíster en Educación; profesor, jefe del área de Comunicación Audiovisual, Universidad de la Sabana, Chía, Colombia; Director de la Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales.</p> <p>Año: 2008</p>	
Descripción Qué hace el artículo <b>Resumen</b>	<p><b>Este texto parte de los resultados de una investigación realizada en Medellín en 2005 a fin de hacer una reflexión más amplia alrededor del tema del consumo de cine.</b> El artículo cuestiona la estrecha relación entre oferta y demanda del cine en Colombia; con características comunes a los espectadores que se acercan a las salas buscando estímulos audiovisuales. Factores como los hábitos de consumo, la lectura y la retroalimentación, hacen del cine una reflexión.</p>
Pregunta de Investigación/ Pregunta de investigación	<p><b>El cine, ¿lectura o consumo?</b></p> <p>En 2001, el grupo de investigación Imago de la Universidad de Medellín, Colombia, inició sus estudios indagando por las</p>

<p>Research question/ Purpose</p> <p><b>Problemática que está abordando.</b></p>	<p>lecturas del vídeo que hacen los estudiantes en sus aulas de clase; encontrando que si bien los estudiantes tienen habilidades para percibir imágenes, la lectura audiovisual que realizan no es muy consciente e ignoran buena parte del contenido simbólico de los materiales a los que están expuestos.</p> <p>Por esta razón, la lectura que los jóvenes realizan es más cercana al consumo, incluso hablamos del consumo rápido. Sin embargo, hay los estudiantes que se apropian de las películas, y su recepción va más allá de la concepción del cine como simple entretenimiento.</p> <p>Parafraseado a Debray, puede decirse que el cine es un colectivo donde cada uno está sólo; y retomando la teoría de La Aguja Hipodérmica, (Wolf, 1987, p. 23) se cita: "...cada miembro del público de masas es personal y directamente atacado por el mensaje" (Jerónimo León Rivera Betancur, 2008, pág. 12).</p>
<p>Metodología/ Estructura del Artículo Methodology/paper structure</p> <p><b>Fases (pasos)</b> <b>Recolección de información</b> <b>Análisis de la información</b></p>	<p>El solo hecho de haber pasado muchas horas frente a la pantalla constituye -en sí mismo- un entrenamiento efectivo para abordar críticamente las imágenes que los medios transmiten de manera incesante. Las evidencias que obtuvo el estudio (en aquel entonces) se da por medio de <i>entrevistas, encuestas y múltiples lecturas</i>, dando a entender que estos métodos no fueron suficientes.</p> <p><b><u>El proyecto trabajó con los estudiantes de comunicación de primer semestre de Medellín.</u></b></p> <p><b>Su objetivo</b>, determinar cuáles son las competencias que tienen los jóvenes para leer la imagen antes de adquirir académicamente métodos para hacerlo. <i>Porqué aquellos que</i></p>

<p>Codificación y resultados</p>	<p>quieran desempeñarse como <u>Comunicadores</u> (sin importar su énfasis) serán constructores de imagen.</p>
<p>Resultados Findings</p>	<p>Los estudiantes en su gran mayoría consideran que el cine es una alternativa para el ocio y esta concepción no está muy alejada de la que socialmente se ha establecido. Cabe mencionar que, La investigación toma el cine como objeto de estudio, aunque es obvio que este medio es sólo una de las influencias que tienen los consumidores de imágenes hoy en día (y cada vez quizás la menos relevante), sin embargo, es importante considerar su aporte en la construcción de la identidad y la memoria de los pueblos (Jerónimo León Rivera Betancur, 2008, pág. 7).</p> <p>Pensar en el cine como simple entretenimiento no es un error, pero es excluyente, pues de esta forma se desperdician importantes aplicaciones desde el punto de vista comunicativo (Jerónimo León Rivera Betancur, 2008, pág. 2).</p> <p>La permanente exposición a las imágenes genera en los espectadores un doble proceso de saturación y acostumbramiento. Configurando un <u>“efecto paisaje” en el cual sólo se ve la forma, pero se pierden por completo la esencia y el contenido.</u></p> <p><u>La saturación:</u> Impide la focalización, genera un proceso de cansancio visual y dispersión, contraria a la concentración o percepción.</p> <p><u>El acostumbramiento:</u> Es parte de la rutina ante el espectáculo de la imagen, inmerso desde nuestros hogares pasando por la televisión, hasta el advenimiento de las pantallas personalizadas.</p>

	<p>Esto ocurre, día a día, con la múltiple oferta televisiva y contenidos de Internet con que se ve enfrentado el espectador. A mayor cantidad de opciones, es más probable que el espectador tienda a ver menor cantidad de contenido y salte de lugar en lugar sin encontrar satisfacer su apetito voraz de estímulos.</p> <p>No obstante, el cine también es asumido por buena parte de los estudiantes como una posibilidad para conocer la vida y las costumbres de otros países, como una forma de aprender fuera de las aulas, sin el rigor que aquéllas implican.</p> <p>Puesto que, en un anexo la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano da unas estadísticas significativas al respecto. La cantidad de películas colombianas exhibidas entre 1993 y 2007 fue de 74 largometrajes, frente a 3.016 extranjeras (la mayoría de los Estados Unidos) para un porcentaje nacional del 6,06% promedio<sup>4</sup>.</p>
<p>Palabras clave</p> <p>“El Consumo” del cine</p>	<p>Nestor García Canclini (1995) menciona que el consumo “es el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos” (Jerónimo León Rivera Betancur, 2008, pág. 2).</p> <p>Los consumidores van en mayor medida en busca de sensaciones y sentimientos, ya que el mercadeo y la publicidad -de modo muy particular- cifran su éxito en la repetición e incluso en la redundancia de las tendencias sociales.</p> <p>En este sentido tenemos, por ejemplo, productos publicitarios como camisetas, cuadernos, gorras, etc. son</p>

<sup>4</sup> Estadísticas presentadas en la página oficial de la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. Disponible en [http://www.pantallacolombia.com/archivos/381\\_estreno\\_largos.xls](http://www.pantallacolombia.com/archivos/381_estreno_largos.xls) [fecha de consulta 10 de septiembre de 2008].

	<p>dispuestos por la cadena comercial; incluso alianzas estratégicas entre marcas para promocionar la venta de productos comunes en una práctica que se ha denominado <b>co-branding</b> (es la cooperación entre marcas para la promoción de productos o artículos).</p> <p>Así, pues, el mercado condiciona el consumo de cine de los informantes.</p>
<p>Término clave La civilización de la imagen</p>	<p>Resulta discutible que éstos sean los tiempos de una cultura de la imagen, es más evidente decir que son, por lo menos, los días del <u>imperio de la imagen</u>. Esta ha demostrado, asentamiento en los dispositivos audiovisuales, su capacidad de transgresión, de intromisión y de penetración. Cada rincón, cada cuarto, cada calle, han sido demarcados por el ritmo que las pantallas transmiten (Jerónimo León Rivera Betancur, 2008, pág. 3)</p> <p>Complementario a esto, <b>el sonido</b> se convierte en el elemento más emotivo de la narración audiovisual, como lo describe <b>Michael Chion (1999) en su libro <i>El sonido, en cual plantea que si la imagen aleja al espectador de la pantalla, es el sonido el que lo acerca.</i></b></p>
<p>Términos clave Golosina visual</p>	<p>Planteado por Ignacio Ramonet (2000). El autor sugiere que entre las tres funciones que se suponen deben ejercer los medios de comunicación (Comunicar, informar y entretener) se ha privilegiado el entretenimiento, llevando al extremo la distracción del espectador. Esta condición impide al espectador pensar, y lo lleva a un estado de satisfacción vacía, como cuando se está consumiendo una deliciosa pero nada nutritiva golosina (Jerónimo León Rivera Betancur, 2008, pág. 4)</p>
<p>Términos clave</p>	<p>El mercadeo y la publicidad, de modo muy particular, cifran su éxito en la <b>repetición</b> e incluso en la redundancia a través de</p>

Repetición (en el contenido audiovisual)	los Medios de Comunicación, buscando se repita la compra (no basta con llegar al consumidor, es necesario mantenerlo para que compre una y otra vez). Aun así, este no puede garantizar su eficacia.
Términos clave  Ley de cine en Colombia	En Colombia la actividad cinematográfica nacional está regulada por <b>la Ley 814 de 2003, conocida como Ley del Cine</b> , es el conjunto de acciones públicas y privadas que se interrelacionan para gestar el desarrollo artístico e industrial en la creación y producción audiovisual; de cine nacional, arraigando esta producción en el querer nacional, apoyando su realización, conservación, preservación y divulgación.  <b><i>En teoría, el cine podría ayudar al proceso de identificación y reflexión de un país sobre su propia condición nacional, sus marcas generales de identidad y las múltiples identidades regionales y grupales</i></b> (Jerónimo León Rivera Betancur, 2008, pág. 9)
Términos clave  Cibercultura	El cine se plantea como una alternativa de ocio y focalización cultural, hacía la creación de identidad propia, análisis del entorno y características de los medios de comunicación en la industria del cine nacional.



## **¿Actualmente es útil o relevante las reflexiones sobre el consumo de cine en los jóvenes?**

Las siguientes preguntas, se generan a partir del Artículo “El cine como golosina. Reflexiones sobre el consumo de cine en los jóvenes”. Quedan a interpretaciones y/o perspectivas sobre el proceso de creación de un cortometraje.

- ¿Es posible pasar del consumo a la lectura de imágenes?  
En una mirada objetiva si, cuando se realiza la filmación tanto actores como participantes detrás cámara, están pendientes del rodaje, para minimizar fallos y agilizar el trabajo, aportando en el cumplimiento del Plan de Rodaje.
- ¿Se puede hacer algo desde la educación para romper con el círculo vicioso de oferta-demanda en la práctica consumidora del cine?  
Con el taller audiovisual brindado por Carlos Corpus (integrante de la Fundación Pyãj yu') y Santiago Llantén (Comunicador Social – Periodista), se rompen esquemas acerca del papel que juega el Gobierno Nacional hacía la creación de contenido emergente en apoyo a la cultura del territorio ancestral de Pitayó; posibilitando en sus comuneros o espectadores, críticas y análisis frente a las imágenes que consumen; entorno al ambiente cinematográfico.

#### 11.1.4. Artículo 4

<p>Revista:</p> <p>ESPIRAL, Revista de Docencia e Investigación Vol. 3 Número 1</p> <p>Título:</p> <p>Educar para la Paz con los medios audiovisuales</p> <p>Autores:</p> <p>Inmaculada Contreras Sedes</p> <p>Licenciada en Bellas Artes</p> <p>Poeta y profesora de Educación Plástica y Visual, en el Instituto de Educación Secundaria de Almagro, Ciudad Real, España</p> <p>Año:</p> <p>2013</p>	
<p>Descripción</p> <p>¿Qué hace el artículo</p> <p>Resumen</p>	<p>La Paz en el entorno escolar.</p> <p>¿De qué modo llevamos la teoría a la realidad del aula?</p> <p>Contreras, da un análisis a través de los medios audiovisuales, los cuales se convierten en el camino mutuo para acercar de modo práctico y lúdico las temáticas de la paz en los estudiantes.</p> <p>Usando intervalos de tiempo, trabajo la educación emocional desde el Área de la Educación Plástica y Visual. Se da un trabajo cooperativo, entendiendo la heterogeneidad (múltiples contextos, culturas y educación</p>

	propia) de los estudiantes en cuanto a su diversidad, de estilo de vida.
Pregunta de Investigación/ Pregunta de investigación Research question/ Purpose  Problemática que está abordando.	<p>¿Qué es educar para la paz? ¿Es una excusa para decorar los centros educativos con frases estereotipadas y manidas bellamente adornadas?</p> <p><i>En el mejor de los casos, una excusa en los colegios o en los centros de Secundaria para celebrar el Día de la paz y la no violencia, un día que se llena de dibujitos de palomas y fichas para dibujar arcoíris (Sedes, 2013, pág. 1)</i></p> <p>Muchas veces se dan por sentado esas “reflexiones”.</p> <p>Educar para la paz, debe implicar algo más profundo: debe atender a la idea (no sólo de prevenir el conflicto) sino también de conocer el sinsabor mismo del conflicto, generando conciencia de que lo más sensato y humano es, precisamente, evitarlo (Sedes, 2013, pág. 1).</p>
Metodología/ Estructura del Artículo Methodology/paper structure  Fases (pasos) Recolección de información Análisis de la información	<p><b>La Educación Plástica y Visual, en el proceso de Paz</b></p> <p>En primera instancia, la tarea consiste en: visionar cortos cinematográficos, o, bien sea una película completa en varias sesiones, previamente seleccionadas por el profesor; buscando incidir en los estudiantes con estos filmes, en el trasfondo de la violencia en la sociedad (sus conflictos o guerras).</p> <p>Luego se desarrolla un análisis verbal, con una lluvia de ideas, se habla acerca de lo <i>que nos ha parecido la película o filme, qué nos sugiere, cómo nos sentimos, si nos ponemos en la piel de tal o cual personaje</i>. El debate debe estar dirigido por un moderador, el cual debe dar lugar</p>

<p>Codificación y resultados</p>	<p>a las expresiones del estudiantado, ese es el objetivo. <i>Un primer acercamiento al pensamiento crítico.</i></p> <p>Posteriormente, el trabajo colaborativo se da en pequeños grupos y con los medios audiovisuales (audios o videos que realizan los estudiantes con sus cámaras de celular, habitualmente sencillos). Los estudiantes buscan el caso a tratar, realizan entrevistas a familiares, amigos, vecinos, y/o gente cercana, en las que recopilan grabaciones acerca de la violencia o los problemas sociales que opacan la Paz; ellos interrogan acerca de sus experiencias en la vida diaria, sobre las relaciones entre iguales, incluso crean sus propias versiones sobre determinadas escenas del filme, o se inventan historias relacionadas más o menos directamente con la temática de la película visionada.</p> <p>La finalidad del proceso busca, <i>como regla general:</i> “Reflexionar a posteriori sobre las relaciones desiguales, la justicia, el maltrato verbal o físico, el acoso y las posibles agresiones de cualquier tipo, entre otros. Al realizar grabaciones de sus propias experiencias o las de gente cercana, les ayuda grandemente a detenerse en la realidad que se les está mostrando de forma diferente. <i>Toman partido detrás de una cámara o un micrófono.</i> Conllevando a tomarse un tiempo de reflexión...” (Sedes, 2013, pág. 3). “Se trata de dejar impartido en el alumnado preguntas, marcando las pautas (el sendero) de intentar y aportar nuestro granito arena para que esa conciencia les abra los ojos a lo imprescindible del respeto a los Derechos Humanos en su vida diaria” (Sedes, 2013, pág. 4).</p>
----------------------------------	--

<p>Resultados</p> <p>Findings</p>	<p><i>Educar para la paz es cualquier cosa menos una tarea sencilla.</i></p> <p>Se trata de menguar las brechas entre ricos y pobres, las manifestaciones de violencia, racismo, xenofobia, las violaciones de los derechos humanos, la intolerancia de cualquier índole.</p> <p>¿Cómo lograr estos objetivos? la <i>Eskola Bakegune</i>, propone <u>educar en y para el conflicto</u>, desde una triple perspectiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrir la perspectiva positiva del conflicto, verlo como una forma de transformar la sociedad y las relaciones humanas hacia el fortalecimiento de la justicia. Descubrirlo o reinventarlo como una oportunidad educativa, una oportunidad para aprender a construir otro tipo de relaciones, que sean premisa ante la vida para hacer valer y respetar nuestros derechos de una manera no violenta.</li> </ul> <p><i>Analizar los conflictos, descubrir su complejidad y dar una respuesta no es fácil, hay que dar pautas al profesorado, padres/madres, estudiantado o moderador para que busquen o creen herramientas, las cuales ayuden a enfrentar y resolver los conflictos en los que nos vemos inmersos cotidianamente...Encontrar soluciones que nos permitan enfrentar los conflictos sin violencia; llegar a soluciones en las que todos y todas ganemos, favoreciendo por sobre todas las cosas la asertividad... sin destruir alguna de las partes. (Sedes, 2013, págs. 2-3)</i></p>
<p>Términos clave</p> <p>¿Qué es la Paz?</p>	<p><i>Galtung (1980)</i> Lo abarca de la siguiente manera, “La paz es un camino que se define como la capacidad de manejar los conflictos con empatía, sin violencia y con creatividad”.</p>

	<p>El modo de enseñanza no puede, sino tratar de desarrollar en el estudiantado la capacidad de ponerse en los zapatos del otro; independientemente de la cercanía o lejanía de sus realidades (vivir en paz y no como una utopía). Se convierte en una meta, en la creatividad del aprendizaje, fomentando en el estudiante ideas paralelas, que las digiera y las incorpore a su propio ADN, todo en pro del bienestar social, de la Paz. (Sedes, 2013, pág. 1).</p>

### 11.1.5. Artículo 5

<p>Revista: Revista mexicana de Investigación Educativa Volumen 20, numero 64</p> <p>Título: <b>LA INVESTIGACIÓN BASADA EN LA PRÁCTICA DE LAS ARTES Y LOS MEDIOS AUDIOVISUALES</b></p> <p>Autor: Perla Carrillo Quiroga profesora en la Unidad Académica de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma de Tamaulipas-México</p> <p>Colaboración: Consejo Mexicano de Investigación Educativa</p> <p>Año: 2015</p>	
<p>Descripción Qué hace el artículo <b>Resumen</b></p>	<p>La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales es un género metodológico que se utiliza principalmente en Europa y Estados Unidos <b>en disciplinas que cuentan con un componente práctico o de producción</b>, como las artes visuales, los medios de comunicación, el diseño, la arquitectura y los estudios cinematográficos. <u>Este artículo analiza esa vía de investigación y sus metodologías</u>, explorando su validación e implementación en un contexto latinoamericano. La discusión aborda algunos de los retos a los que dicha vía se enfrenta en relación con los métodos dominantes de la</p>

	<p>investigación científica, el discurso positivista y el lugar de la subjetividad y la autobiografía como nociones fundamentales en la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. Así mismo, el trabajo discute algunas de las direcciones epistemológicas surgidas de la investigación en un marco contemporáneo.</p> <p>En cuanto a percepción y significado: La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales, plantea la intervención del investigador como un elemento clave en la producción de conocimiento; resultado de una metodología productiva que logra contextualizar la práctica creativa dentro de un marco teórico y filosófico. Se escucha la interlocución del del mediador, respecto del objeto de estudio.</p>
<p><b>Términos clave</b></p>	<p><b>Artes visuales:</b> Son expresiones que se logran, mediante la convergencia de las artes plásticas y el arte digital, surgido como resultado de la evolución tecnológica creciente.</p> <p><b>Epistemología:</b> Estudia los principios, fundamentos, posibilidades, alcances y métodos del conocimiento humano.</p> <p><b>Ontología:</b> Estudio del ser, de la existencia, sobre todo de la relación entre un acto y sus participantes.</p> <p><b>Fenomenología:</b> Estudio de las experiencias subjetivas, fenómenos que se presentan en la conciencia. <i>Se puede considerar el punto de vista de las participantes.</i></p> <p><b>Estética:</b> Modo singular en el cual se aprecia el arte, la belleza y la puesta en escena del un cortometraje.</p>
<p>Pregunta de Investigación/ Pregunta de investigación</p>	<p>La docente y directora de Tesis en Comunicación (Quiroga, 2015) plantea que, existe una necesidad de proveer a los alumnos interesados en la investigación sobre la producción de medios audiovisuales, con herramientas metodológicas diseñadas para la investigación, basadas en la práctica de los</p>



<p>Research question/ Purpose</p> <p>Problemática que está abordando.</p>	<p>medios de comunicación; una disciplina que converge con las artes visuales y la tecnología.</p> <p>Puesto que, el creciente desarrollo de tecnologías digitales para la producción de medios y de las artes ha generado nuevas necesidades en su estudio y se enfrenta a problemáticas que surgen de la relación entre tecnología, arte y producción de medios.</p> <p><u>Cómo lo menciona (Leavy, 2009) Un aspecto primordial de la investigación basada en la práctica es la <b>auto-reflexividad</b>, es decir, la capacidad para reflexionar sobre sí mismo.</u> Reconfigura la relación tradicional entre el sujeto investigador y el objeto de estudio porque significa que los primeros requieren involucrarse a sí mismos en el proceso, trabajando en proyectos que reflejan perspectivas tanto críticas como subjetivas (Quiroga, 2015, pág. 223).</p> <p><b>Tendencias en Redes Sociales Virtuales</b></p> <p>La inserción del sujeto y la subjetividad en las metodologías basadas en la práctica también reflejan una tendencia global hacia los enfoques autobiográficos.</p> <p>Según Rascaroli, 2009, la proliferación de enfoques autobiográficos es una tendencia en la cultura audiovisual contemporánea. La expresión de la subjetividad, desde los blogs personales en internet, la <i>reality-tv</i>, la transmisión de videos personales en <i>youtube</i>, son parte de esta misma tendencia (Quiroga, 2015, pág. 232).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Hablamos de influencers:</b> Líderes de opinión y figuras mediáticas dentro de un área, sector o temática. Capaces de movilizar opiniones y crear reacciones debido a su contenido (generalmente se proyectan en la redes</li> </ul>
---	---

	<p>sociales virtuales-Facebook, Instagram, Youtube, Vimeo, Tik Tok, etc).</p>
<p>Metodología/ Estructura del Artículo Methodology/paper structure</p> <p>Fases (pasos) Recolección de información Análisis de la información Codificación y resultados</p>	<p>El taller de investigación <b>“tiene como objetivo generar proyectos de reflexión, formación y divulgación desde un enfoque filosófico (amor por el saber) acerca de la relación cine-tecnología”</b></p> <p>Si bien parece que cuando hablamos de comunicación y arte nos referimos a campos disciplinares separados e independientes, en la práctica se mezclan creando lazos interdisciplinarios, sobre todo en relación con los procesos de producción de las industrias culturales.</p> <p>Por un lado, el estudio del arte así como su investigación analiza la producción artística dentro de contextos históricos y corrientes de pensamiento.</p> <p>Por otro lado, cuando hablamos del estudio de la comunicación, nos referimos a un vasto engranaje de teorías y prácticas relevantes a la facultad humana comunicativa.</p> <p>Es importante mencionar que, <b><i>Inicios de la investigación Basada en la Práctica de las Artes y los Medios Audiovisuales (IBPAMA)</i></b> no tiene como objetivo ilustrar la teoría relevante al tema de estudio, <i>sino que debe crear a través de la práctica nuevos paradigmas, en un proceso conjunto de producción escrita y de producción audiovisual.</i> Es decir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la teórica y la práctica, deben complementarse.</li> </ul> <p>¿Cómo desarrollar el proceso?</p> <p>Para Kälvemarm, 2011, debemos hacer hincapié en el aspecto de producción artística y mediática, el cual constituye la práctica</p>

misma del investigador. Los métodos se enfocan en la práctica del investigador y no únicamente en la historia o la teoría del tema. Este tipo de trabajos debe ser ubicado dentro de un contexto de producción apropiado, además de tener un enfoque claro que lo distinga de la obra de un practicante profesional y debe iluminar o brindar nuevo conocimiento a la disciplina...

Leavy, 2009, dice que La investigación basada en la práctica es también un grupo de herramientas metodológicas que atraviesan múltiples disciplinas y áreas de estudio, conllevan todas las fases de la investigación social, desde la recolección de datos, análisis, interpretación y representación.

Por ejemplo, si se pretende realizar un video o una creación multimedia, se recomienda buscar una serie de artefactos aproximados al tema de estudio que puedan otorgar un contexto histórico, social o cultural de producción (Quiroga, 2015, pág. 237).

Como una forma de ilustrar, se plantean los siguientes ejemplos:

- Se habla de referentes en común, por ejemplo, los cuentos de los hermanos Grim
- Contexto histórico, social o cultural, un referente es el Cine Wester y el Cine Ruso.

### **Creación de micro historias**

Para Rascaroli, 2009, se trata de escribir las formas autobiográficas, como el diario. Son afines a la contingencia y se relacionan con el tiempo privado y personal de cada individuo, al tiempo de la experiencia humana. Por lo tanto, son formas mejor situadas para producir micro-historias... Al mismo tiempo, son modos que expresan un contexto cultural y social, es decir, son plurales en primera persona. Sobre este punto, Fernando

Hernández (2008) argumenta que las aportaciones principales de la investigación basada en las artes son su reflexividad y su forma de auto-expresión artística, el modo en que captura estéticas que dan sentido a la experiencia humana y la forma en que nos exige que involucremos nuestros sentidos, emociones e intelecto con el objeto de estudio. Es decir, la relación del consumidor audiovisual y productor audiovisual; este tipo de investigación involucra respuestas corporeizadas, de este modo, convierte la experiencia personal en social y lo privado en público (Quiroga, 2015, pág. 233). ***Al estilo del Documental Social Participativo, el cual busca reflejar una realidad objetiva.***

Morwenna Griffiths (2010) agrega que cuando el investigador es parte del contexto o del enfoque de la investigación, como en el caso de la auto-etnografía, él o ella es la única con acceso al tipo de conocimiento que se requiere. Es evidente que el enfoque subjetivo, así como la autobiografía y la auto-reflexividad son métodos necesarios y productivos en la investigación basada en la práctica (Quiroga, 2015, pág. 233).

**La crítica que recibe este tipo de métodos, generalmente se basa en la idea de que la participación humana evita que seamos objetivos o imparciales (hay una tela de juicio)**

### **Metodología general**

En octubre de 2004 se celebró el simposio *Supervising and Examining Practicebased PhDs in the Moving Image* (Supervisando y examinando doctorados basados en la práctica de la imagen en movimiento) en la Universidad de Westminster, en Londres, según Thomas y Dowmunt (2005) en este simposio se mencionó que esta investigación genera formas de

conocimiento intuitivas y empíricas, las cuales deben ser integradas al campo de las humanidades.

**Primero**, se recomienda una preparación epistemológica para clarificar el estatus de la investigación en una vía de práctica creativa. **Segundo**, se motiva a los practicantes a crear alianzas con otras disciplinas basadas en la práctica, de modo que se logre una relación contextual. **Tercero**, se recomendó compartir la práctica y gestionar la creación de archivos para su futuro acceso. Y, **por último**, tratar de relacionar el trabajo doctoral a la investigación de los miembros de las facultades (Quiroga, 2015, pág. 235).

En junio de 2005 se celebró el simposio (Articulando la práctica de los medios como investigación) en la Universidad London South Bank. **Mica Nava (2005) escribe que, en el futuro, la práctica será solo una forma más de acercarse al objeto de estudio y de hacer investigación; otras formas incluyen la historia, el análisis textual, la teoría y la investigación empírica** (Quiroga, 2015, pág. 235).

En relación con los criterios metodológicos, Leavy, 2009 concluye que “es primordial la revisión de un marco teórico y literario. Además, es importante especificar qué es lo que se pretende encontrar por medio del proceso de producción, y cómo es que la práctica refleja sobre la teoría en ese ámbito de estudio. En ese sentido, la investigación basada en la práctica involucra todas las etapas del proceso de investigación, desde la recolección de datos, análisis, interpretación y representación” (Quiroga, 2015, pág. 237). **En otras palabras, abarca el proceso de Preproducción, Producción y Posproducción.**

<p>Resultados</p> <p>Findings</p>	<p>La investigación de los medios de comunicación en México tiende a los aspectos teóricos, interpretativos, de carácter social y cuantitativo de la comunicación y sus medios, sin duda imprescindible pero que deja fuera un vasto campo de conocimiento: <b>la práctica misma de los medios de comunicación como procesos de producción y reflexión artística.</b></p> <p>Leavy, 2009 plantea que, durante las últimas décadas ha surgido un nuevo género metodológico que une la investigación social con las artes creativas, <b>se le conoce como investigación basada en las artes, en inglés <i>arts-based research</i></b> (Quiroga, 2015, pág. 221).</p> <p><b>Este género metodológico se introduce en la producción de medios digitales, artes electrónicas, video y cine por lo que en este artículo utilizo las siglas IBPAMA para referirme a la Investigación Basada en la Práctica de las Artes y los Medios Audiovisuales.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La práctica de las industrias culturales integra las disciplinas de la comunicación y las artes; por ejemplo, la investigación en el campo de los estudios cinematográficos se nutre de la intersección entre la tradición de las artes visuales y las comunicaciones.</li> <li>• Ejemplo de ello, es el Director de arte y sus creaciones de atmósfera, junto con el Director de cámara, en concordancia con el Director general del proyecto audiovisual.</li> </ul>
-----------------------------------	--

### ***Evolución en la disciplina del cine***

Si bien es cierto que, al principio, los estudios de cine tuvieron que tomar prestados conceptos de otras disciplinas como las artes visuales y la pintura, **con el tiempo fueron evolucionando a través de la apropiación de conceptos tomados del Psicoanálisis:** Estudia, investiga y describe conductas, problemas o enfermedades mentales, para su posterior análisis y tratamiento a seguir.

**Semiótica:** Estudio de los diferentes sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos su modos de producción, funcionamiento o recepción.

**Antropología:** Estudia al ser humano de una forma integral, explorando sus características físicas y cultura.

**Etnografía:** Estudio de los pueblo y su cultura. Se interacciona con el grupo de trabajo.

### **Estructuralismo y post-estructuralismo**

#### **Fenomenología,**

#### Metodología general

Es indudable que la producción de medios digitales y las **Redes Sociales Virtuales** han creado nuevas relaciones entre la tecnología, la comunicación y el arte. La práctica de medios como la creación de espacios multimedia, la producción sonora, el videoarte, el cine experimental, la instalación (es decir las locaciones y paisajes), la producción de ambientes virtuales e inmersivos (3D), son algunos ejemplos de formas de producción interdisciplinarias. **Su investigación requiere no solo comprometerse con el análisis teórico de varias disciplinas, sino que trata directamente con la experimentación mediante sus procesos de producción.** De este modo, la

investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales, surge de la necesidad de estudiar por medio de la práctica misma, artefactos (vídeos) que son contextualizados dentro de múltiples disciplinas.

El cine es una conformación de la realidad subjetiva, y depende de sus colaboradores guiar la idea general del Director, para crear un acorde entre la filmación del audiovisual y su historia, como ejemplo, se nombra la adaptación de un libro hacia una película.

### **La IBPAMA (Investigación Basada en la Práctica de las Artes y los Medios Audiovisuales)**

Utiliza *nociones del ser, la subjetividad y la autobiografía*, como herramientas metodológicas. Éstas incluyen la práctica reflexiva, la auto-etnografía, los estudios de *performance* y la investigación documental, entre otros. Estos métodos pueden ubicarse dentro de diversos marcos teóricos, feministas, poscoloniales, *queer*, fenomenológicos, antirracistas, deconstructivos, experimentales... *“el buen arte destruye”*.

Toma como recurso la narrativa propia del sujeto, es decir la autobiografía como una manera de explicar fenómenos sociales, artísticos y culturales más amplios.

Además, la subjetividad de la experiencia humana ha resultado significativa en metodologías como la etnográfica, biográfica, histórica, narrativa y performativa.

Esto es de vital importancia en las humanidades, en donde se tratan temas relacionados con el comportamiento, las relaciones sociales y las representaciones simbólicas.

**El objetivo final de una investigación basada en la práctica es producir un artefacto mediático de carácter audiovisual,**



	<p>en conjunto con una tesis escrita que –además de contextualizar la producción del artefacto dentro de un marco teórico– tenga como objetivo la creación de nuevos conocimientos en el tema, exponiendo una relación simbiótica entre la práctica y la teoría. Un punto importante en el proceso de investigación basada en la práctica es la producción simultánea de conocimiento a través del artefacto (vídeo); este modelo es especialmente apto para artistas visuales que llevan a cabo una indagación teórica sobre sus propios procesos creativos y de producción, así como para investigadores con experiencia en la producción de medios audiovisuales.</p> <p><b>OBJETIVO</b></p> <p>Nava, 2005 expresa que “toda producción cultural emerge desde ciertos ámbitos históricos, intelectuales, estéticos, políticos y biográficos, asimismo todo artefacto adhiere o rompe con ciertas convenciones y tiene o no un contenido analítico...De este modo, cualquier artefacto mediático o audiovisual es capaz de producir significado y de afectar a los espectadores por medio de su diseminación o expresión de ideas; debe sustentar una propuesta crítica, que emerja de un contexto multidisciplinario, situado dentro de un marco histórico, lo que le otorga rigor metodológico a la investigación”. (Quiroga, 2015, págs. 237-238).</p>
<p>Palabras clave <b>(IBPAMA)</b></p>	<p><b>Inicios de la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales (IBPAMA)</b></p> <p>Primero debemos preguntarnos: ¿qué es la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales? ¿Quién la realiza y cómo se lleva a cabo? La investigación basada en la práctica existe como género metodológico desde los inicios de la década de los noventa y ha sido un fenómeno creciente desde</p>

	<p>entonces, siendo cada vez más común en las instituciones de enseñanza superior; este modelo ha crecido principalmente en las artes y las humanidades... además, se ha nutrido de la intersección entre la producción de medios digitales y las artes, dentro del marco del arte contemporáneo pero también dentro de un contexto de experimentación con nuevas tecnologías de comunicación (Quiroga, 2015, pág. 222).</p> <p>Uno de los métodos más importantes dentro de este tipo de investigación es la contextualización del tema de estudio <u>desde la perspectiva del sujeto</u>. Es decir, se analiza el proceso de producción de un artefacto mediático (cine, video, fotografía, multimedia, música, teatro, escultura o instalación) desde una postura subjetiva. Podemos definir la investigación basada en la práctica como cualitativa y de carácter interdisciplinario, que <u>utiliza procesos de producción (audiovisuales, artísticos, literarios, performativos, mediáticos)</u> para indagar a través de la práctica y la experiencia humana, problemas que no son revelados a través de otras metodologías.</p>
<p>Términos clave</p> <p><b>Laboratorios de investigación en las artes</b></p>	<p>En México existe sin duda una larga trayectoria por recorrer en términos de innovaciones metodológicas en la investigación de medios audiovisuales. Es importante que estos debates lleguen a los círculos académicos mexicanos para que se abra paso no solo a proyectos aislados de investigación basada en la práctica, sino a inversiones a largo plazo, participando instituciones de arte en los programas académicos para producción de medios. <b>Se fomenta la transformación de una “cultura de taller” a futuros laboratorios de investigación en las artes</b> (Kälvemark, 2011:22).</p> <p>En dichos laboratorios no solo se producen artes visuales y mediáticas, sino que también se analiza y se transforman las</p>

	<p>realidades sociales por medio de la producción audiovisual. como el documental social participativo</p> <p>Según Lizzaralde Gómez (2014), en Colombia, la creación de <i>Media-Labs</i> o “laboratorios de medios” genera prácticas artísticas que resultan transformadoras a nivel social, <b>los <i>MediaLabs</i> son “interfaces sociales de resistencia”</b> en donde por medio de la apropiación crítica de los medios y las tecnologías, se logra un cambio en el tejido social al crear espacios abiertos de participación para los ciudadanos. Un punto clave en la implementación de laboratorios de medios es la investigación interdisciplinaria, que ha sido uno de los objetivos del <i>MediaLab</i> del Centro Multimedia; donde la investigación y la experimentación buscan fortalecer las líneas del mismo centro y <i>“generar nuevos campos de conocimiento a partir de cruces disciplinarios”</i> (Quiroga, 2015, pág. 228).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Idea principal, cruzar disciplinas:</b> <i>Este cruce interdisciplinario es un campo fértil para la reflexión y exploración de problemáticas sociales específicas a nuestro propio entorno, las que pueden ser expresadas por la producción audiovisual y teorizadas por medio de la investigación.</i></li> </ul>
<p>TÉRMINOS CLAVE</p> <p>Los retos de la IBPAMA</p>	<p><b>Los retos de la IBPAMA</b></p> <p>Torsten Kälvemarm (2011:22) escribe que en algunos países la investigación basada en la práctica no es una prioridad debido a que aún existe la idea de que el arte está separado del discurso científico y afirma que en estos países hay una reflexión intelectual sobre el arte y la práctica pero ciertamente no son muy visibles en términos de investigación; en muchos aún existe el prejuicio que separa la investigación científica de la práctica tanto artística como de producción mediática y audiovisual; en el</p>

	<p>ámbito académico la hegemonía del discurso moderno privilegia modos de pensamiento objetivos y abstractos sobre la subjetividad de la experiencia humana. Según John Hartley (2009:140), este discurso tiene su base en la Revolución Industrial; donde se inicia una clara diferenciación entre el trabajo manual y el del pensamiento. Burgin (2006) dice que, aunque desde la Edad Media, las artes se dividieron entre “liberales” y “mecánicas”, las primeras eran disciplinas intelectuales que se enseñaban en universidades mientras que las segundas eran habilidades manuales aprendidas en talleres artesanales (Quiroga, 2015, pág. 228).</p> <p><b>Investigador -objeto de estudio</b></p> <p>Según Griffiths (2011:180), la crítica dirigida hacia la subjetividad de los resultados de la investigación basada en la práctica generalmente asume que únicamente un observador ajeno al fenómeno de estudio puede ser parcial y neutral y que ambas características son en todo caso deseables en la investigación. Griffiths asegura que, en primer lugar, es imposible investigar cualquier fenómeno o contexto humano desinteresadamente. La participación del investigador como parte del sujeto de estudio presenta, evidentemente, un problema epistemológico. La pregunta no es si somos capaces de producir conocimiento verdadero partiendo de nuestra propia experiencia subjetiva. Es evidente que cualquier investigación que tome en cuenta aspectos humanos, sociales o culturales debe considerar la experiencia humana como un punto de partida importante.</p>
<p>Términos clave</p>	<p>la imagen y su potencial como un medio epistémico es un</p>

Epistemología visual	<p>tema central en la investigación de las artes visuales, la historia del arte y otras disciplinas dentro de las humanidades, pero también dentro de las ciencias naturales. Este campo se conoce como “epistemología visual” (Klinke, 2014); las imágenes epistémicas son las que contienen algo más allá de lo visible, es decir, un entendimiento más complejo del mundo.</p> <p>Se ha debatido por siglos el potencial de la imagen para comunicar ideas. La tarea de la epistemología visual es determinar lo que es posible conocer a través de las imágenes y se ha convertido en un área de investigación multidisciplinaria, en donde se incluyen la percepción visual y los procesos de retroalimentación y los cognitivos, las imágenes mentales, la transformación de imágenes externas, el pensamiento visual, la lógica pictórica y el potencial epistémico de las imágenes. La filosofía, neurología, psicología, los estudios visuales así como la historia y la teoría del arte pueden contribuir ampliamente a esta área del conocimiento (Klinke, 2014:6).</p>
----------------------	--

### **¿Actualmente es útil o importante la investigación basada en la práctica?**

Podemos concluir que la investigación basada en la práctica es una vía necesaria dentro de las artes visuales y los medios de comunicación. A pesar de que este modelo no ha sido institucionalizado en México, la adición de este género metodológico como vía de titulación doctoral sería una buena estrategia para responder a las inquietudes de artistas y practicantes de los medios audiovisuales que están planeando incursionar en la investigación doctoral. Con esto, cambiaríamos las posibilidades de las nuevas generaciones de investigadores en estas áreas del conocimiento. Será posible generar laboratorios de práctica creativa en cada una de nuestras universidades y producir investigación tanto teórica como creativa y práctica.

Se complementa el artículo “**la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales**” con imágenes de temas y eventos afines.

- a. El Laboratorio Arte Alameda<sup>5</sup>, fundado en noviembre de 2000, es un espacio dedicado a la exhibición, producción, documentación e investigación de las prácticas artísticas que utilizan u ponen en dialogo la relación arte-tecnología<sup>6</sup>



Uno de los logos de la página en Facebook

---

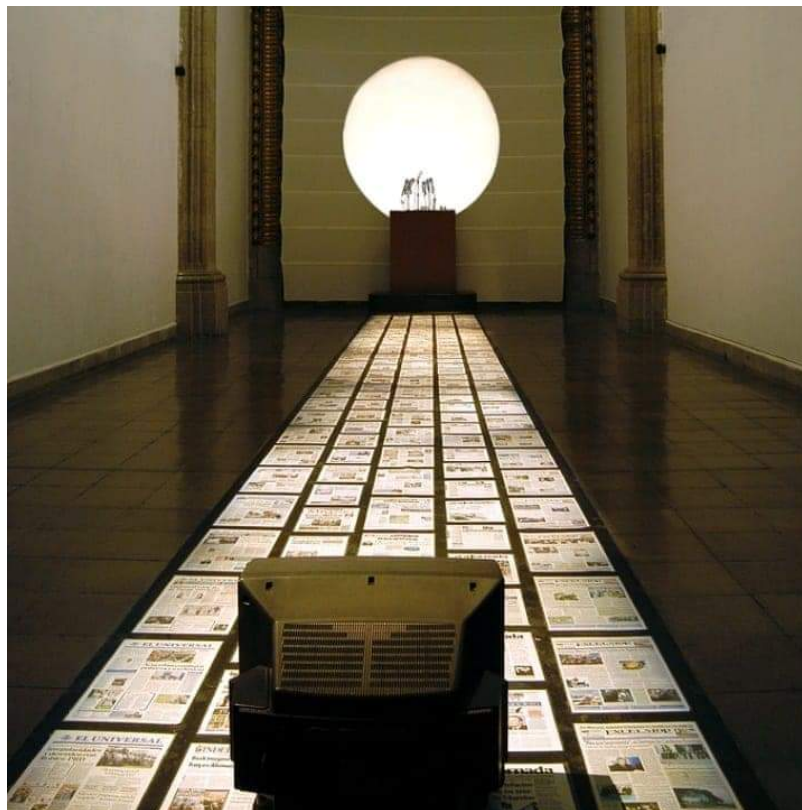
<sup>5</sup> Para un recorrido virtual por las instalaciones del Laboratorio Arte Alameda y poder ver algunas de sus obras, ingresa al siguiente link

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://inba.gob.mx/sitios/recorridos-virtuales/laboratorio-artealameda/&ved=2ahUKEwibscSy7Y\\_vAhUR01kKHUB3Bi0QFjANegQIMxAC&usg=AOvVaw0gpowlhI6\\_HrOD7P2pmp-1&cshid=1614627911790](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://inba.gob.mx/sitios/recorridos-virtuales/laboratorio-artealameda/&ved=2ahUKEwibscSy7Y_vAhUR01kKHUB3Bi0QFjANegQIMxAC&usg=AOvVaw0gpowlhI6_HrOD7P2pmp-1&cshid=1614627911790)

<sup>6</sup> El contenido visual del Laboratorio Arte Alameda, puede encontrarse mediante la red social virtual Facebook, en el siguiente link <https://www.facebook.com/artealameda/>



Instalaciones del Laboratorio Arte Alameda-Ciudad de México



Exposición en el Laboratorio Arte Alameda-Ciudad de México



Centro de Documentos Priamo Lozada. Cerca 120 recopilaciones de investigaciones y exposiciones, realizadas por el Laboratorio Arte Alameda



Ornella Ridone, "Inmaculada Concepción" 1999, colección de David y Patricia Peláez. Galería de arte Actual Monterrey



- b. En Colombia se celebra anualmente el *Festival Internacional de la Imagen*<sup>7</sup> que inicia en 1997 y es realizado por el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Está dedicado al diseño interactivo, las artes mediáticas, la creación audiovisual, la producción sonora y, en general, a las nuevas relaciones entre arte, diseño, ciencia y tecnología. Durante este festival, se celebra el Foro Académico de Diseño, donde se realizan debates en mesas de trabajo dedicadas a temas como el diseño y desarrollo de productos interactivos, la gestión y transmisión de conocimiento, la comunicación, memoria, patrimonio y sostenibilidad social y medio ambiental en las dinámicas urbanas actuales.

---

<sup>7</sup> Véase en: [www.festivaldelaimagen.com](http://www.festivaldelaimagen.com)

## 12. METODOLOGÍA

En las vías de acceso a la realidad social, me he guiado con las fases del Documental Social Participativo; cómo el Comunicador Social *ha de interrogarse e interrogar a la realidad social acerca del cursus sufrido por aquello que estudia, sobre cómo ha llegado a ser lo que es e incluso por qué ha llegado a serlo... Tiene poco sentido no preguntarse de dónde vienen los procesos y las instituciones sociales* (Galera & Berganza, 2005, pág. 28)

En cierto modo, la metodología pretende mostrar si es posible conocer la realidad, cuánta realidad es posible conocer y por qué caminos es posible conocerla (Galera & Berganza, 2005, pág. 24).

«El concepto básico de método, abarca un criterio intelectual establecido para proceder ordenadamente en torno a algo y en función de unos objetivos y las consecuencias. Sin embargo, Ortega, Gasset y Fishman expresan que la realidad para los periodistas es compleja, posee múltiples perspectivas y está mediatizada por nuestra percepción. Como señala Ortega en el segundo volumen de *El espectador* (p. 19): La verdad, lo real, el universo, la vida —como queráis llamarlo—, se quiebra en facetas innumerables, en vertientes sin cuento, cada una de las cuales va hacia un individuo. Si éste ha sabido ser fiel a su punto de vista, si ha resistido a la eterna seducción de cambiar su retina por otra imaginaria, lo que ve será un aspecto real del mundo... Dónde está mi pupila no está otra: lo que de la realidad ve mi pupila no lo ve otra (...) La realidad, pues, se ofrece en perspectivas individuales. Lo que para uno está en último plano, se halla para otro en primer término... La perspectiva visual y la intelectual se complican con la perspectiva de la valoración» (Galera & Berganza, 2005, págs. 22-23).

**Desarrollando una perspectiva cualitativa**, la cual engloba técnicas tales como la observación participante, los grupos de discusión, la entrevista abierta y detallada, así como las historias de vida.

En la recopilación de datos, se tiene en cuenta la metodología interpretativa, (se pretende recoger el significado de la acción de los sujetos).

Las técnicas cualitativas se practican a partir de la comprensión, siendo un componente esencial la interpretación subjetiva, abarcando el lenguaje y los discursos: Se trata de captar los motivos, los significados, las emociones y aspectos subjetivos de las acciones e interacciones de individuos o grupos.

En esencia, son las prácticas que caracterizan las virtudes y capacidades de un individuo o grupo, las cuales se debatieron con el grupo de trabajo, generando la etapa del cortometraje en la cual se hace necesario la participación de los actores y su concentración focal para realizar el personaje.

**NOTA:** Es importante aclarar que, una vez seleccionado el perfil de cada uno de las participantes del taller audiovisual, **es el Director de cada cortometraje el que decide y tiene la última postura frente a lo que considere mejor para la narración de su contenido (incluyendo los personajes).**

## 12.1. Población

La unidad de análisis o población con la que se trabajó en la realización del taller audiovisual, se constituye de niños, estudiantes y comunidad juvenil del territorio ancestral de Pitayó. Esta población, abarca niños, niñas, hombres y mujeres oscilando entre los 10 a 26 años de edad; **participando un total de 16 personas**, para conformar el grupo de trabajo.

<b>Tabla 1</b> distribución de la muestra por genero (NIÑOS)	
<b>Genero</b>	<b>N° de personas</b>
Mujeres	2
Hombres	3
Total	5

<b>Tabla 2</b> distribución de la muestra por genero (ESTUDIANTES)	
<b>Genero</b>	<b>N° de personas</b>
Mujeres	2
Hombres	1
Total	3

<b>Tabla 3</b> distribución de la muestra por genero (COMUNIDAD JUVENIL)	
<b>Genero</b>	<b>N° de personas</b>
Mujeres	1
Hombres	7
Total	8

La metodología del cortometraje “El Duende”, se elaboró a partir de las ideas que expusieron los jóvenes de Pitayó y las visiones espirituales que las personas mayores nos transmiten, mediante la comunicación oral y la recopilación de información escrita; **de esta manera se creó una historia, luego se segmentó en escenas mediante el guion literario y posteriormente el guion técnico**, en el cual se aborda fílmicamente el cortometraje. Siendo necesario, disponer de nociones básicas sobre lenguaje audiovisual, es decir, la manera en que estructuramos imágenes en movimiento y sonidos (vídeos); permitiendo comunicar ideas o emociones. Así, **en el lenguaje audiovisual el tiempo se alarga**, se acorta, se transforma mediante recursos y gracias al montaje, creando una estructura temporal propia a la historia que se está filmando.

Antes de llevar a cabo la producción del cortometraje “El Duende” fue necesario predisponer a los jóvenes participantes del taller audiovisual a conocer el Lenguaje audiovisual básico, para que tuvieran en su imaginario la manera en la que se estaba grabando. Los Actores, estaban sujetos a medidas de encuadre fotográfico (limitados a ciertos espacios en la escena, es decir, no salirse de enfoque). Entre un plano y otro consecutivo hay que respetar el movimiento de los personajes, de la cámara, de los escenarios... Si el personaje camina de izquierda a derecha en un plano, en el siguiente deberá mantener la misma orientación del movimiento, de lo contrario parecerá que ha cambiado de dirección (no habría **continuidad temporal**).

## 12.2. Planos en fotografía

1 PLANO PANORÁMICO / GRAN PLANO GENERAL

2 PLANO GENERAL

3 PLANO AMERICANO

4 PLANO MEDIO

5 PRIMER PLANO

6 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

7 PLANO DETALLE

1 PLANO PANORÁMICO/ GRAN PLANO GENERAL

Encuadra un paisaje o un escenario amplio. El personaje no aparece o queda diluido en el entorno.



2 PLANO GENERAL

Encuadra un personaje de cuerpo entero en el escenario en el que se encuentra.



3 PLANO AMERICANO

Encuadra al personaje de las rodillas hasta la cabeza.



#### 4 PLANO MEDIO

El encuadre recorta desde el abdomen hasta la beza



#### 5 PRIMER PLANO

El encuadre recorta al personaje por los hombros hasta la cabeza.



#### 6 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

El encuadre recorta sólo un detalle del rostro del personaje.



#### 7 PLANO DETALLE

El encuadre recorta un detalle del personaje diferente al rostro.



Tomado de:

Documentales Sociales Participativos  
(Mosangini, 2010, pág. 21)

### 12.2.1. Puntos de vista sobre el encuadre

El encuadre también cambia en función del punto de vista que adopta la cámara

#### ÁNGULO NORMAL

La cámara está a la altura de los ojos del personaje.



#### CONTRAPICADO

La cámara se sitúa debajo del personaje. (Tiene por efecto engrandecer el personaje).



#### PICADO

La cámara se sitúa por encima del personaje. (Tiene por efecto empequeñecer al personaje).



#### ÁNGULO ABERRANTE

La cámara se inclina hacia un lado.





**PUNTO DE VISTA SUBJETIVO**

La cámara adopta el punto de vista de uno de los personajes.



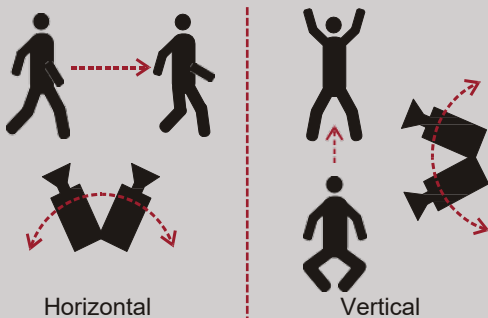
Tomado de Documentales  
Sociales Participativos  
(Mosangini, 2010, pág. 23)

## 12.2.2. Movimientos de cámara

La selección del encuadre también se enriquece gracias a los distintos movimientos de cámara que se pueden realizar, principalmente:

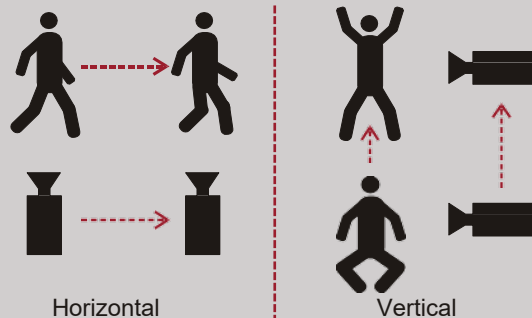
### PANORÁMICA

La cámara **gira sobre su eje** (horizontalmente o verticalmente). Puede rotar para describir un entorno, acompañar el movimiento de un personaje, relacionar personajes y/o elementos en el plano, etc.



### TRAVELLING

La cámara se **desplaza horizontalmente** (se acerca o se aleja de un personaje, lo acompaña avanzado en paralelo con él, etc.) o **verticalmente** (sube y/o baja).

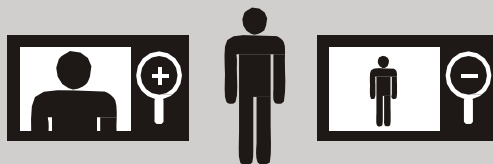


### BARRIDO

Es una panorámica tan rápida que no se distinguen las imágenes filmadas. Normalmente se utiliza como recurso para un cambio temporal o espacial.

### ZOOM

Se desplazan las lentes de la cámara para acercarse o alejarse del objeto filmado. Si se acerca aumenta el tamaño del objeto al tiempo que reduce la profundidad de campo y el ángulo de visión.



Resumiendo, las etapas que deben tomarse en cuenta al momento de realizar un audiovisual tipo documental-cortometraje, encontramos

- **Conformación del grupo filmico y actoral**
- **Elección del tema**
- **Guión**
- **Planificación del rodaje**
- **Edición/Montaje**
- **Distribución/Difusión del contenido audiovisual**



Posteriormente, en la realización del cortometraje “El Duende” se les enseñó el **PLAN DE RODAJE**, el cual contiene la historia, el guión literario y el guión técnico. Con el fin de incentivar en el grupo colaborativo juvenil, los aspectos de apropiación, caracterización y orientación en el proceso que implica desarrollar un contenido audiovisual.

### 12.3. Historia: “El Duende”

En este formato, se recopilaron vivencias e historias acerca del espíritu del Duende, transmitidas y narradas de manera oral en la cultura Nasa del territorio ancestral de Pitayó.

#### EL DUENDE

La cocina, el lugar dónde la magia termina haciéndose comida. Una madre que prepara con esmero la primer comida del día; unos troncos que ya han quedado vueltos cenizas se limpian, para dar paso a más leña, se escuchan caer las últimas gotas sobre una olla que finaliza con un pedazo de panela antes de ponérsele a hervir; una paila que parece haberse quemado por fuera se pone sobre la hornilla; un cric y un crak se escuchan cuando dos huevos se parten y se vierten sobre el aceite caliente; una bolsa negra que había estado guardada desde el día anterior hace su aparición en la mesa. La madre sirve el desayuno ante su hija, la cual con una cara de desagravio sólo ve cómo escapa el humo de los huevos y el aguapanela recién hecha (no quiere volver a comer lo del día anterior, y anterior y anterior).

Sale molesta por comer lo mismo de nuevo y se apresura para salir a jugar, corre rápidamente sendero abajo unos metros, y estando a punto de tropezar contra un árbol se detienen tempestivamente, toma aire y escucha que su madre dice a lo lejos “Yimet, ve por más leña ¡YA NO HAY!” En busca de leña, se dirige al corral, antes de ir camino a la montaña; se encontraban sus implementos de protección habituales (gorro, botas, guantes y ruana) Todo en un morral -a lo cual suma un pañuelo que se cola entre su mochila (pues su madre lo había puesto ahí cómo un regalo sorpresa). Toma todo, saca el Caballo y sale.

La señal era clara. Un niño que llora a lo lejos es porque está cerca, y uno que llora cerca, estaba lejos, esperando hacerte perder, para guiarte a su guarida. Pero, esto significaba que te habías portado mal y te estaba dando una lección.

Hay dos senderos y una niña (Con una cara de enfado)

Mira los dos senderos con desespero y al final decide tomar el camino normal para ir por la izquierda, a los pocos metros de haber elegido escucha un grito (parecido más bien al de un pájaro). Se queda en silencio unos segundos y con el paso del caballo escucha más claro el grito, alguien llora como un niño, que no ha comido, que está desprotegido y seguramente está sólo. Decide entrar en el sendero, siguiendo sólo sus oídos en el espeso bosque... De repente se hace de noche y cae en un sueño.

No sabías donde estabas y fue cuando un sentido vino a mí por desobediencia tuya. Un fuerte frío te hará valorar ahora lo que tu madre te da (dijo el duende).

Sentía que el grito del niño se escuchaba cada vez con menos claridad, a lo cual apresuro el paso en caballo. La niebla se hacía cada vez más espesa y solo podía ver una especie de rama similar al café aunque con un pepa de fruto distinto (la pepa de duende)

Al detenerme para analizar el ambiente y al bajar del caballo, caí sobre una hojarasca tan fresca y vieja que crujió de tal manera (recordándome el grito que confundí con el grito de un pájaro o canto) que al caer a tierra me deslice y puse la mano en pasto para evitar golpearme; el caballo salió despavorido, lo percate como una sombra que se desvanecía entre el bosque y la niebla.

Ya después con frío y hambre, la niebla era densa y desdibujaba cada acto que hacía, subía y de repente tenía que descender, no sabía que hacer y me sentía ya bastante cansad@

(Narración del acto)

Por el fuerte frío que hacía, sentías un galope y era difícil sostenerte, con esfuerzo te sujetaste de lo que estaba agarrado a tu muñeca, luego te acomodaste; primero tomaste un pañuelo que estaba sujeto al cuello (el de tu madre) y lo frotaste sobre tus ojos, al abrirlos estabas de nuevo en el camino que un día antes habías caminado -después de

salir furiosa de casa. Mientras poco a poco te recuperas, un ataque de adormilamiento es constante y en uno de esos ataques quedas a punto de caer; te percatas que el caballo tiene un trenza en la cola a lo cual viene un efecto de recuerdo: Vienen a ti imágenes dónde tu mamá te decía cuando ibas de camino al monte a recoger leña. Cada vez que un caballo corría con desesperación de un lado para otro era porque se le había subido el duende como jinete, y, en algunas ocasiones éste les terminaba haciendo unas trenzas tan difíciles de desenredar que tenían que cortarle el pelo al caballo, de la cola o el crin. Cómo en el caso de la niña, la cual estaba tan bien sujeta del caballo que no podría haberse caído. (El duende hace un buen trabajo dándole un susto y mandándole de nuevo a casa).

### 12.3.1 Guión Literario: “El Duende”

El siguiente es un formato universal, que se aplica al momento de crear el guión para el film “El Duende”. Se configuran el diseño en las márgenes, tipo de papel (A4) y tipo de letra Courier New, tamaño 12.

Guión Literario “El Duende”

Martin Santiago Llanten Nache

INT, COCINA. DESAYUNO EN CASA - MADRUGADA

MADRE

(Se despierta temprano)

Se dirige a la huerta para recolectar cebolla y leña. Estando en la cocina, barre la ceniza que ha quedado en la hornilla; se lava las manos y procede a buscar los ingredientes y utensilios de cocina.

Toma una olla, abre la llave del agua... No fue que sino hasta caer la última gota de agua que quedó medio llena.

Con la hornilla ya encendida, la madre toma una tabla, pone sobre ella la cebolla y el tomate, saca un cuchillo y muy detalladamente comienza a picar; saca una paila y vierte el resultado.

Luego toma la bolsa donde hay pan, toma dos y los deposita en el plato (donde se servirá el desayuno).

Toma dos o tres huevos y los parte en una cacerola (casi con una sincronía de baile) los bate rápidamente al fuego vivo.

TRANSICIÓN

INT, COCINA. ME REPUGNA EL DESAYUNO - DÍA

(Yimed, se encuentra  
Sentado en el comedor)

Yimed, tiene una cara de desagravio por volver a comer lo mismo de días atrás; es tan exagerado su berrinche al ver la comida que su rostro causa fastidio y enojo en la Madre que recién sirve el desayuno.

TRANSICIÓN

EXT, CORREDOR DE LA CASA. SALGO A JUGAR - DÍA

(Yimet sale corriendo  
de la casa, al instante  
sale su Madre)

Madre

¡Yimet! Ve por más leña, ya no hay para la comida... Y vete a ver los animales de la montaña.

Yimet hace caras y se dirige a tomar el caballo.

TRANSICIÓN

INT-EXT, CORRAL. DE CAMINO A LA MONTAÑA - DÍA

Yimet se encuentra en el corral y se apresura a tomar sus cosas para emprender hacia la montaña.

Toma sus implementos (los cuales se encuentran entre sí arrumados) los pone en un bolso de una manera molesta, todo lo taca a la fuerza, quedando de tal manera al final descubierto el pañuelo que la madre le ha obsequiado.

Por último, toma la montura y la pone sobre el caballo, que lo llevará a paso firme por la montaña.

TRANSICIÓN



EXT, SENDERO BOSCOZO. YIMET ENTRA EN EL BOSQUE - TARDE

Ya galopando en el camino, a punto llegar a una encrucijada para tomar un sendero. Yimet se detiene, pues escucha un ruido extraño y desconcertante.

Observando de un lado para otro, vuelve a escuchar el ruido, esta vez con más claridad hasta que lo identifica cómo el llanto de un bebe... De un niño.

Intrigado, Yimed toma el sendero más sombrío.

TRANSICIÓN

EXT, BOSQUE NUBLADO. YIMET Y EL DUENDE

(Yimet, poco a poco se  
encuentra bajo  
un hechizo de sueño)

Entre más se adentra Yimet al bosque, el grito del niño se hace cada vez más lejano. Un sueño comienza a apoderarse de él mientras la neblina de la montaña lo arropa.

Decide bajar del caballo a lo cual hace gran ruido pisando unas hojas; el caballo se asusta y sale corriendo (Yimet sólo). De un lado para otro camina desubicado entre la neblina.

Se ha convertido en un niño perdido... sin más remedio que estar triste.

Cansado, con frío y hambre se detiene a reposar en un árbol. De pronto, Una manita rosa contra la suya, levanta la cabeza y entre un desdén de sueño desdibuja una silueta al tiempo que se sorprende y cae hacia atrás.

Es el Duende, con un sombrero tan grande que tapa su cabeza, utiliza ruana, con un pantalón blanco remangado para dejar ver sus pies de niño.

TRANSICIÓN

EXT, BOSQUE. EL DUENDE CORRIGE A YIMET - TARDE

(Yimet hace gestos extraños  
con la cara, pues se siente  
en una pesadilla)

Yimet, entre sus sueños escucha que alguien dice algo mientras mastica súbitamente comida.

Duende

(Mientras mastica pepa de  
Duende)

No sabías donde estabas y fue cuando  
un sentido vino a mí por desobediencia  
tuya. Un fuerte frío te hará valorar  
ahora lo que tu madre te da.  
¡ANDA, VETE CON SUEÑO, HAMBRE Y FRÍO!

El Duende, suelta una carcajada demoniaca y pone su mano sobre la cara de Yimed para despertarle.

TRANSICIÓN

EXT, SENDERO BOSCOZO. YIMET SALE DEL BOSQUE GALOPANDO - DÍA

Yimet poco a poco recobra el sentido, a lo lejos se desdibuja la imagen del duende. Yimet se extraña al ver la crin y la cola del caballo, pues tienen unas trenzas bien hechas, que terminan siendo sujetadas por el pañuelo de su Madre.

Poco a poco se aleja en un ambiente sombrío y misterioso.

### 12.3.2. Guión Técnico “El Duende”

El último formato de filmación, corresponde a la ejecución cinematográfica de las propuestas planteadas en el Guión Literario.

#### EL DUENDE-CORTOMETRAJE

##### **Sinopsis**

En esta historia, hay una niña que desobedece y no valorar la comida que su Madre le da con esmero. Yimet, es la niña que por desobediente recibe su lección, dictada por un espíritu del bosque.

Personajes:

- Yimet (Joven, entre 10-12 años de edad) que despierte rebeldía
- Madre (Mujer joven “caucásica”, entre 20-45 años de edad) vestimenta casual (con pijama larga y bufanda o chal “chocha”)
- Duende: Persona pequeña, de tez morena

Vestuario:

- Yimet, ropa negra, zapatos negros
- Madre, delantal-ropa ancha
- Duende. Sombrero grande, pantalón blanco, ruana
- Caballo (implementos de monta)

## EL DUENDE- GUIÓN TÉCNICO

Por: Martin Santiago Llantén Nache

<b>ESCENA 1 DESAYUNO EN CASA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Personajes: Madre</li> <li>▪ Locación:</li> </ul>		
<b>Toma 1</b>	<b>Plano / Angulo</b>	<b>Texto-Acción</b>
(Interior Día-cocina, hora de inicio 6 a.m. a 10:a.m.)	Plano detalle de las manos y el objeto que sujeta, en ángulo picado, mientras barre la ceniza.	
Toma 2 (Interior-cocina)	Plano detalle de los utensilios de cocina mientras la madre los toma. Angulo focal o picado	(Desenfocar fondo para que no se vea el rostro de la madre).
Toma 3 (Interior-cocina)	Plano detalle, plano entero	la primera acción será tirar un trozo de panela, luego el zoom out al tiempo que se abre la llave del agua.
Toma 4 (Interior-cocina)	Plano detalle del fuego de la hornilla.  En time laps o travelling, plano detalle del fuego	Tomas del fuego en time laps (para después crearles lentitud y rapidez según sea el acompañamiento musical y la trama)
Toma 5 (Interior-cocina)	Plano detalle, ángulo picado o focal, de brazos y alimentos.	Se pone una tabla que entra en encuadre, se toma la cebolla y

	Se hace un acercamiento a la labor del cuchillo y se crea un nuevo encuadre.	el tomate agregándolos a punto focal (al momento de dar el primer piquete, se cambia de toma). Acercamiento de la imagen y plano detalle en lo que se está picando.
Toma 6 (Interior-cocina)	Plano detalle del guiso (tomate- cebolla).  Mientras se vierte en una paila caliente (captar sonido)	Captar sonido mientras se sofríe el guiso
Toma 7 (Interior-cocina)	Se hace un plano detalle, en ángulo picado de la madre mientras vierte los tres o dos huevos y comienza a batir.	<b>NOTA</b> (con el crujido anterior- entrada)  Se mezcla todo en la paila donde está el guiso
Toma 8 (Interior-cocina)	Se hace un plano detalle del desayuno a contraluz.	(como un pastel que enfría en la ventana)  Hay una bolsa y saca una arepa.
Toma 9 (Interior-cocina)	Misma escenografía de la toma 8.  Yimet se encuentra desenfocado; el enfoque esta sobre el desayuno a contraluz	

<b>ESCENA 2 ME REPUGNA EL DESAYUNO</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Personajes: Madre, Yimet</li> <li>▪ Locación:</li> </ul>		
<b>Toma 1</b>	<b>Plano / Angulo</b>	<b>Texto-Acción</b>
(Interior comedor)	Día- Con un plano cerrado, con ángulo focal, contrapicado realizar el encuadre del desayuno y la cara de Yimet.  Luego pasar a primer primerísimo plano de Yimet, seguido de un Zoom in.	Un enfoque del desayuno, luego de la cara de Yimet en una misma secuencia.
<b>Toma 2</b>	Día- Se capta el desayuno con encuadre total, seguido de un Zoom in.	
<b>Toma 3</b>	Día- Después de los gestos, se interrumpe la escena con un golpe en la mesa (el brazo y mano quedan en encuadre)	<b>NOTA</b> De la toma 1  (Se vuelve al anterior plano cerrado, con ángulo focal, contrapicado).  con voz en off la madre dice “Deja de estarle haciendo caras a la comida; por mal agradecido el duende te castigará”. La toma se queda con Yimet...

### ESCENA 3 SALGO A JUGAR

- Personajes: Madre, Yimet, un Caballo
- Locación:

Toma 1	Plano / Angulo	Texto-acción
(Exterior Día- corredor de la casa)	Plano genera de la salida de la casa, en encuadre estará ya el caballo.  (Yimet sale corriendo de la casa, al instante sale su Madre).	Yimet sale corriendo hacia la cámara con cara de felicidad, hasta que lo llama su Madre y la expresión de su rostro cambia.  Madre: ¡Yimet! Ve por más leña, ya no hay para la comida...  Yimet gira y la cámara se queda con el él, luego se hace una cortinilla.
(Exterior Día- corredor de la casa)	En otro plano, se toma a Yimet mientras hace caras y juega con su rostro después de esta orden que ahora le han dado (Ya no puede jugar).	Se vuelve al primer plano general y se ve todo el recorrido y acción que hace Yimet de lado a lado del plano hasta tomar el Caballo.

## ESCENA 4 EN EL CORRAL CAMINO A LA MONTAÑA

- Personajes: Yimet, un Caballo
- Locación: Un corral

Toma 1	Plano / Angulo	Texto-acción
(Interior, exterior corral)	<p>Plano general, entero</p> <p>Yimet se encuentra en el corral y se apresura a tomar sus cosas para irse camino a la montaña.</p> <p>Se haría en plano general del corral. Desde que Yimet entra en escena hasta que sale con el Caballo.</p>	<p>Toma sus implementos (los cuales se encuentran entre sí arrumados) y los pone en un bolso de una manera molesta, todo lo taca a la fuerza y así parte de la ropa queda al descubierto</p>



## ESCENA 5 YIMET ENTRA EN EL BOSQUE

- Personajes: Yimet, un Caballo
- Locación:

Toma 1	Planos / Angulo	Texto-acción
(Exterior, tarde noche-camino, senderos montaña-colina)	Plano general con acercamiento de Zoom in, se capta a Yimet mientras va por el filo de una montaña (ascendiendo)	(Vestuario, yimet ya trae puesto todo lo necesario para ir a la montaña)
Toma 2	Primer primerísimo plano, se capta el rostro de Yimet haciendo gestos de desconcertado por los ruidos del bebe que escucha.	Desconcertado por los ruidos del bebe que escucha.
Toma 3	Se hacen planos de rostro desconcertado.  En plano cenital, picado desde un ángulo subjetivo, mira para todos los lados Yimet	Ya galopando en el camino, a punto llegar a una encrucijada para tomar un sendero. Yimet se detiene y escucha un ruido extraño.  Vuelve a escuchar el ruido, esta vez con más claridad hasta que lo identifica cómo el llanto de un bebe... De un niño.

		(Toma el sendero más sombrío).
Toma 4	Plano detalle del perfil de Yimet, en su oreja. Cuando voltea queda en primer primerísimo plano.	Vuelve a escuchar el ruido, esta vez con más claridad hasta que lo identifica cómo el llanto de un bebe... De un niño.  Traga saliva y toma el sendero siniestro.
Toma 5	Plano general del bosque sombrío, con Zoom in y traveling, time laps	<b>Nota:</b> Zoom in zoom out
Toma 6	Plano general del bosque desde otra perspectiva. Yimet sobre el Caballo entra al encuadre... en secuencia entra al sendero quedando al final en un plano entero o americano.  En plano americano, estando Yimet sobre el caballo. Reconoce el sonido de un niño llorando y se adentra en el bosque.	Yimet entra tímido al bosque mientras escucha ruidos extraños.

## ESCENA 6 YIMET Y EL DUENDE

- Personajes: Yimet, el Duende, un Caballo
- Locación: bosque-niebla

Toma 1	Plano / Angulo	Texto-acción
(Exterior, tarde. Bosque-niebla)	Plano subjetivo de Yimet, ángulo picado.  Tomando como referencia la cabeza del caballo; de izquierda a derecha se hace el movimiento (siguiendo los gritos del niño)	Yimet escucha un ruido a su lado izquierdo y luego al derecho. Con el segundo ruido se queda dormido
Toma 2	Plano medio de Yimet y el Caballo, Yimet	Yimet deja al caballo pastando y cierra la portada.
Toma 3	Plano entero, ángulo cenital se capta Yimet mientras mira de un lado a otro desubicado.  Plano entero de Yimet.  Distintos planos (detalle, primer primerísimo plano, plano medio corto y plano entero) con diferentes perspectivas.	Yimet, cruza un puente que lo lleva a un bosque. Sale de entre la niebla; se mueve por el encuadre de un lado para otro.
Toma 4	Plano detalle de los pies de Yimet;	Yimet camina un poco, se siente observado.

Toma 5	Plano entero, ángulo contrapicado. Se capta al duende desenfocado	Yimet no sabe que pasa, de repente la niebla cubre el bosque
Toma 6	Primer primerísimo plano en ángulo contrapicado.	se capta la mirada de Yimet asustado... hasta que se desmaya del miedo.
Toma 7	Plano cenital-picado desde la espalda del duende mientras este mueve su cabeza hacia un lado.	Al final de la escena mueve la cabeza para un lado. Pues Yimet se ha desmayado y siente un trance.

<b>ESCENA 7 EL DUENDE CORRIGE A YIMET</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Personajes:</li> <li>▪ Locación:</li> </ul>		
<b>Toma 1</b>	<b>Planos / Ángulos</b>	<b>Texto-acción</b>
(Exterior, tarde noche)	En primer primerísimo plano a contra luz se capta al Duende.	(Se escuchan ruidos, el Duende mastica sus pepas de duende)  (VOZ EN OFF) “No sabías donde estabas y fue cuando un sentido vino a mí por desobediencia tuya”
Toma 2	Plano medio corto con Zoom in, con énfasis en el encuadre del sombrero y cara estando a contraluz el duende	(VOZ EN OFF) “Un fuerte frío te hará valorar ahora lo que tu madre te da”
Toma 3	En plano detalle se capta la manera de masticar del Duende.	Frontal en encuadre desde la nariz hasta el mentón, destacando la manera de masticar.
Toma 4	(CON EL MISMO PLANO ANTERIOR) Plano detalle con ángulo frontal.  Realizar un zoom in, hasta quedar en plano cerrado de la boca del Duende.	El Duende dice moviendo la boca: “¡anda vete con sueño, hambre y frío!”

**Nota: LAS ESCENAS 4, 5 Y 6 del guión técnico original se modificaron,** desde un principio como director general del cortometraje “El Duende”, tuve afinidad por hacer partícipe a los animales en este film. Sin embargo, tratar con animales no es fácil, solo obtuve una toma según el plan de rodaje, después el caballo comienza a molestar (me dicen que puede ser porque hay demasiada gente reunida en solo sitio, así como los instrumentos de grabación cámara, boom, cableado y sombrillas; estos equipos al tenerlos tan cerca incomodaron al caballo, el cual los veía por primera vez).

Fue tal el susto que lleva el caballo, que después no quiere ni caminar, al final se obliga a latigazos por parte del jinete (Yimet-actor principal). Se termina alzando sobre sus patas traseras, haciendo relinches. En otras tomas, sucede lo mismo pero esta vez Yimet, termina en el suelo y uno de los asistentes con una cortadura en la palma de la mano (un inconveniente que no pasa a mayores, pero que me obliga a cambiar el ritmo de la filmación, en la Producción “El Duende”, pensando en el bienestar de los actores y grupo de trabajo. El factor del clima, también afecto desde el principio hasta el final las filmaciones en espacios abiertos (constantes lluvias y días nublados).



Esta fue la primera y la última toma, donde Yimet se encuentra de jinete sobre el caballo.

Escena: Yimet rumbo a la montaña en caballo.



En una acción, el caballo se alza sobre sus patas traseras y Nelson Rivera (colaborador en el grupo de trabajo) procede a tratar de calmarlo, lo toma del freno (por agresividad del caballo e inestabilidad del terreno) cae sobre el techo de una casa.

Fuente: Fotografías tomadas por René Acalo (integrante del taller audiovisual en el grupo de trabajo)

En la fase del **MONTAJE** para el cortometraje “El Duende”, se emplearon los siguientes componentes o transiciones:

#### CORTINILLAS

Se utilizan formas geométricas para introducir dentro del encuadre a la imagen que viene a continuación.

#### DESENFUQUE

La imagen se desenfoca progresivamente y la siguiente se va enfocando progresivamente. Generalmente, se usa para indicar pasos de tiempo cortos o cambios de un escenario a otro. También se utiliza para introducir elementos oníricos, fantásticos

#### FUNDIDO

La imagen desaparece progresivamente hasta que quede sólo un color en pantalla (normalmente negro: *fundido a negro*), luego, desde el color aparece progresivamente la siguiente imagen. Generalmente, se usa para indicar pasos de tiempo más largos que el encadenado.

#### BARRIDO

Giro tan rápido de la cámara que no permite apreciar la imagen. Puede usarse tanto para elipsis temporales como espaciales.

#### ENCADENADO

La imagen se desvanece progresivamente a medida que aparece la siguiente. Normalmente se utiliza para indicar pasos de tiempo no muy largos.

#### CORTE

Dos imágenes se suceden directamente sin más artificios. El corte es muy rápido y natural pero puede resultar brusco, sobre todo si se emplea continuamente.

Tomado de: (Mosangini, 2010, pág. 26)



#### **12.4. Análisis de la información**

Las técnicas que se plantearon, para dar una percepción amplia, en cuanto a la creación de un perfil de actuación y las capacidades para llevar a cabo un Documental Social Participativo, son las siguientes:

- La observación participativa  
(Para elaborar perfiles y personajes)
- Las entrevistas semiestructuradas  
(Para focalizar la información o dar guía a las historias con temáticas de leyenda o mito en el territorio ancestral de Pitayó).
- Análisis de discurso.  
(La recopilación de información, está sujeta a las perspectivas de quién la está narrando, luego se remasteriza a través de la visión del director que quiere convertir esa historia, en cortometraje).

El proceso final, en la obtención de datos se dará cuando se llegue a un punto de saturación informativa en la cual ya no se obtengan nuevas claves de interpretación.

El siguiente formato es parte de una guía; un mecanismo que regula y abarca los temas que se plantean por parte de la Fundación Pyãj yu' entorno a la cultura y el cortometraje "El Duende" buscando rescatar vivencias.

**Se plantea la pregunta y se da una descripción del objetivo.**

**¿Qué significa para ti la naturaleza?**

Con el fin de analizar las diferentes posturas que pueden darse por la comunidad de Pitayó, se hace un primer acercamiento con la cosmovisión y uno de los aspectos más palpables de Pitayó, sus paisajes y fauna.

**¿Qué historias recuerdas acerca de los mitos o leyendas del territorio ancestral de Pitayó?**

El saber ancestral del territorio de Pitayó, se ha transmitido de manera oral. Las historias que recopilan los integrantes del grupo de trabajo, son experiencias que buscan acercar a la comunidad juvenil, con los aspectos míticos y de leyendas en su territorio.

**¿Qué sabes acerca de la historia del "Duende"? ¿Alguna anécdota, vivencia o conocimiento empírico con respecto a este espíritu?**

El Duende, se ha convertido en una leyenda a nivel de Colombia, cada región dará su perspectiva acerca de este ser mitológico. Importante destacar la opinión que tienen los comuneros y algunos Te wala (líderes comunitarios) frente al tema, para constatar el tipo de historia y los saberes ancestrales que aún perduran en el territorio ancestral de Pitayó (se trata de revivir la historia del pueblo).

La siguiente serie de links, hace parte del taller audiovisual realizado en compañía de la Fundación Pyāj yu' y el Comunicador Social – Periodista Martin Santiago Llantén:

- **El cortometraje se llama "El Duende" dirigido por Santiago Llantén.** Es un film que busca dar una enseñanza, del respeto que debemos tener hacia nuestros padres, pues los espíritus de la montaña nos pueden juzgar por malagradecidos.

Véase en:

<https://youtu.be/d8UW6k9CefY>

- El cortometraje se llama "Sin retorno" dirigido por Valentina Calambas. Es una historia trágica, acerca de la Pandemia, la cual termina con un desenlace de sueño y suicidio.

Véase en:

<https://www.facebook.com/pyajyu/videos/3591817240877696/>

- El taller audiovisual, se pudo ejecutar gracias al proceso que tiene la fundación Pyāj yu' y el Ministerio de Cultura de Colombia. Bajo las medidas en las cuales se había planteado el taller audiovisual, se crea un cortometraje llamado "Madre Monte" , narrando una historia acerca del respeto que debe tenerse frente a la Madre Naturaleza, entender los límites de la avaricia y sus consecuencias. Se trata de dar sentido a la cosmovisión nasa, con respecto de aquellos intrusos que sólo se inmersan en los páramos dónde habitan indígenas, por la sed de oro y otros metales. Cortometraje "Madre Monte" , Director Carlos Corpus.

Véase en:

<https://www.facebook.com/pyajyu/videos/368780780990863/>

- Los distintos cortometrajes producidos durante los talleres audiovisuales en compañía de la Fundación Pyãj yu', se pueden ver en el siguiente link (por dificultades técnicas, no se logran apreciar en su mejor calidad, espero les agraden las historias).

Véase el primer apartado:

<https://www.facebook.com/pyajyu/videos/647991392551385/>

Minuto 13 El Duende - Director Duvan Corpus.

Minuto 55 Mercedes la Pata Sola - Directores Estudiantes del colegio Ezequiel Hurtado.

Minuto 68 Sin Retorno - Director Valentina Calambas.

Minuto 81 Madre Monte - Director Carlos Corpus.

Véase el segundo apartado :

<https://www.facebook.com/299580620565891/posts/932687897255157/>

Minuto 25 Cuentos Nocturnos - Director Sara Catalina Calambas Ortiz.

Minuto 53 El Cementerio – Director Farith Camilo Carrero Corpus

(en el cual estoy a cargo de la parte del montaje o edición)

Minuto 69 El Duende - Director Martin Santiago Llanten Nache.

*El taller y contenido audiovisual, estuvo a cargo del compañero de la Fundación Pyãj yu' -Carlos Corpus y la participación de Martin Santiago Llanten Nache, como Comunicador Social y Periodista de la Fundación Universitaria de Popayán; en la edición de los cortometrajes se dividieron los roles, así como el contenido, entre estos dos dinamizadores.*

### 13. PLAN DE COMUNICACIÓN

- **Objetivo:** Formar un colectivo audiovisual y de actuación, incluyendo el manejo digital de internet y plataformas de interacción social; en las que se abarquen los procesos que involucran la producción audiovisual; así como el posterior análisis del contenido, generando nuevos espacios de dialogo y reflexión.

**Estrategia:** Se invito a la comunidad de Pitayó a ser partícipe de los talleres mediante, las plataformas de Facebook y Whatsapp, se utiliza también el voz a voz y se da un anuncio por el parlante (de manera general para que la población se entere del proyecto audiovisual). Se cuenta con el apoyo del Colegio Renacer Paéz Pitayó, de esta manera, los talleres sobre la creación audiovisual, se brindan en una de sus sedes.

**Táctica:** Una vez organizado el grupo focal y de trabajo, se procede a tomar sus datos para llegar a un consenso que implique una comunicación digital, se llega al acuerdo de mediar en un grupo interno por la plataforma de Whatsapp. Así cómo las opciones de hablar por Facebook.

Importante destacar que el contenido compartido en las redes sociales virtuales, giro entorno a un ambiente cinéfilo, desde su coproducción hasta su edición.

- **Objetivo:** Generar un acercamiento entre la comunidad juvenil y adulta del territorio ancestral de Pitayó, mediante la recuperación de los saberes ancestrales y espirituales.

**Estrategia:** Tras la pandemia y las medidas tomadas por la autoridad tradicional del Cabildo, las familias tendieron a un acercamiento más fraterno, en este sentido, sus memorias y vivencias estaban al alcance de los jóvenes, para ser transmitidas, luego narradas de forma oral y expresadas en formato audiovisual.

**Táctica:** Se emplea un prototipo de historia de vida, en la cual se le pide a los participantes contar su historia sobre entes o seres espirituales que recuerde en su cosmovisión indígena.

- **Objetivo:** Proyectar y guiar a la comunidad de Pitayó, en especial sus jóvenes hacia nuevos espacios de convergencia, mediante talleres de composición de imagen, sonido, actuación y manejo de cámara, con el apoyo de la Fundación Pyãj yu'.

**Estrategia:** Para elaborar el contenido audiovisual, a los participantes del grupo se les recomienda películas y series, así como vídeos musicales; al momento de actuar, los jóvenes tenían una preparación ante la cámara y una calistenia dirigida hacia la creación del personaje, antes de cada toma.

**Táctica:** En la composición de imagen, se habla sobre el ISO, el diafragma y la velocidad de obturación, así como sus planos y ángulos. En la composición audiovisual, se capacito al grupo para que cada uno tomara un vídeo y grabara el sonido mediante el boom. En la creación de personaje, se hizo referente a las facciones de cada persona, teniendo en cuenta su color piel, expresiones facial y tamaño del cuerpo. Se dan clases en el manejo e incursión corporal de un actor al momento de entrar a escena.

- **Objetivo:** Incentivar en el creador de contenido audiovisual: análisis de valores morales, estéticos, culturales y artísticos; fomentado una actitud crítica y una transformación social, estimulada por el cine.

**Estrategia:** Se plantea el modelo del Documental Social Participativo, en el cual todos los miembros del grupo participan de las distintas labores que implica la producción de un cortometraje.

**Táctica:** Se realizan una serie de cortometrajes, en los cuales cada participante debe aportar a la historia, ayudar con los roles de producción (cámara, sonido,

luzes, maquillaje, actuación, claqueta o guión). Al final de cada filme, se intercambian papeles en la creación de contenido audiovisual, para que cada participante entienda lo primordial de cada rol (en especial el de Director) detrás de esta creación, se encontraba de un lado la Fundación Pyãj yu' con su proceso cultural y dirección artística, y, del otro esta mi presencia y dirección en los enfoques creativos que se obtuvieron del grupo, en su búsqueda de historia, guionización y orientación comunicacional en la creación de contenido audiovisual.

## 14. CRONOGRAMA

### 14.1. Tabla 1

Plan de actividades del taller audiovisual (desarrollo de prácticas). Entre las fechas del 30-07-2020 hasta el 30-09-2020. Se describen prácticas a grandes rasgos.

Acciones específicas	Actividades desarrolladas	Tareas realizadas	Recursos necesarios	Tiempo invertido
<p><b>Investigación sobre la situación de Pandemia (por causas del virus Covid-19) en el territorio de Pitayó</b></p>	<p>Reunión entre distintos entes del Cabildo Indígena de Pitayó.</p> <p><b>Fecha:</b> 30/07/2020</p>	<p>Se abordan las situaciones de medidas y control respecto del Covid-19 y como se hará el proceso de cuarentena en el territorio ancestral de Pitayó (<b>Toque de queda</b>).</p> <p>Se comparte el proyecto audiovisual con el Cabildo. El cual tiene buena acogida y somos absueltos de restricciones ante el toque de queda; con el fin de realizar los cortometrajes.</p>	<p>Un comunicador Social-Periodista que sepa quién llevará a cabo la situación de Pandemia a nivel local y regional en Pitayó.</p> <p>Un integrante de la Fundación <b>Pyãj yu'</b>, que sirva como conexión y mediación ante el ente territorial, en los proyectos culturales.</p>	2 h



<p><b>Plan de trabajo:</b></p> <p><b>*Metodología</b></p> <p><b>*Sitios de encuentro</b></p> <p><b>Con el fin de llevar a cabo los talleres audiovisuales</b></p>	<p>Se aborda el proyecto respecto de las exigencias del Ministerio de Cultura</p> <p>Se plantea y se apoya la unión entre la Institución Educativa Renacer Páez Pitayó, para impartir las clases del taller audiovisual por parte de la Fundación <b>Pyāj yu'</b> y mi actuación como Comunicador Social-Periodista</p> <p><b>Fecha:</b></p> <p>31-07-2020</p> <p>01-08-2020</p>	<p>Se plantean las facetas del taller audiovisual:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Manejo de cámara</li> <li>* Creación, guionización y producción de cortometrajes</li> <li>* Manejo de luces y cableado.</li> <li>* Actuación: Orientación y personificación de un personaje</li> <li>* Historia del cine</li> <li>* Memoria histórica y recopilación de los saberes ancestrales del territorio de Pitayó.</li> </ul>	<p>Integrantes de la Fundación <b>Pyāj yu'</b> (Carlos Corpus, Sergio Correa y Milton Nache) con prácticas en el entorno de la Comunicación Social, teatral e histórico-cultural de la comunidad de Pitayó; así mismo, la participación de Martin Santiago Llanten Nache-Comunicador Social y periodista, estimulando el grupo de trabajo, la recuperación cultural, a través de los saberes ancestrales del territorio ancestral de Pitayó.</p>	<p>4 h</p>
---	--	--	--	------------

<p><b>Socialización de objetivos con el grupo de trabajo, acerca de las prácticas que se realizarán con el Taller Audiovisual</b></p>	<p>Se da una charla en compañía de la Fundación Pyaj yu, sobre la creación de contenido audiovisual (el compromiso y las acciones que forman un cortometraje).</p> <p>Se dan inducciones en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* cámara (fotografía y vídeo)</li> <li>* Sonido (manejo de boom y grabadora)</li> </ul> <p><b>Fecha:</b></p> <p>04-08-2020</p> <p>06-08-2020</p> <p>07-08-2020</p>	<p>En primera instancia, se habla de los componentes de una cámara. Segundo, aspectos técnicos como manejo del ISO, diafragma y velocidad de obturación.</p> <p>En creación de imagen, se abordad los distintos ángulos y planos que componen una escena.</p> <p>Por último, se asesora en el funcionamiento del boom y los distintos formatos de sonido, así como la configuración de una grabadora de sonido.</p>	<p>En la realización y dirección de los distintos talleres, entorno a la práctica audiovisual y creación de imagen, se hicieron presentes <b>Carlos Corpus</b> (integrante de la Fundación Pyaj yu) y <b>Martin Santiago Llanten Nache</b> (estudiante de Comunicación Social y Periodismo de la Fundación Universitaria de Popayán).</p>	<p>9 h</p>
---	--	---	---	------------

<p><b>Creación de historia, guionización y creación de personajes, en el marco de cortometrajes</b></p>	<p>Se da un lenguaje en común en el grupo de trabajo, al plantearse “Los cuentos de los hermanos Grim y sus películas (como referente de historia, guión y personajes).</p> <p>Se comparan las historias con los mitos y leyendas del territorio ancestral de Pitayó.</p> <p>Se dan tópicos para segmentar la historia en escenas con sentido para dar pie al guión.</p> <p>Se habla sobre las características de los personajes para sobresalir en una trama.</p> <p><b>Fecha:</b> 11-08-2020 14-08-2020</p>	<p>* <u>Se pone en acuerdo con el grupo de trabajo, las historias tendrán mitología, leyendas y narración autóctona del territorio de Pitayó.</u></p> <p>(Se crea una guía para las entrevistas, buscando la recuperación de los saberes ancestrales).</p> <p>* <b>En la creación del guión,</b> se les enseña a segmentar la <b>historia,</b> en escenas para que sea más visible y comprendido el contenido que se grabara para los cortometrajes.</p> <p>* Al caracterizar un personaje, se les pide al grupo de trabajo, tener referencias de personajes de películas afines, de acuerdo a cada Director de cortometraje.</p> <p>(Todo el casting, se hace dentro del grupo de trabajo).</p>	<p>En la realización de los distintos talleres, entorno a la práctica audiovisual y creación de contenido, se hicieron presentes <b>Carlos Corpus</b> (integrante de la Fundación Pyaj yu) y <b>Martin Santiago Llanten Nache</b> (estudiante de Comunicación Social y Periodismo de la Fundación Universitaria de Popayán).</p>	<p>5 h</p>
---	---	--	--	------------

<p><b>Recopilación de información (historia, guión y personajes)</b></p>	<p>Una vez recopiladas las historias del grupo, se realiza un debate y análisis, para dar un inicio, nudo y desenlace a las interpretaciones de los saberes ancestrales.</p> <p>Se da una lluvia de ideas, en la cual los directores están encargados de interpretar y documentar las ideas, para posteriormente modificar y acoplar los cambios a la interpretación de su cortometraje.</p> <p><b>Fecha:</b></p> <p>18-08-2020</p> <p>20-08-2020</p> <p>21-08-2020</p>	<p>Se procede a la lectura de cada cuento por parte de los integrantes del grupo de trabajo. Al finalizar se da una retroalimentación para cada historia.</p> <p>Una vez reinventada la historia, se procede a guionizarla (segmentándole por escenas).</p> <p>Cuando se obtiene un panorama sobre la historia del cortometraje, se procede a caracterizar los personajes (los participantes de actuación, todos son hacen parte del taller audiovisual).</p>	<p>En la realización de los distintos talleres, entorno a la práctica audiovisual, creación de contenido y organización del grupo de trabajo, se hicieron presentes <b>Carlos Corpus</b> (integrante de la Fundación Pyaj yu) y <b>Martin Santiago Llanten Nache</b> (estudiante de Comunicación Social y Periodismo de la Fundación Universitaria de Popayán).</p>	<p>8 h</p>
--	---	---	---	------------

<p><b>Producción de cortometrajes</b></p>	<p>Se graban los cortometrajes.</p> <p>* El Cementerio-Dir. Camilo Corpus</p> <p>* El Duende-Dir. Duvan Corpus</p> <p>* Cuentos nocturno-Dir. Melisa Ortiz</p> <p><b>Fecha:</b></p> <p>25-08-2020</p> <p>27-08-2020</p> <p>28-08-2020</p>	<p>*Acompañamiento en los campos de la fotografía, el sonido, manejo de luces, ambientación escenográfica, actuación y creación de personajes. De igual manera, asesoría constante con los directores de los cortometrajes, pues las preguntas eran constantes.</p>	<p>* Dinamizadores del taller audiovisual</p> <p>- Carlos Corpus</p> <p>- Santiago Llanten</p> <p>* Grupo focal de trabajo (entre 8 y 10 personas)</p> <p>* Personas encargadas de llevar a cabo la dirección de su cortometraje.</p> <p>* Colaboración por parte de la comunidad y la autoridad territorial de Pitayó.</p>	<p>7 h</p> <p>7 h</p> <p>6 h</p> <p><b>Tiempo total</b></p> <p><b>20 horas</b></p>
---	---	---	---	--

<b>Producción de cortometrajes</b>	Se graban los cortometrajes:	*Acompañamiento en los campos de la fotografía, el sonido, manejo de luces, ambientación escenográfica, actuación y creación de personajes.	* Dinamizadores del taller audiovisual	7 h
	* Mercedes la pata sola-Dir. Estudiantes del Esequiel Hurtado (Silvia-Cauca).		- Carlos Corpus - Santiago Llantén	
	* <b>El Duende</b> -Dir. Martín Santiago Llantén Nache	* Mi papel, al momento de dirigir el cortometraje El Duende, consistió en dar un guía en aquellos roles de colaboración en la creación fílmica. Guiando al grupo de trabajo, para que mi idea se proyectará en ellos y el cortometraje.	* Grupo focal de trabajo (entre 8 y 10 personas)	18 h
	* Sin Retorno-Dir. Valentina Calambas		* Personas encargadas de llevar a cabo la <u>dirección</u> de su cortometraje.	22 h
	<b>Fecha:</b>		* Colaboración por parte de la comunidad y la autoridad territorial de Pitayó.	
	01-09-2020			
	03-09-2020			
04-09-2020				
10-09-2020				
11-09-2020				
12-09.2020				
				<b>Tiempo total</b> <b>47 horas</b>

<b>Edición de cortometrajes</b>	Edición del cortometraje “El cementerio”- Camilo Corpus  <b>Fecha:</b> 1/09/2020 5/09/2020 6/09/2020 7/09/2020 9/09/2020 19/10/2020	* Edición de audio e imagen.	Participa:  Martin Santiago Llantén Nache- Comunicador Social y Periodista.	Edición del cortometraje: El cementerio o 11 hrs con 20 min.
---------------------------------	--	------------------------------	---	--

<b>Edición de cortometrajes</b>	Edición del cortometraje “El Duende”- Santiago Llantén  <b>Fecha:</b> 16-09-2020 17-09-2020 18-09-2020 19-09-2020 20-09-2020 21-09-2020 22-09-2020 23-09-2020 24-09-2020 25-09-2020 26-09-2020 27-09-2020 28-09-2020 29-09-2020 30-09-2020	Edición de audio e imagen.  Participación directa en la colaboración musical, mediante encuentros con el Maestro Leonardo Correa, hablamos sobre el drama y el misticismo que se quería narrar en la historia con los sonidos y efectos del ambiente.  Se expone un prototipo del cortometraje “El Duende”, ante la Fundación Pyäj yu' (se reciben sugerencias y apreciaciones para modificar el film)	Participa:  Martín Santiago Llantén Nache- Comunicador Social y Periodista.	26 horas
---------------------------------	--	--	---	----------



<b>Edición de cortometrajes</b>	Edición del cortometraje "El Intruso"  <b>Fecha:</b> 15/09/2020	*Organización y selección de Escenas y tomas, para enseñárselas al Director del cortometraje "El Intruso".  Mayer Nache, para su posterior análisis.	*Un Comunicador Social, con un computador de buen procesamiento en edición.	4 hrs
---------------------------------	--	--	---	-------

**Fuente:** Elaboración propia.

## 14.2. Tabla 2

Plan de actividades del taller audiovisual (desarrollo de prácticas). Entre las fechas del 10-09-2020 hasta el 13-09-2020. Se describen prácticas a grandes rasgos.

Acciones específicas	Actividades desarrolladas	Tareas realizadas	Recursos necesarios	Tiempo invertido
<p><b>Taller Audiovisual, mitos y leyendas</b></p>	<p>* Se retoman, las prácticas en el campo actoral por parte de la Fundación <b>Pyāj Yu'</b>; con el fin de realizar el cortometraje Madre Monte-Dir Carlos Corpus.</p> <p><b>Fecha:</b> 10/09/2020</p>	<p>* En compañía del maestro Carlos Corpus, se da una edición y una nueva organización del cortometraje Madre Monte, para consolidar el guión de filmación.</p>	<p>Participa:</p> <p>-Carlos Corpus (Integrante de la Fundación <b>Pyāj yu'</b>)</p> <p>-Santiago Llanten (estudiante de Comunicación Social y Periodismo de la Fundación Universitaria de Popayán)</p>	<p>Guion del cortometraje Madre Monte</p> <p>7 h</p>

	<p>* Plan de rodaje y producción del cortometraje Madre monte (4 DÍAS DE GRABACIÓN)</p> <p><b>Fecha:</b> 10/09/2020 11/09/2020 12/09/2020 13/09/2020</p>	<p>* Se socializa el Plan de rodaje con los actores.</p> <p>* Se realiza la producción del cortometraje "Madre Monte".</p>	<p>*Participan integrantes de la Fundación <b>Pyāj yu'</b>, así como el grupo de trabajo y organizadores del taller audiovisual (<b>Carlos Corpus y Santiago Llantén</b>)</p> <p>* Colaboración por parte de la comunidad y la autoridad territorial de Pitayó.</p>	<p>19 hrs con 40 min</p> <p>Ejecución del plan de rodaje, para el cortometraje Madre Monte</p>
--	--	--	---	--

Fuente: Elaboración propia.

### 14.3. Tabla 3

Plan de actividades, exposición de los cortometrajes realizados durante el taller audiovisual. Entre las fechas del 25-10-2020 hasta el 27-10-2020. Se describen prácticas a grandes rasgos.

Acciones específicas	Actividades desarrolladas	Tareas realizadas	Recursos necesarios	Tiempo invertido
<b>Exposición de los cortometrajes</b>	<p>* El contenido audiovisual, se proyecta en la plataforma Facebook, mediante el evento Pyāj yu' Festival 2020 <i>cultura que trasciende</i>, organizado por la Fundación Pyāj yu' en su fan page.</p> <p><b>Fecha:</b> 25-10-2020 27-10-2020</p>	<p>* Se da un proceso técnico para subir todo el contenido a la fan page en Facebook, de la Fundación Pyāj yu'.</p> <p>* La Fundación Pyāj yu' da algunos anuncios acerca de las creaciones audiovisuales en el parque central del territorio ancestral de Pitayó (se logran vincular cerca de 60 personajes, pendientes de las proyecciones de los cortometrajes en el parque).</p>	<p>Un Comunicador Social y Periodista.</p> <p>Con apoyo en sistemas por una estudiante en ingeniería de sistemas; así como de los integrantes de la Fundación <b>Pyāj Yu'</b>.</p> <p>Un Comunicador Social y Periodista.</p> <p>Con apoyo en sistemas por una estudiante en ingeniería de sistemas; así como de los integrantes de la Fundación <b>Pyāj Yu'</b>.</p>	7 h con 30 min

Fuente: Elaboración propia.

## 15. PRESUPUESTO

### **Equipo para realizar una producción audiovisual y las distintas fases de un Documental Social Participativo:**

- Cámara canon 80 D
- Cámara canon t 5 i
- Objetivos de cámara: 50mm, 18 mm y un gran angular de 35 mm
- Auriculares de diadema y sencillos
- Micrófono de solapa o auxiliar
- Grabadora y boom
- Claqueta (para marcar las escenas y hacer el papel de edición mucho más fácil)
- Luces (Se utilizaron luces para el ambiente del Teatro, así como algunas artesanales o cambio de ambientación con bombillos y algunas adaptaciones de una lampara para motocicleta).
- Vestuario de los actores, extras y dirección de arte en los cortometrajes (toda esta utilería se logra adquirir con la ayuda del grupo de trabajo cinematográfico de Pitayó).
- Utilería de guión (suficientes copias para el equipo de actuación, así como el equipo de Producción).
- Celulares (para mantener la comunicación constate con el grupo de trabajo).
- Monitores tipo PC y algunas pantallas para monitorear en tiempo vivo de grabación las escenas y saber si el Plan de Rodaje, se cumple o se edita. (para la transmisión de imagen digital entre el ordenador y la cámara)
- Televisor plasma (El contenido grabado se visualizó en los TV de la Institución Educativa Renacer Páez de Pitayó, una vez terminada la inducción de imagen y cámara, de igual que algunas jornadas de filmación de los distintos cortometrajes que se logran grabar en asocio con la Fundación Pyāj yu', para escuchar los aportes por parte del grupo participativo.
- Tarjetas de memoria: Micro SD de 10 Gb, 30 Gb y dos de 60 Gbs.

- Adaptadores para memorias de almacenamiento Micro SD.
- Auriculares con entrada minijack (grandes, que tapen toda la oreja) que nos permitirán escuchar lo que grabamos.
- Trípodes, uno normal y otro con extensión (artesanal creado por la Fundación Pyãj yu' para soporte de la cámara).
- Extensiones eléctricas con tomas múltiple (para cargar y tener en función los equipos de filmación).
- Ahumador para el manejo apicultor (con el cual se crea la ambientación de niebla, creando suspenso en el bosque-previo al encuentro de Yimed y “El Duende”.

**Contar con un lugar físico, ayudó para realizar los encuentros sociales sin temor a un posible contagio por Covid-19.**

- Tantas capacitaciones como análisis de resultados, se ejecutaron en instalaciones de la Institución Educativa Renacer Paéz Pitayó
- Las filmaciones se hicieron en instalaciones del pueblo de Pitayó y lugares cercanos.
- Mediante el Ministerio de Cultura y los recursos destinados para el programa nacional de concertación cultural (del cual hizo parte la Fundación Pyãj yu') se pudo gestionar el sustento de alimentación para toda la producción del taller audiovisual, en el mes de agosto y septiembre del año 2020.

**Requisitos técnicos mínimos para la edición en computador u otro ordenador:**

- 1 Giga de Memoria Ram 80 Gigas de Disco Duro 2,5 Ghz de velocidad
- Puerto Firewire (IEEE 1394)

**Programas de edición de vídeo**

- Cinelerra, Pinnacle Studio, Adobe Premiere, Final Cut, Avid (Para la edición de todo el contenido producido en la ejecución del taller audiovisual, se utiliza el programa de edición Adobe Premiere).

Se invierte en la elaboración del Taller audiovisual un saldo en pesos de \$ 2'500.000.

Los gastos son cubiertos por la Fundación Pyāj yu', en su alianza con el Gobierno de Colombia, a través del Ministerio de Cultura en su programa Nacional de Concertación Cultural, año 2020

## 16. CONCLUSIONES

Complementando, el proceso que se llevó a cabo con los Talleres Audiovisuales y el cortometraje “El Duende”, se nombran actividades y desempeño durante la ejecución, desarrollo, complemento y posterior análisis sobre el proyecto *RECUPERACIÓN DE LOS SABERES ANCESTRALES, UNA MIRADA CRÍTICA EN LA CREACIÓN DE CONTENIDO AUDIOVISUAL EN EL TERRITORIO ANCESTRAL DE PITAYÓ*.

***Fortaleciendo la calidad de vida en un grupo social participativo, poniendo en práctica la meditación sobre las problemáticas sociales.***

- Al interactuar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) las tradiciones compartidas; en el folklore del territorio de Pitayó se crea una historia colectiva, donde el Activismo digital se hace presente, para dar una transformación narrativa, histórica y expresada en un formato audiovisual. Se incentiva el análisis del contenido final, dando críticas constructivas que desencadenen una transformación social. Al ser cine colaborativo las decisiones se manifiestan ante la unidad de trabajo, lo cual implica una aceptación metodológica para el proyecto.

***La creación de contenido cinematográfico, se convirtió en una representación de los mitos y las leyendas del territorio ancestral de Pitayó.***

- La propuesta de crear contenido cinematográfico en el territorio de Pitayó, se logra elaborando un sentido colectivo y de pertenencia, Si bien la temática giraba entorno a *los mitos y las leyendas*, las ideas que aportaba la unidad de trabajo servían para retratar la idiosincrasia del pueblo de Pitayó. Básicamente todo el contenido audiovisual, se manifiesta bajo un sentido de Memoria histórica que colecciona costumbres. Se plantea a Pitayó como lugar para realizar historias de misterio, por sus paisajes, fauna y atmósfera de suspenso.



- De esta manera, se prepara la unidad de trabajo (directores y personajes) para que vayan creando sus perfiles, dando su toque singular de aventura, conmoción y locura; dando paso a la fantasía, miedo y oscuridad. Es decir, el proceso de acompañamiento y metodología implementado en los cortometrajes, tuvo aceptación por parte de los integrantes del grupo de trabajo.

***Formando un grupo cinéfilo y de actuación, se logra incentivar espacios de aprendizaje***

- La alianza que se logra con la Fundación Pyaj yu permitió un acercamiento directo con los proyectos del Gobierno de Colombia. De esta manera, la comunidad indígena juvenil de Pitayó se involucró en la preservación de los saberes ancestrales y espirituales. La unidad de trabajo se forma debatiendo sobre la historia y la estructura del guión. Además, la organización de un grupo de trabajo implica que pueden darse mejoras en los futuros procesos de aprendizaje.

***Las historias fílmicas, se realizaron a partir de la relación entre la comunidad juvenil y adulta del territorio ancestral de Pitayó,***

- A través de la nueva normalidad, tras lo ocasionado por la pandemia del covid-19, la virtualidad toma un nuevo sentido en la comunidad de Pitayó, deja de estar a un lado y comienza a formar parte del día a día. Siendo necesario buscar métodos que pueden tomar provecho de las situaciones negativas, convirtiendo el conflicto en algo positivo. Si vamos a estar aislados y con un toque de queda en todo el territorio, porque no proyectar y guiar a la comunidad de Pitayó, en especial sus jóvenes hacia nuevos espacios de convergencia.
- La unidad de análisis puede desempeñarse en la preproducción y producción audiovisual; fomentado una actitud crítica y una transformación social, estimulada por el cine, mediante talleres de composición de imagen, sonido, actuación y manejo de cámara, con el apoyo de la Fundación Pyāj yu'.

## 17. RECOMENDACIONES

### Consejos para el rodaje fílmico

- 1 Antes de salir a grabar, cerciorarse de que tenemos todo lo necesario: cintas vírgenes, trípodes, cámaras, baterías cargadas, cables, micrófonos, etc.
- 2 Variedad de planos. Siempre grabar diferentes tipos de planos: medios, generales, detalles, etc.
- 3 Exposición, encuadre y enfoque correctos (no contraluz, no encuadre torcido, no objetos/personas cortadas, etc.).
- 4 Dejar “colas o lapsos de tiempo” (unos segundos extras de grabación antes y después de cada plano).
- 5 La persona que maneja la cámara debe accionar el botón de grabación, y luego contar hasta 3 (en silencio) y después indicarle al equipo que ya puede comenzar. Lo mismo al final de la grabación.
- 6 Entorno de audio adecuado (no hablar detrás de la cámara, no grabar cerca de una fuente de ruido que tape la voz, móviles apagados, música de ambiente, etc.).
- 7 No ver lo grabado durante el rodaje para evitar grabar encima por error.
- 8 Panorámicas, zooms y travellings empiezan como planos fijos y acaban como planos fijos.
- 9 Panorámicas preferiblemente de no más de 90 grados.
- 10 Panorámicas, zoom y travellings deben ser grabados con suavidad, sin movimientos bruscos, a un ritmo continuo.
- 11 Si hay movimiento de un objeto, grabarlo completo (grabar antes de que entre en cuadro y hasta que el objeto salga de cuadro, si es posible).
- 12 Si hay movimientos de cámara, ensayarlos antes sin grabar.

## Consejos para el rodaje fílmico

13. Por regla general, si un plano es fijo y no tiene movimiento interno, grabar unos diez segundos. Si el plano tiene un objeto o persona en movimiento, el plano debería durar hasta que el objeto que se mueve salga del plano.

14. Si vemos que falta poco para que se acabe una cinta, debemos tener una nueva preparada.

15. Cuando hacemos una entrevista:

- Las personas que realizan la entrevista deben explicarle a la persona entrevistada las “normas” de la grabación: cuánto va a durar, hacia dónde tienen que mirar, cómo contestar, etc.
- El/la entrevistador/a tiene que estar colocado/a en el lugar hacia el que queramos que el entrevistado/a dirija la mirada.
- Preferentemente el entrevistado/a no debe estar en el centro del encuadre.
- Evitar realizar preguntas que se respondan con sí o no.
- Si no queremos que la persona que entrevista aparezca en el plano, las preguntas deben ir en la respuesta (es decir, las respuestas deben ser autosuficientes sin la pregunta).
- El entrevistador/a no debe hacer ruidos mientras el entrevistado/a habla, pero debe demostrar atención con gestos no sonoros.

*Fuente: Tutorial de Video arrobaTV, ACSUR-LAS SEGOVIAS, SinAntena, Ecologistas en Acción.*

## 18. ANEXOS

Se complementa el informe, con imágenes y contenido digital sobre lo que fue el Taller Audiovisual del año 2020. Organizado y realizado por la Fundación Pyäj yu', así como el Comunicador Social – Periodista, Martín Santiago Llanten Nache.



El primer apartado es “El Intruso”, del cual se grabaron la mayoría de escenas, quedando inconcluso por situaciones generadas tras la Pandemia de Covid-19 en el año 2020, el Director Mayer Corpus se ve forzado a tomar otro tipo actividades y deja de un lado la conclusión del cortometraje pues la idea con su proceso audiovisual consistía en la Preproducción, Producción y Posproducción de todo el contenido.

## El Intruso











Sin Retorno<sup>8</sup>



---

<sup>8</sup> Véase en: <https://www.facebook.com/pyajyu/videos/3591817240877696/>



Control de monitoreo y almacenamiento durante el filme del cortometraje "Sin Retorno"

## El Cementerio<sup>9</sup>



<sup>9</sup> Véase en el minuto 53: <https://www.facebook.com/299580620565891/posts/932687897255157/>





El cortometraje "El Cementerio", se grabó en el cementerio central del pueblo de Pitayó.

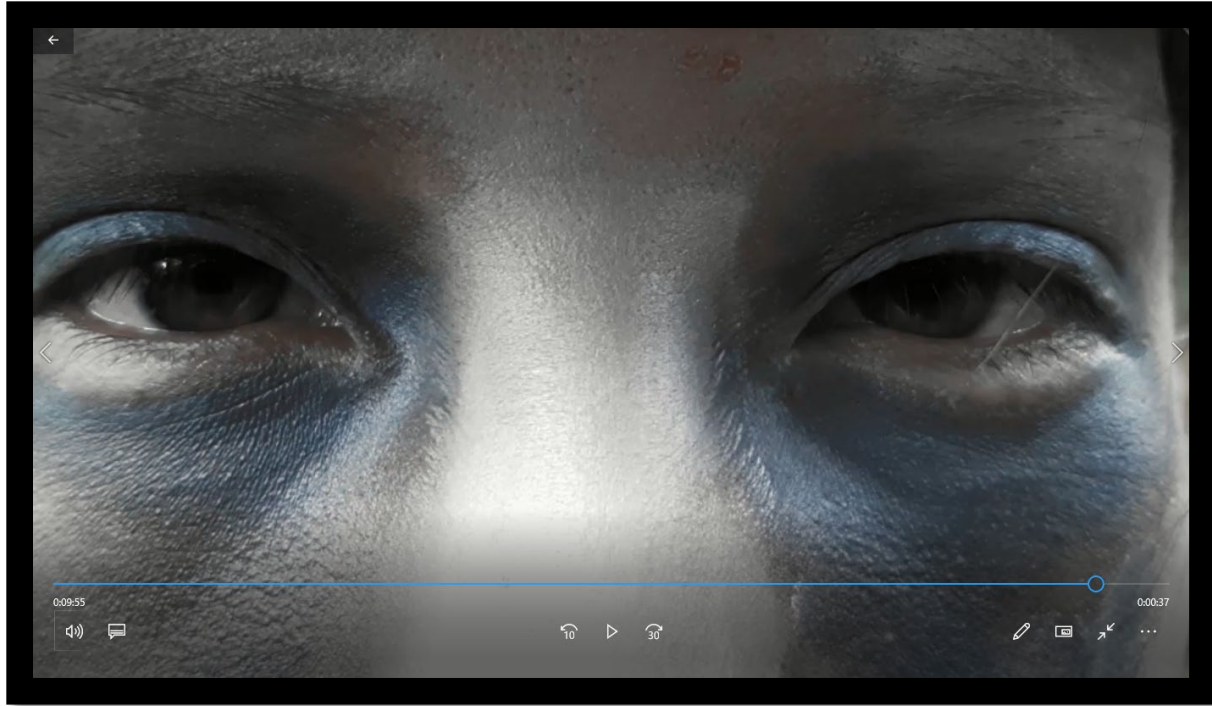
## Mercedes<sup>10</sup>

Este cortometraje se grabó con dispositivos móviles tipo celular y con accesorios, tipo objetivos y teleobjetivos adaptados a los celulares.



<sup>10</sup> Véase en el minuto 55: <https://www.facebook.com/pyajyu/videos/647991392551385/>





El cortometraje “Mercedes”, fue un ejercicio filmico *experimental* a través de distintos dispositivos móviles tipo celular, para realizar su producción.



## El Duende <sup>11</sup>



<sup>11</sup> Vease en: <https://youtu.be/d8UW6k9CefY>













Se anexa también, el cortometraje Madre Monte<sup>12</sup>, en colaboración con la Fundación Pyāj yu'. Del cual participe en la edición final del guion, así como en la producción audiovisual, estando detrás de cámara.



---

<sup>12</sup> Véase en: <https://www.facebook.com/pyajyu/videos/368780780990863/>





Probando el vestuario, para las escenas del páramo en el río



Probando el vestuario, para las escenas del páramo en el río



Para llevar a cabo las actividades del Taller Audiovisual, se trabaja en una biblioteca. Instalación prestada por la Institución Educativa Renacer Paéz Pitayó.





Indumentaria que se encontraba en la biblioteca



La biblioteca contaba con una buena proyección en TV y un tablero para realizar explicaciones y análisis.

## 19. REFERENCIAS

- Blonch, M. (1982). *Introducción a la historia*. (F. d. Económica, Ed.) Buenos Aires, Argentina.
- Field, S. (1984). *El Manual del Guionista*. (M. Heras, Trad.) Madrid, España: Plot. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/0ByPmabtrjfWOYnJhUUY2R3VCTkk/view?usp=drive>
- Galera, M. d., & Berganza, M. (2005). Capítulo, El método científico aplicado a la investigación en Comunicación Mediática. En *Guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en comunicación*. Investigar en comunicación.
- Jerónimo León Rivera Betancur. (2008). El cine como golosina. Reflexiones sobre el consumo de cine en los jóvenes. *Palabra clave*, 11(2), 18.
- Kaplún, M. (1985). *El Comunicador Popular* (Vol. Primera Edición). (C. -C.-R. NEDERLAND, Ed.) Quito, Ecuador: CIESPAL.
- Mosangini, G. (2010). *Documentales para la transformación. Guía para la elaboración de Documentatles Sociales Participativos*. Cataluña, España: ACSUR-LAS SEGOVIAS, Agencia Catalana de Cooperación al Desenvolupament.
- Pellisa, T. L. (2013). La pantalla en escena ¿es teatro el ciberteatro? *Revista Letral; Revista Electrónica de Estudios Transatlánticos en Literatura*(11).
- Quiroga, P. C. (2015). La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. (C. M. Educativa, Ed.) *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 20(64), 219-240.
- Ruiz, V. V. (2016). Tendencias discursivas: cine colaborativo, comunicación social y prácticas de particiapción en internet. *Revista Científica de Estrategias, Tendencias e innovación en Comunicación*(12), 18. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2016.12.7>

Ruiz, V. V. (27 de 5 de 2016). Tendencias discursivas: cine colaborativo, comunicación social y prácticas de participación en internet. *Revista científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, n° 12, 18. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2016.12.7>

Sedes, I. C. (2013). Educar para la Paz con los medios audiovisuales. *ESPIRAL, Revista de Docencia e Investigación*, 3(1), 5.

Universidad de Colima. (1990). Espacio y memoria colectiva. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, III(9), 11-40.