

HISTORIAS DE MI TIERRA



Historias de mi tierra

Una historia de vida contada desde el diseño gráfico

Para el fortalecimiento de la memoria colectiva

Cristian Javier Triana Cuellar

Universidad Santo Tomás, Facultad de diseño gráfico

Trabajo de grado

Director Paulo Cesar Parra Beltrán

Junio 2021

Dedicatoria

El presente trabajo va dedicado primero a Dios por permitirme llegar hasta aquí, a mi abuela Rosa López, mujer luchadora, de grandes valores y un corazón excepcional. Así mismo a mi familia, mi madre Mercedes Cuéllar, mi hermana Xiomara Triana y mi sobrino David Triana por apoyarme sin medida en todo este camino.

Agradecimientos

A la Universidad Santo Tomás, a la facultad de diseño gráfico. A cada uno de los maestros, por compartir su conocimiento y experiencias. Al profesor Paulo Parra por guiarme en este proceso y tener siempre la mejor disposición y paciencia. Agradezco a Jaime Gonzales y Milena Aguirre por aportar sus conocimientos, tiempo, apoyo y cariño por este proyecto.

Contenido

	Pag
1. Introducción	9
2. Justificación	10
3. Planteamiento del problema	11
4. Objetivo	13
4.1. Objetivo general	13
4.2. Objetivos específicos	13
5. Diseño metodológico	14
6. Marco teórico	18
6.1. El Bogotazo, un día crucial en la historia de la capital colombiana	18
6.2. Populismo, ¿Una postura social, política, económica o cultural?	19
6.3. El interés de la memoria individual	20
6.4. Memoria social y su amplitud	21
6.5. Memoria histórica, recordando de dónde venimos y como hemos evolucionado	22
6.6. Diseño gráfico y animación 3D	23
6.7. Medio de difusión	23
7. Estado de la cuestión	24
8. Discusión	25
8.1. Bogotazo	27
8.2. Historia real	28
8.3. Instrumento cualitativo	28
8.4. Memoria colectiva	28
8.5. Producto digital	29
9. Propuesta proyectual	29

9.1. Preproducción	30
9.2. Producción	31
9.2.1 Sinopsis	30
9.2.2 Guion literario	30
9.2.3 Guion gráfico	34
9.2.4 Moodboard	38
9.2.5 Concptboard	39
9.2.6 Personajes	40
9.2.7 Escenarios	43
9.2.8 Animación de personajes	45
10. Conclusiones	46
11. Bibliografía	47
12. Anexos	49

Lista de figuras

Figura 1. *El doble diamante de Design Council designcouncil.org.uk*

Figura 2. *Doble Diamante para desarrollo de investigación Historias de mi tierra*

Figura 3 *Imagen partes clave del marco teórico*

Figura 4. *Elemento técnico para la construcción de diseño gráfico*

Figura 5. *elemento técnico para selección de estilo*

Figura 6. *Elemento técnico que define el estilo gráfico que se va a utilizar*

Figura 7. *Diseño de personaje principal 1*

Figura 8. *Diseño de personaje principal 2*

Figura 9. *Mesa de trabajo programa Cinema 4D, modelado de personaje 3D*

Figura 10. *Mesa de trabajo Cinema 4D, modelado de personaje 3D*

Figura 11. *escenarios 2d, guía para modelado 3D*

Figura 12. *pruebas de modelados 3D de las casas y edificios*

Figura 13. *Pruebas de perspectiva, cámara, color y texturas de la calle en 3D*

Figura 14. *Pruebas de perspectiva, cámara, color y texturas de la cocina en 3D*

Figura 15. *Pruebas de iluminación, perspectiva y texturas*

Figura 16. *Resultados encuesta de medios audiovisuales*

Lista de tablas

Tabla 1. *Descripción de doble diamante aplicado al desarrollo del trabajo*

Tabla 2. *Describe momentos claves de la historia*

Tabla 3. *Descripción del Guion técnico para el desarrollo de la historia*

1. Introducción

En la memoria de la sociedad se encuentran una gran cantidad de crónicas de consideración histórica, de las cuales se tiene un recuerdo llevado por lo aprendido en la época escolar, lo que para muchos no lleva importancia ya que se toma solo como un dato sin mayor relevancia. Con el propósito de fortalecer la memoria de los capitalinos con los hechos ocurridos en el pasado de la ciudad de Bogotá, este trabajo aborda sucesos históricos de la capital colombiana desde la perspectiva de la memoria, se da énfasis en la trascendencia de la memoria colectiva y como esta ayuda a perpetuar los acontecimientos en la vida del ser humano y la construcción de la comunidad que lo rodea.

Para entender cómo la memoria de un individuo puede permear en la sociedad, es fundamental hablar de la memoria en tres puntos diferentes, la memoria histórica, la memoria colectiva y la memoria individual con el fin de entender sus diferencias, pero también la estrecha relación entre ellas. Como parte de la estrategia de investigación se usará el método cualitativo enfocado en la historia de vida y el método biográfico. Ya que, a partir de este método, es posible detallar, examinar y descifrar las vivencias de un individuo.

Palabras clave: memoria individual, memoria histórica, memoria colectiva, método cualitativo, vivencias, entrevista, diseño gráfico, incentivar, persuadir, hechos históricos.

2. Justificación

Según el documento marco: egresados de la USTA (Leyva Casas, P., Arenas Mateus, S., Bernal Riveros, J., Piedrahita Duque, J. A., Hernández Bernal, B., & González Valenzuela, 2015), se busca a través de un razonamiento humanista cristiano y con la perspectiva de responder de manera moral, inventiva y crítica a las demandas de la vida humana, dar remedio a dificultades y exigencias de la sociedad y del país.

Por lo anterior, esta investigación es conveniente desde el punto de vista social, ya que, apoya la conservación de la memoria colectiva, puesto que, puede complementar la memoria histórica debido a que según (Halbwachs, 2004, pág. 28) “Es posible que los testimonios de los demás, sean exactos y que corrijan y reparen nuestro recuerdo, a la vez que se incorporen a él” permitiendo entonces afinar los detalles de la memoria en cualquiera de sus ámbitos.

En cuanto a lo pertinente al diseño gráfico como apoyo para fortalecer la memoria colectiva, se dice que “El diseño gráfico es una práctica discursiva orientada hacia la acción comunicativa que pretende modificar una situación en el público al que va destinado el discurso visual” (Gamonal-Arroyo & García-García, 2015, pág. 11) Es decir, que la labor del diseño gráfico, apunta a cambiar de fondo más que en su forma una circunstancia, a persuadir a una comunidad, lo que hace para el presente trabajo una oportunidad de aplicar conceptos de diseño, pasando de lo teórico a lo práctico:

El diseñador gráfico más que producir formas para crear mensajes visuales (algo meramente físico) lo que hace es diseñar acciones expresivas que permitan la interconexión entre el usuario y el diseño a partir de la cual se constituye la comunicación dentro del contexto social generando

intercambios sociales a través de su discurso. (Gamonal-Arroyo & García-García, 2015, pág. 12)

De igual manera, este proyecto pretende mediante la aplicación de distintos recursos del diseño gráfico, la creación de un producto gráfico-narrativo que permita el encuentro entre los hechos históricos y la memoria colectiva para las nuevas generaciones, es decir, para un público al cual podemos acceder a través de las nuevas tecnologías, prosumidor y crítico.

Para concluir este apartado y teniendo en cuenta los párrafos anteriores, se puede comprender la pertinencia del proyecto y su necesidad para que los testimonios y vivencias de muchos protagonistas anónimos de la historia de Colombia, no se pierdan para esta y las próximas generaciones, sino que se perpetúen desde el diseño gráfico.

3. Planteamiento del problema

Los actos de violencia siempre han estado presentes en la historia del mundo, sea en defensa propia o como mecanismo de supervivencia, como lo menciona Montoya (2006), ya que, al mirar los hechos históricos de la humanidad, esta nos muestra una cantidad de disputas entre una sociedad y otra, lucha que fue resuelta por enfrentamientos bélicos.

Así pues, se puede analizar que en cada época de la humanidad la violencia ha estado presente y que inevitablemente siempre trae secuelas. Ahora bien, si se examinan estos hechos históricos, se pueden extraer enseñanzas, ejemplos y argumentos que se han integrado a la memoria de la civilización humana.

El pasado podrá contribuir tanto a la constitución de la identidad, individual o colectiva, como a la formación de nuestros valores, ideales, principios –con tal de que aceptemos que éstos últimos sean sometidos al examen de la razón

y a la prueba del debate, más que pretender imponerlos simplemente porque son nuestros (Todorov, 2002, pág. 12)

De igual manera, al mirar Latinoamérica y cómo la violencia ha repercutido en su historia, es apropiado referir un par de ideas para contextualizar y considerar de forma más clara lo relacionado con este tema. Es así, como se puede mencionar lo descrito por Hopenhayn (2002), donde describe que la violencia se alimenta de la exclusión urbana, de la rotura de los estratos sociales, al no poder tener acceso a bienes y servicios y sumado a esto una corrupción económica y política que da la sensación de que todos hurtan.

Es decir que los factores que influyen en la violencia son consecuencia de la inequidad, la frustración por una mala calidad de vida, la falta de oportunidades y que, sumadas a distintos fenómenos, conducen a hechos vehementes que se perpetúan en campos y ciudades. Así lo reafirma Hopenhayn (2002) quien además menciona, que la violencia es un tema de hace mucho tiempo en lugares como Bogotá y Medellín entre otros, donde en la época de los años 80, se pudo observar un incremento de los exabruptos a la par de una crisis social y económica.

Bogotá, como lo presenta el párrafo anterior, ha estado marcada por constantes momentos de violencia y donde además ha pasado a ser parte de la cotidianidad al ser un elemento recurrente de la ciudad, “La presencia de las guerras y su rutinización (junto con la del olvido) pareciera ser una constante histórica en la vida independiente colombiana” (Gómez, 2011, pág. 283). La omisión de que habla Gómez, advierte sobre los vacíos en el registro histórico oficial, la llamada memoria histórica, que ignora muchas veces las acciones particulares vividas por los individuos, es decir, se olvida lo registrado en la memoria colectiva. Por tal motivo, este proyecto busca apoyar el fortalecimiento de la memoria colectiva, revivir a través de los protagonistas sucesos que quizás por pensarse superfluos los

libros de historia no relatan, pero que, examinados, pueden aproximar aún más esas circunstancias históricas. “Recurrimos a los testimonios para fortalecer o invalidar, pero también para completar lo que sabemos acerca de un acontecimiento del que estamos informados de algún modo” (Halbwachs, 2004, pág. 25), por consiguiente, esas declaraciones como parte de la memoria colectiva, potencian una mejor comprensión de los eventos históricos, y por tal razón debe ser conservados, una problemática que se asume en esta indagación. De ahí se propone la siguiente pregunta de investigación ¿de qué manera a través de los recursos del diseño gráfico es posible apoyar la conservación de la memoria colectiva de Bogotá para las generaciones presentes y futuras?

4. Objetivo

4.1 Objetivo general

Crear un producto a través de los recursos del diseño gráfico que apoye la conservación de la memoria colectiva de Bogotá para las generaciones presentes y futuras.

4.1 Objetivos específicos

- Desarrollar la historia de vida de un familiar que vivió los hechos del bogotazo, con el fin de adaptar su vivencia como insumo para la creación de una pieza gráfica.
- Analizar la información recolectada con el propósito de extraer la información necesaria que permita posteriormente comunicar visualmente los hechos descritos.
- Identificar la pieza o piezas de diseño gráfico pertinente para llevar a cabo el objetivo del proyecto.

4. Diseño metodológico

Ya definido el problema a resolver en esta investigación, es pertinente en este apartado mencionar la estructura (tipo, enfoque e instrumentos o técnicas de investigación) que permitirán alcanzar las intenciones ya mencionadas en los objetivos.

Ahora bien, ¿qué tipo de técnicas cualitativas se acoplan de mejor manera a este estudio? Por una parte, la encuesta, para determinar en los estudiantes de diseño gráfico de la universidad Santo Tomás el uso de medios audiovisuales en su vida cotidiana, con el deseo de definir según las conclusiones el entorno o entornos idóneos para compartir la pieza grafica producto del presente trabajo, en la **Figura 14** se expone los resultados de una muestra de 11 alumnos de la USTA donde se indaga sobre el consumo de espacios audiovisuales. Por otro lado, se propone la entrevista de investigación, entendida como “una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental” (García, 2008, pág. 1). La cual se realizará a un familiar que vivió hechos particulares el día del bogotazo. Acontecimiento histórico que se ajustó a los objetivos presentes en esta indagación haciéndola pertinente y de un satisfactorio anclaje al proyecto.

El primer enfoque a mencionar es la investigación cualitativa utilizado en ciencias sociales, la cual permite tener una perspectiva sobre como los individuos interpretan hechos trascendentales para ellos. “Al hablar de investigación cualitativa, se enfoca la atención en una comprensión social a partir de la visión de personas involucradas en los hechos” (Guerrero Bejarano, 2016, pág. 7).

Así mismo, para la exposición metodológica de esta investigación, se propone la utilización del modelo de doble diamante (council, 2007) el cual fue creado con el propósito de interpretar como actúa el desarrollo de diseño y donde según el autor, es el modo más

elemental de transmitir la técnica de diseño a un público distinto o no familiarizado con el diseño. Ahora bien, este arquetipo caracterizado por una serie de fases como son: búsqueda o descubrimiento, determinación, diseño o proceso y entrega; se adapta de manera precisa a la presente indagación ya que no es lineal lo que permite cierta flexibilidad puesto que solo es una persona la que está cumpliendo varios roles para el cumplimiento del trabajo. Pero, además, otro punto a favor es la búsqueda de una solución creativa al problema que se presenta en este trabajo aportando al despliegue y cumplimiento de objetivos.

Según lo mencionado anteriormente, es posible analizar que el doble diamante se puede asociar en el caso de este trabajo con los instrumentos tales como la entrevista y la encuesta ya que este modelo de Design Council al ser flexible permite utilizarlos en el momento del proceso que mejor se ajuste a las necesidades y tiempos del proyecto.

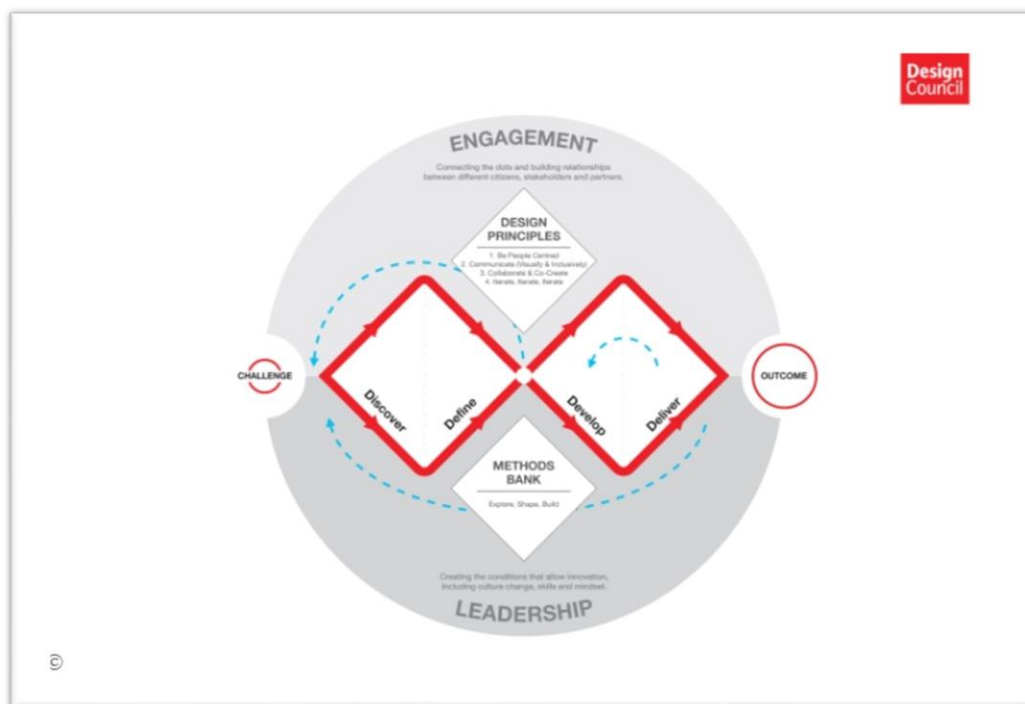


Figura 1 El doble diamante de Design Council designcouncil.org.uk

Primer diamante	Consta de dos procesos, el primero de búsqueda o descubrimiento el cual nos permitirá entender el problema de fondo en este tema de la memoria colectiva en Bogotá. Es aquí adonde generamos ideas, buscando generar espacios donde se pudiera desarrollar una entrevista con las personas involucrada, en nuestro caso el testimonio de un individuo que vivió los hechos sucedidos ese 9 de abril junto a su madre. Por otra parte, comprender y delimitar las diferencias entre memoria histórica, colectiva e individual es clave.
	El segundo proceso es la definición, la cual nos guía a recolectar la información en la fase de descubrimiento y de esta manera precisar los retos que el proyecto presenta; como son las diferencias entre memoria y la historia “La memoria se enraíza en lo concreto, el espacio, el gesto, la imagen y el objeto. La historia solo se liga a las continuidades temporales, las evoluciones y las relaciones de las cosas. La memoria es un absoluto y la historia sólo conoce lo relativo” (Nora, 2008, pág. 3).
Segundo diamante	En primera instancia la fase de desarrollo que nos impulsa a dar respuesta al problema de investigación. Desarrollando un flujo de trabajo que da cuenta de un proceso de diseño, de búsqueda de referentes, bocetación, storyboard, preproducción, producción, correcciones y render.
	En segunda instancia se encuentra la fase de entrega que involucra probar la solución a la que se llegue desarrollando el proceso de animación, permitiéndonos filtrar lo que sirve y lo que no, dando lugar al suministro del producto, un corto animado.

Tabla 1. Descripción de doble diamante aplicado al desarrollo del trabajo

Conforme lo anterior y con el propósito de acoplar el testimonio para llevarlo al producto final, se hará uso de las etapas de creación audiovisual que a su vez irá de la mano con el modelo de doble diamante que se explicó anteriormente. El desarrollo de ejecución comprende según Jaunarena (2017) la preproducción, producción y postproducción. Donde los procesos de realización audiovisual, son los procedimientos artísticos y técnicos que se efectúan desde el instante en que emerge la idea hasta el momento en que el resultado llega al público.

Para cerrar este apartado, se pueden puntualizar varias cosas, por una parte, el modelo de doble diamante permite organizar los tiempos y procesos. De igual manera, después de tener la entrevista se acotarán los puntos claves, luego se desarrollará un guión literario, técnico y uno gráfico o storyboard, bases para la creación del corto animado, posteriormente se definirán las piezas necesarias tales como referentes, personajes y escenarios pertinentes

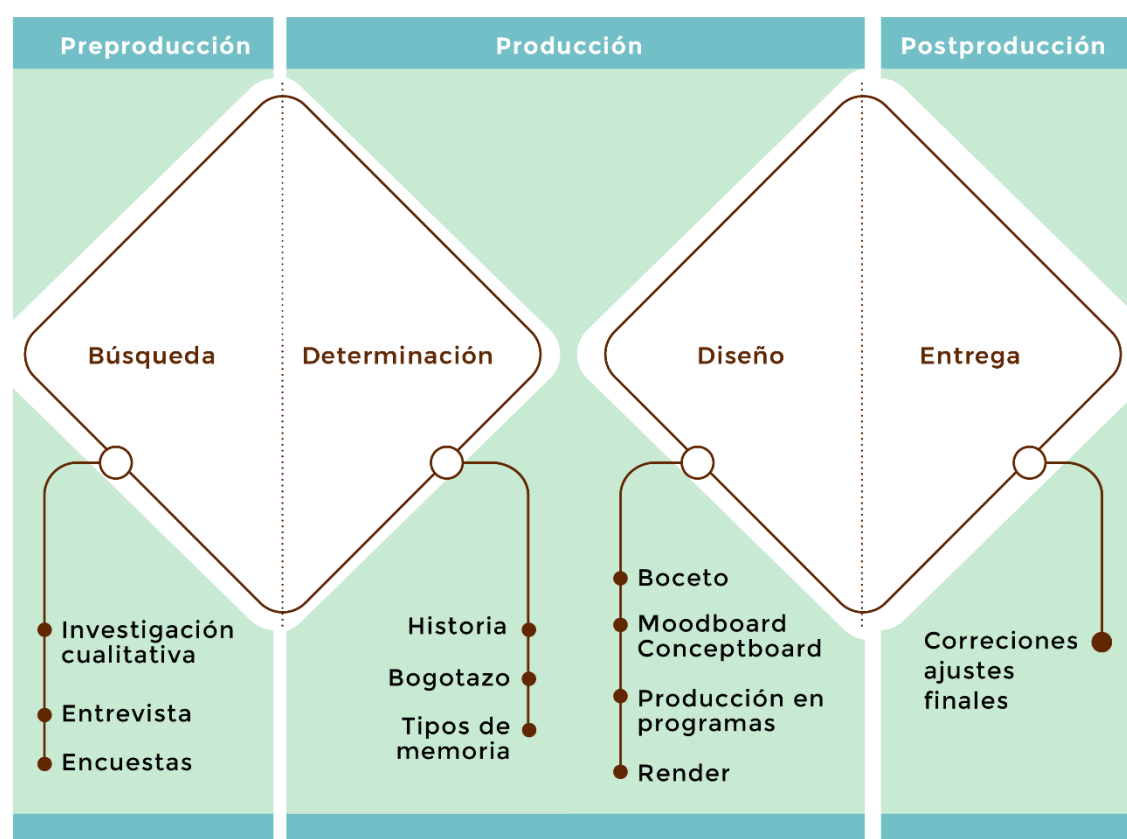


Figura 2 1Doble Diamante para desarrollo de investigación Historias de mi tierra, creación propia.

para la animación y, por otro lado, a través de la historia de uso se puede garantizar la pertinencia de la historia, los recursos, el estilo gráfico, e incluso la adaptación histórica.

6. Marco teórico

En este segmento del trabajo se desarrollarán temas que permitirán definir asuntos tales como la memoria individual, memoria colectiva y histórica, también el populismo, el bogotazo y el medio de difusión para el producto, claves para el desarrollo del presente proyecto.

6.1 El Bogotazo, un día crucial en la historia de la capital colombiana

Es el hecho histórico que servirá de eje para llevar a cabo esta investigación, partiendo de la memoria individual para luego con base en esta construir y reforzar la memoria colectiva, para esto se tendrán en cuenta los relatos individuales de las personas que vivieron en esta época, un claro ejemplo de esto es el libro “el bogotazo: memorias del olvido” de Arturo Alape (2016), en el cual se cuenta la historia del bogotazo desde el punto de vista de un individuo que vivió muy de cerca el hecho histórico y no desde el punto de vista de un historiador. En este caso en particular se narra la historia de una persona cercana a Jorge Eliécer Gaitán que da cuenta de muchas fechas y datos históricos, sin embargo, es desde la memoria individual del personaje que cuenta los hechos, los cuales son parte importante de la memoria colectiva. También es significativa la manera en la que se aborda la narración, el cómo la historia se hace amigable para el lector a pesar de ser un acto histórico tan contundente.

Desde muy temprano, se consolidó la afirmación de que el "bogotazo" había partido en dos la historia del país. mirándose desde dos puntos de vista. Uno, como reaccionaron a su muerte los dirigentes del país y los sectores

populares y dos, como el homicidio a una persona como Gaitán que era en el momento la persona más popular. (Melo, 1988, pág. 1 párrafo 2)

Ahora bien, ya que se expone este acontecimiento y se toma como aporte para el desarrollo de este estudio, es apropiado ampliar otro concepto como es el populismo que ayudará a analizar y comprender otros momentos que dieron lugar al bogotazo.

6.2 Populismo, ¿Una postura social, política, económica o cultural?

Cuando se habla del populismo no hay una definición concreta de esta, puesto que se puede definir desde contextos diferentes. Lo que sí es claro es que el termino aduce al pueblo y sus intereses. De forma más puntual Zanatta (2014, págs. 20, 21) expresa que este término presenta características que llevan a determinarlo como una ideología, basado en que ninguna filosofía se enfoca en su interior en elementos racionales y formalistas solamente, sino que además está constituido por componentes simbólicos y también emotivos.

Podemos enmarcar entonces dentro de este nombre, puntos claves que dieron paso al bogotazo, tales como.

- El discurso de Gaitán, que había llegado a las masas obreras y campesinas, esta alocución también iba en contra de los grupos que lideraban el país para la época, debido al descontento social.
- El surgimiento de un representante del pueblo. Gaitán se había convertido en insignia popular, más allá de esto también podemos tener en cuenta que aún desde esa época “la vida política del país se ha caracterizado por pugnas constantes, por luchas políticas de un pasado que no pasa porque sigue en guerra” (De la Rosa González, 2012, pág. 4).
- La muerte de Gaitán, desencadenó una gran violencia en todo el país, delimito de forma notoria su división partidaria, pero ¿cuáles fueron las consecuencias

de este hecho más allá de lo mencionado?, fue un acontecimiento que marcó por completo la historia colombiana, pero de igual manera marco emocional y psicológicamente a los sobrevivientes.

Para concluir lo anteriormente mencionados, se puede analizar que los procesos relacionados con la memoria dentro de una comunidad son relevantes, profundos y cargado de significado, que da importancia y cuenta de un contexto en una sociedad. Ahora bien, estos recuerdos que evocan una variedad de emociones y sentimientos solo cobran un valor real cuando son visibles por esa sociedad implicada, como lo menciona Ramos de la siguiente manera:

“Los recuerdos que se suponen son individuales en tanto provienen de lo colectivo, son entonces el resultado de un entramado complejo de evocaciones, acuerdos, alusiones, narraciones... creados en la vida cotidiana de un grupo social específico del cual emergen, y que sólo allí se vuelven relevantes para alguien” (Ramos Delgado, 2012, pág. 38)

Resumiendo lo planteado anteriormente, se puede evidenciar que existen varios factores que se mueven en torno al bogotazo y que sin duda tocaron las fibras más profundas de la sociedad de la época. Ahora bien, al tener este suceso trascendental de Bogotá contextualizado, se permite encadenar de manera adecuada los conceptos propios de la memoria, los cuales se expondrán a continuación.

6.3 El interés de la memoria individual

Toda memoria es diferente, única, sin importar si los hechos fueron vividos por varias personas al mismo tiempo, si bien son experiencias colectivas, cada experiencia y pensamiento es individual, lo que hace que cada memoria sea también individual, aunque tengan una vivencia en común. Paul Ricoeur (1999) define la memoria individual desde varios aspectos importantes, uno de ellos es la exclusividad de la memoria, pues se definen

los pensamientos y los recuerdos como algo propio incapaz de ser igual para dos individuos, esto ligado al aspecto de que cada experiencia es igualmente distinta.

Concretizando, la percepción de cada individuo es única y además considerable puesto que de una u otra forma se acopla a su mente y por ende al actuar de su cotidianidad, pero para poder de una u otra manera validar los acontecimientos experimentados es apropiado dar un vistazo a la memoria colectiva, a aquellos individuos que también hicieron parte de hechos en común como se expone a continuación.

6.4 Memoria social y su amplitud

No hay memoria que sea completamente particular, la memoria colectiva se construye desde un grupo o con base en él. Halbwachs (1968) define la memoria como un aspecto que está relacionado con la sociedad, a un grupo de individuos y al contexto como tal, cuando se recuerdan hechos del pasado y además estos son reforzados por recuerdos de otras personas, se tiene una mayor certeza en lo que se está trayendo a memoria, haciendo de esa alusión un suceso colectivo más que individual, “Es posible que los testimonios de los demás, sean exactos y que corrijan y reparen nuestro recuerdo, a la vez que se incorporen a él” (Halbwachs, 2004, pág. 28).

Para este trabajo se utilizó la memoria colectiva como elemento transversal, si bien se va a tomar una historia individual, esta puede ser vista desde lo colectivo, teniendo en cuenta que son historias que están relacionadas con una comunidad, estos relatos partirán desde una memoria individual que se proyectarán a un contexto y una sociedad, sin verlo como una acción en concreto si no como un hecho de identidad social.

En última instancia, la memoria sea esta individual o colectiva, forma parte esencial de las crónicas de la vida del ser humano y siempre estará ligada a ella. Lo que unido a otros registros tales como escritos, fotográficos o audiovisuales permiten dar veracidad a un

acontecimiento. Dando lugar entonces a la memoria histórica la cual cuenta o da razón de unos hechos desde una mirada analítica e informativa y que se expone a continuación.

6.5 Memoria histórica, recordando de dónde venimos y como hemos evolucionado

Cuando se habla de memoria histórica, esta recuerda actos pasados de una manera abreviada, donde la información es lo primordial y no hay una cercanía más allá de lo intelectual. Si bien cuando se narra un acontecimiento se está haciendo uso de la historia, esta no es precisamente una memoria histórica, para José María Ruiz Vargas (2008) la memoria histórica cumple la función de mantener vivas las historias que de uno u otro modo tiene que ver con nosotros o para recordar hechos muy concretos de un grupo o sociedad.

Los distintos acontecimientos trascendentales de Bogotá a lo largo de su historia son relevantes para esta investigación puesto que permite ubicar en un contexto, lugar y tiempo la historia que se quiere resaltar.

“las confrontaciones armadas en el país se han expresado a través de distintas formas de violencia: guerras civiles, violencia partidista, violencia revolucionaria, paramilitarismo, narcotráfico. Dichas formas de violencia dan lugar al surgimiento de víctimas como sujeto político y social, un actor invisibilizado” (Madrigal, A., & Sánchez, Y, 2012, pág. 76)

Por lo anterior, para este proyecto los hechos acontecidos en Bogotá son de vital importancia ya que estos permean la memoria en cada una de sus facetas y favorecen los propósitos de este trabajo. En el mismo orden de ideas, el diseño gráfico es esencial para llevar a buen término el resultado de esta labor, por lo cual se expondrá en los siguientes párrafos.

6.6 Diseño gráfico y animación 3D

En relación al diseño gráfico y como hace su aporte a este estudio (Gamonal-Arroyo & García-García, 2015), mencionan que el diseño gráfico es un ejercicio discursivo dirigido a un estilo comunicativo, que tiene como objetivo cambiar un contexto específico al que se dirige la argumentación visual. Según lo anterior, lo que hace pertinente esta disciplina académica a esta investigación es que se busca materializar a través de un producto audiovisual y en un contexto social, un producto que ayude o aporte al fortalecimiento de la memoria colectiva de Bogotá. Considerando lo anterior, es oportuno referir una rama del diseño gráfico como lo es la animación 3D, que es útil a los propósitos de esta indagación ya que según (Estuardo, 2017) es un campo viable para interpretar ideas de forma virtual, porque se encarga de promover el desarrollo de expresiones para que puedan manifestarse de forma audiovisual. Lo que permite finalmente interpretar, que este campo ayudará de forma eficaz en cuanto a precisión, tiempos y calidad, reforzando el propósito que se quiere lograr.

Por otra parte, los acontecimientos sucedidos en el bogotazo, tuvieron un respaldo significativo desde lo visual con los registros fotográficos, videos y también audios de la época; es por esto que, para poder compartir el resultado de esta investigación, se utilizaran las plataformas digitales que tengan la capacidad de distribuir video y audio por streaming, concepto desarrollado a continuación.

6.7 Medio de difusión

Habría que decir también, que con las medidas adoptadas por el gobierno de Colombia para contrarrestar la propagación del COVID-19, los hábitos de los colombianos han sufrido cambios importantes, uno de ellos es el incremento del uso al internet y sus plataformas de contenido multimedia específicamente las de video streaming, este último

término entendido según el diccionario de Cambridge (Cambridge, s.f.) como la actividad de escuchar o percibir sonidos o videos directamente desde internet.

Es así como el diario la Republica, en el año 2020 realizó una publicación escrita por González (2020), donde mencionaba que en un estudio realizado por la comisión de regulación de comunicaciones (CRC), da cuenta que el tráfico de internet en el mes de abril subió 11,5% respecto al mes anterior y que el 70% de la demanda de internet apunta a los videos y audios streaming.

Los anteriores indicadores hacen del video y audio streaming un medio eficaz para poder compartir el producto de esta investigación ya que se logrará alcanzar un público mucho más amplio y además se ampliará la posibilidad de fortalecer la memoria colectiva en la ciudad.

Para concluir este segmento del estudio, se puede constatar que los tipos de memoria ya sea individual, colectiva he histórica, se complementan una a la otra y además para el caso del objetivo de este trabajo refuerza el fortalecimiento de la memoria colectiva de Bogotá. De igual modo el concepto de populismo viene a engranarse de una manera amigable a los conceptos mencionados anteriormente y el medio de difusión permitirá compartir el resultado desde el diseño gráfico que plantea el presente trabajo.



Figura 3 2Imagen partes clave del marco teórico, creación propia.

7. Estado de la cuestión

Este proyecto busca a través de un producto de diseño gráfico, apoyar la conservación de la memoria colectiva bogotana para las generaciones presentes y futuras, para ello es

necesario entender los hechos históricos, luego discernir qué es la memoria colectiva y como se da en la sociedad y finalmente descifrar el medio por el cual se va a incentivar la memoria colectiva, en este caso serán los diferentes recursos que se pueden utilizar del diseño gráfico.

Por otra parte, la narración oral ha sido una herramienta clave para construcción de la memoria colectiva, actualmente existen diversos medios por los cuales comunicar y contar permiten conocer las historias personales basadas en la memoria y los imaginarios con respecto a un hecho ocurrido. La oralidad es un medio eficaz para transmitir estas historias con las personas que nos rodean.

A su vez, la publicación de investigación “La narración oral como herramienta en la construcción de la memoria colectiva de la violencia. Experiencia con mujeres víctimas de desplazamiento forzado en Colombia” (Moreno, 2014) da cuenta de cómo varios relatos de personas víctimas de estos hechos, en un contexto específico genera una memoria colectiva a partir de la unión de varias memorias individuales. Así mismo, para el caso de esta indagación que se está planteando en este proyecto, es una narración oral de una historia de vida en un hecho histórico de Bogotá la que servirá como instrumento para construir este trabajo y con referencias como el artículo mencionado, se pudo visualizar el camino correcto que se está realizando en este estudio.

Por otro lado, el proyecto de investigación “diseño gráfico para la puesta en valor de la memoria de la parroquia Mulliquindil, cantón salcedo, provincia de Cotopaxi” (Masapanta Hinojosa, 2018 - 2019) busca desarrollar contenido visual que ayude a fortalecer la memoria histórica, colectiva y las costumbres asociadas a lo religioso. Esta exploración se encontró pertinente, pues también hace uso de la entrevista como instrumento metodológico y su revisión puede aportar a la presente investigación.

Ahora bien, además de dialogar sobre la memoria individual, y la memoria histórica, es oportuno hablar de la memoria colectiva, ya que es vital en el establecimiento de la

sociedad y tiene una participación ejemplarizante para las futuras generaciones y que asimismo posibilita un aprendizaje del pasado para proponer un futuro. De igual manera, se puede traer a mención el trabajo de investigación “Venezuela a la distancia: diseño de una herramienta digital que permita compilar los testimonios de la diáspora venezolana conformada entre 1999 y la actualidad para la construcción de memoria colectiva sobre este fenómeno” (Ruiz Méndez, 2018), donde se busca esquematizar un instrumento digital que ayude a reunir las evidencias del éxodo venezolano entre 1999 y 2018 para la consecución de memoria colectiva sobre este complejo hecho. Este análisis es apropiado para el desarrollo de esta indagación ya que se sondea a través de un recurso de diseño gráfico, visibilizar las historias de vida de esta población y no dejarlas en el olvido.

Con respecto a otra investigación que poseen factores en común a nuestro proyecto es Futuros futbolitos: Campaña Gráfica basada en la memoria colectiva de los infantes de la escuela de fútbol de Santa Viviana, Ciudad Bolívar. Tesis en donde su autora Aristizábal (2019) expone que, para incentivar un sentido de pertenencia en su comunidad, la memoria colectiva se exhibe como una alternativa, ya que los niños que participan en la academia de fútbol al valorar sus vivencias se vuelven portavoces hacia la sociedad ayudando así a crear procesos culturales fuertes.

Hay que mencionar, además, que el proyecto futuros futbolitos muestra dos aspectos importantes para el presente trabajo, por un lado, como a través de un producto gráfico se puede llegar a fortalecer la memoria colectiva de una comunidad y por otro lado el hecho de robustecer esta memoria colectiva en ciudad Bolívar, llevando como consecuencia o propósito crear un sentido de pertenencia en sus habitantes.

Por otro lado, es conveniente mencionar trabajos de animación que buscan fortalecer la memoria, entre los cuales está *Memoria historias de Colombia en construcción*, dirigido por Edgar Álvarez, proyecto multimedia de carácter educativo que busca integrar a la

comunidad colombiana en torno a la memoria del país. Álvarez junto a su equipo de trabajo y luego de una investigación minuciosa, desarrolló un proceso de diseño enfocado en animación, modelado de personajes en plastilina y con la técnica de animación de stop motion, buscando relatar a través de imágenes sucesos difíciles en la historia de Colombia.

De igual manera, el proyecto Lluvia de Orión mejía (2012), creado en el año 2012 para construir materiales educativos para la enseñanza de la memoria de Colombia. Crea videos de historias reales del conflicto armado, para ser utilizado en ambientes formativos desde el nivel escolar hasta el universitario con el propósito de despertar en la comunidad un llamado por la memoria y la no repetición.

Para concluir, los medios ya sean orales, gráficos o audiovisuales, ayudan a fortalecer la memoria colectiva, pues invitan a recordar hechos históricos, comportamientos culturales y factores identitarios sociales, desde la perspectiva de aquellos que los vivieron, siendo la memoria colectiva un eje para diferentes tipos de manifestaciones que transcurren en el tiempo. De este modo, se puede desarrollar un intercambio benéfico para la conservación entre la memoria colectiva y las distintas formas de expresión que se pueden dar.

A continuación, se explicará el desarrollo de la propuesta proyectual para entender cómo se desarrolló el proceso de creación para el producto final de diseño de esta investigación.

8. Discusión

8.1 Bogotazo: Uno de los frutos de esta investigación, fue crear un producto de animación que ayudara a reforzar la memoria colectiva de Bogotá el día del Bogotazo, pero unido ello, el hecho de traer al presente un acontecimiento social trascendental, la imagen de una etapa de la ciudad y las vivencias de un individuo, contribuyendo a lograr los objetivos deseados, encajando con la investigación de Ruiz Méndez (2018) en el proyecto de

Venezuela a la distancia, puesto que su autora refiere, que su estudio, además de iniciar como lugar de edificación para la memoria, también aportó un espacio para los venezolanos retratando su época, su anormalidad social y las modificaciones que esto ha causado hasta el día de hoy. Otro rasgo importante a mencionar, son los relatos verídicos ya que al ser hechos innegables llaman la atención y despiertan curiosidad, en el siguiente párrafo se ampliará este tema.

8.2 Historia real: Uno de los resultados que se obtuvo de la presente investigación es que el hecho de que la historia aquí expuesta es basada en acontecimientos reales, haciendo de este una idea atractiva y creíble, pues se muestra otra cara de los hechos del bogotazo y además desde los ojos de una mujer. Coincidiendo con el trabajo expuesto por Mejía (2012), con el proyecto lluvia de Orión, debido a que se origina un llamado a la memoria, pero también a visibilizar esas historias que están en cada rincón de Colombia, donde la realidad supera a la ficción. Ahora bien, la idea planteada en este segmento no se podría mostrar sin un instrumento el cual permita organizar y extraer la información mas pertinente, por ello a continuación se expone lo siguiente.

8.3 Instrumento cualitativo: En cuanto a el avance del presente trabajo, el uso de la entrevista fue un ingrediente que apoyo ampliamente la investigación ya que marcó los parámetros para el desarrollo visual que se propuso, correspondiendo con el estudio efectuado por Masapanta Hinojosa (2018-2019), donde el uso de la entrevista ayudo a enfocar e identificar qué tipo de contenido era apto para realizar el diseño visual. Por su parte la cantidad de entrevistas elaboradas en el actual trabajo se reduce a una, contrario a las múltiples entrevistas realizadas por Masapanta Hinojosa (2018-2019), lo cual podría afectar la percepción que se posee de la memoria colectiva de Bogotá y en ese orden de ideas la pertinencia del producto final. No obstante, se puede extraer que lo concerniente a la memoria cobra relevancia al ser un hecho real, el cual se ampliara en el siguiente segmento.

8.4 Memoria colectiva: Por otra parte, en el desempeño de esta investigación se pudo comprobar que la narración oral es un componente que favorece el fortalecimiento de la memoria colectiva y que concuerda con el estudio realizado por Moreno (2014) la experiencia con mujeres víctimas del desplazamiento forzado en Colombia, ya que este tipo de relatos contados de una generación a otra sirven como insumo para el reforzamiento de la memoria colectiva ayudando a tener en el presente, referencias, consecuencias y advertencias. De igual manera la memoria histórica también se ve favorecida ya que la información suministrada será referente para las nuevas generaciones que busquen dar un vistazo al pasado en este caso de la ciudad de Bogotá. Lo cual permite encaminar esta sección hacia el producto de esta investigación, en otras palabras, el fruto, que se menciona a continuación.

8.5 Producto digital: Por otro lado, la posibilidad de presentar un producto de carácter digital da testimonio de un factor de comunicación actualizado para las nuevas generaciones, punto en el que converge con el trabajo desarrollado por Ruiz Méndez (2018) donde se produjo un instrumento digital para la construcción de la memoria colectiva de la diáspora venezolana visibilizando las historias de vida de esta población.

Cabe resaltar, que para generar un producto de animación de calidad es vital contar con un procedimiento juicioso y proactivo donde un grupo de trabajo siempre esté dispuesto a suplir cualquier necesidad. Se reconoce en este sentido una limitante ya que solo un sujeto desarrollando varios roles de un equipo de trabajo para este tipo de contextos, limita la posibilidad de cubrir todas las demandas que puede requerir un trabajo de estas características, pero, además posibilita una oportunidad para que otros estudiantes puedan continuar con este proceso.

9. Propuesta proyectual

Este apartado va de la mano del diseño metodológico expuesto anteriormente, ya que, se hará una enumeración de los pasos y procesos que permitirán alcanzar los logros propuestos. De esta manera y para una mejor comprensión se hará el recorrido desde la perspectiva de la producción audiovisual, teniendo en cuenta las fases de preproducción, producción y postproducción para para la entrega del producto.

9.1 Preproducción: en este momento se ejecutó la elección del tema el cual fue contar una historia de vida del bogotazo, entrevista a Mercedes Cuellar hija de Rosa López Protagonista de la historia, dicha plática se realizó de manera espontánea y libre, donde se dio un dialogo ameno y se pudo extraer información valiosa para este proyecto en la carpeta drive donde se alojará el producto de esta investigación también se encontrará el video con la entrevista a la señora Mercedes Cuellar. La encuesta a estudiantes de la universidad Santo Tomás se encuentra en el **anexo 1 figura 14**, permitió comprender en una población entre 21 y 29 años el consumo de medios audiovisuales, los cuales se realizan principalmente en aplicaciones como Instagram, el sitio web YouTube y la plataforma Facebook con un uso superior a las 6 horas semanales, permitiendo entender que un corto animado de las características que presenta este estudio y en formato de video digital puede ser compartido por este tipo de redes logrando un buen alcance de público.

9.2 Producción: Luego de consolidar y depurar la información, se procedió a transcribir la información entre los cuales está un guion que detalla los pormenores de la historia del día del Bogotazo, moodboard, concptboard, bocetos de personajes y escenarios, modelado de los mismos en los programas de diseño 3D y renderizado de las escenas de animación. Seguido a esto, el proceso de postproducción permite hacer los ajustes finales para la entrega definitiva.

9.2.1 Sinopsis: Rosa López cocinera de profesión, vivía y trabajaba en el centro de Bogotá-Colombia. La historia narra cómo esta mujer y su hija vivieron los hechos ocurridos el 9 de abril de 1948 llamado el Bogotazo a consecuencia de la muerte de Jorge Eliecer Gaitán.

A continuación, se hará mención del guion literario y guion técnico, donde Aldana (2011) menciona que mientras el guion literario expone la esencia de cada situación y secuencia, el guion técnico es más minucioso ya que describe al detalle las secuencias, planos y escenas.

9.2.2 Guion literario

CENTRO DE BOGOTA, RESTAURANTE COMIDA ESPAÑOLA MEDIODIA Rosa María López de Cuellar mujer de alrededor de 25 años era chef en un restaurante de comida española en el centro de Bogotá, el viernes 9 de abril de 1948 se localizaba trabajando en la cocina, con ella se encontraba su hija Leonor de aproximadamente 6 años. El restaurante estaba lleno y pasado el mediodía más o menos 1:15 pm en la radio se anunciaba que Jorge Eliecer Gaitán había sido asesinado hace pocos minutos. Las personas del recinto comenzaron a hablar del tema y seguido a ello pagaron sus cuentas y empezaron a salir del sitio. La señora Rosa y su hija se quedaron dentro del comedor con el dueño y otros empleados del lugar y en el ambiente se sentía la tristeza por la pérdida de Gaitán. El propietario toma la decisión de cerrar el local al escuchar que se estaban presentando alteraciones de orden público y les ordena a los trabajadores que se fueran.
CALLES CENTRO DE BOGOTA (pasadas las 2:30 pm)

La señora rosa y su hija observan las calles del centro de Bogotá para ir rumbo a su casa que también se encontraba en el centro a unos minutos del restaurante.

Decidieron esperar varias horas para percibir si se calmaban los ánimos, asunto que no sucedió, finalizando la tarde decidió salir y a medida que avanzaba camino a su casa veía como hombres saqueaban todos los establecimientos del lugar, se escuchaban disparos, explosiones, veía como incendiaban todo a su paso carros, locales, entre otros. Pero también mientras avanzaba camino a su casa veía como hombres tomaban a cuanta mujer se cruzará por el camino para abusar de ellas. La señora rosa tuvo mucho temor al contemplar esto y empezó a mirar donde podían esconderse ya que veía que no podría llegar hasta su casa a resguardarse, lo que la obligo a desviarse de su camino a casa. Por momentos se escondían en donde podían para evitar ser vistas por hombres y para ocultarse de los tiroteos que se veían en las calles.

BOGOTA - CONVENTO (5:00 pm)

Luego de caminar varios minutos, de lejos vio un convento con las puertas abiertas y resuelve entrar ahí, al llegar al lugar ve a unas monjas que le dicen que habían sido violadas y que el sitio ya estaba desocupado. Rosa y la nena entran al convento y empiezan a mirar donde se podrían ocultar hasta que llegaron a una cocina la cual tenía una gran estufa de piedra, ella decide por lo tanto meter a la pequeña Leonor dentro de uno de los espacios del hornillo y le dice a la chiquilla que no haga ruido y solamente al escuchar que la llame la niña debe salir. La señora rosa entonces sale de la cocina a buscar comida ya que no encuentra algo para ella y la niña y es cuando ve individuos entrando al convento lo que la obliga a esconderse en una habitación. Luego de que los hombres registraran el lugar se van al no encontrar nada de valor, ella vuelve a irse y se dirige a la calle.

CALLES CENTRO DE BOGOTA 6:00 pm Ya en la calle con mucha precaución recoge algunos alimentos que estaban botados en varios lugares del suelo, ve muchos muertos tanto hombres, como mujeres y niños. Se sentía en el ambiente el olor a quemado, las casas destruidas, gente gritando por ayuda y ya estaba cayendo la noche y es cuando decide volver al convento.
CONVENTO (noche del 9 de abril) La señora rosa y su hija pasan horas en aquella cocina, el alboroto en la calle se mantenía, por instantes parece que se intensificaba aún más, pero rosa no decide irse ya que el lugar al verse en ruinas pasaba desapercibido para las personas que pasaban ya que nadie entraba; ella y su hija pudieron comer y descansar, aunque rosa no podía dormir. Pasaron tiempo hablando juntas hasta que la niña Leonor se dormía por momentos. Rosa constantemente le pedía a Dios que se terminara pronto todo ese infierno y que pudieran salir a salvo de todo lo que estaban viviendo. Así transcurrieron varias horas hasta que, en la madrugada, rosa decide ir a mirar cómo estaba la calle y se da cuenta que ya no se escuchaban sujetos cerca, es entonces que decide irse con su hija camino a su casa.
CALLES CENTRO DE BOGOTA (madrugada 10 de abril) El panorama en la calle es muy triste, vio muchas personas muertas, heridas, muchos lugares en llamas, destruidos, parecía una guerra; también se encontró con individuos que estaban defendiendo sus casas o sus locales.
CASA (mañana 10 de abril)

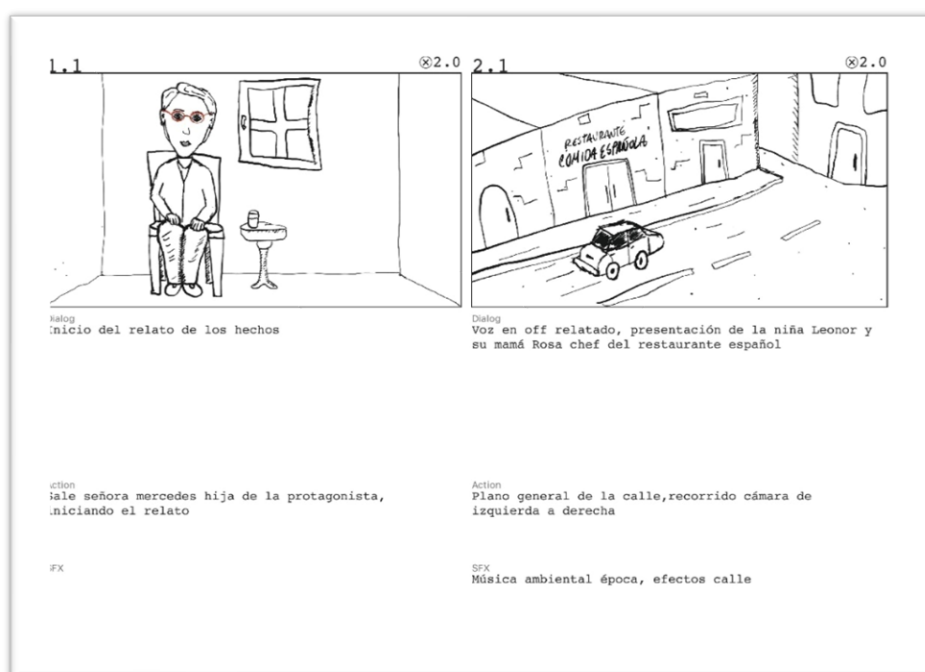
Al llegar a donde ella vivía que era una pensión, estaban varias familias se dio cuenta que, aunque el lugar estaba con daños importantes en su fachada, no había sido destruida o consumida por el fuego. Al acercarse a la puerta le abrió el dueño y junto a él, varios inquilinos de la casa que estando armados con machetes, picas y palas le dieron la bienvenida. Ella y la niña entraron a su habitación y en medio de lágrimas le daba gracias a Dios por guardarlas de tantos peligros, luego se cambiaron de ropa se asearon y hablaron con los vecinos y se contaron unos a otros como pasaron ese terrible día.

Tabla 2. *Describe momentos claves de la historia*

Luego de analizar el guion literario y observar que posee un detalle bastante robusto se procedió a sintetizar la historia a través del guion técnico con el fin de puntualizar los hechos más importantes de la historia y en consecuencia que permita condensarse de la mejor manera en el producto final dentro de los tiempos establecidos para su entrega.

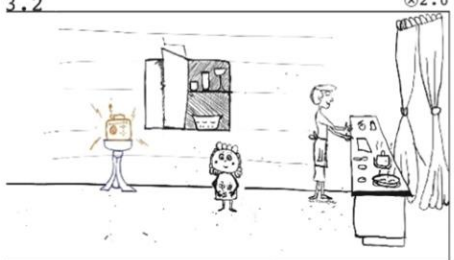
El desarrollo del guion técnico se puede observar en el **anexo 1** que se encuentra al final de este trabajo. Por otra parte, a continuación, se expone el guion gráfico para detallar

9.2.3 Guion gráfico Figura 4 Elemento técnico para la construcción de diseño gráfico



visualmente la historia, permitiendo hacer un dialogo entre la entrevista realizada a la señora mercedes Cuellar y la animación desarrollada basada en la entrevista.

2.2 	3.1 
Dialog Sigue relató de señora mercedes	Dialog Rosa se encuentra cocinando, leo esta jugando, se escucha en la radio la noticia de la muerte del gaitan
Action La cámara se acerca al restaurante de comida española, 12:45pm	Action Acercamientos a puerta, se abre, cámara avanza
SFX Música ambiental	SFX Radio sonando, sonido comida cocinándose,

3.2 	3.3 
Dialog Rosa se encuentra cocinando, leo esta jugando, se escucha en la radio la noticia de la muerte del gaitan	Dialog
Action Plano general de la cocina, protagonista Rosa lopez cocinando, niña llamada leo bailando por la música del radio	Action Acercamientos a los personajes, primer plano radio se anuncia muerte de Gaitán, cámara se aleja hasta que sale en encuádrarla sra. Rosa sorprendida
SFX Radio sonando, sonido comida cocinándose, audio locutor emisora	SFX Radio sonando, sonido comida cocinándose, audio locutor emisora



Dialog
Sin diálogo

Action
Rosa y su hija salen del restaurante, cámara hace
paneo de la calle viendo destrucción

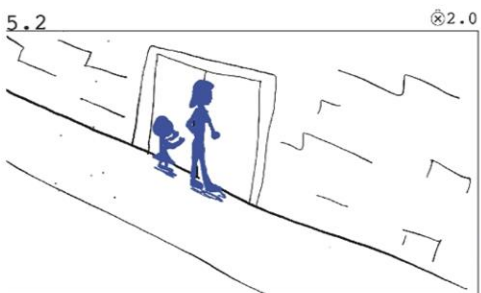
SFX
música que evoca angustia, gente protestando fuego,
inicio de la noche del 9 de abril



Dialog
Narración Sra. Mercedes

Action
Cámara avanza con Rosa y la niña por las calles donde
se evidencia destruction, incendios, jumó.

SFX
Efectos de audio fuego, pasos rápidos, gritos
explosiones disparos etc



Dialog
Sin diálogo

Action
Cámara avanza por las calles donde se evidencia
destrucción, incendios

SFX
Efectos de audio fuego, gritos explosiones disparos
etc



Dialog
Sin diálogo

Action
Cámara enfoca fondo de la calle y retroceden hasta que
quede en el encuadre la Sra. Rosa con rostro de
preocupación.

SFX
Sonido de manifestaciones de la gente, sonido de fuego
disparos.

6.2

⊗2.0



Dialog
Sra. Mercedes

Action
Sale Sra. Mercedes continuando con el relato. Luego, La señora rosa y Leonor llegan a un convento buscando esconderse de los hombres, rosa y leo corriendo por la calle.

SFX
Sonidos de disparos, gente en las calles, sonido de pasos rápidos.

7.1

⊗1.5



Dialog
Sin diálogo

Action
Cámara avanza con protagonistas por un pasillo, llegan a una puerta y entran por ella.

SFX
Música suspenso, pasos.

7.2

⊗1.5



Dialog
Las mujeres y los niños fueron grandes damnificados ya que fueron objeto de abusos

Action
Rosa y leo entran a una cocina, luego se esconden en la estufa.

SFX
Música suspenso, sonido respiración agitada

7.3

⊗1.5



Dialog
Diálogo final con la Sra. Mercedes

Action
Cámara enfoca, luego de terminar relato para a pantalla negra y créditos

SFX
Música que evoca esperanza

9.2.4 Moodboard

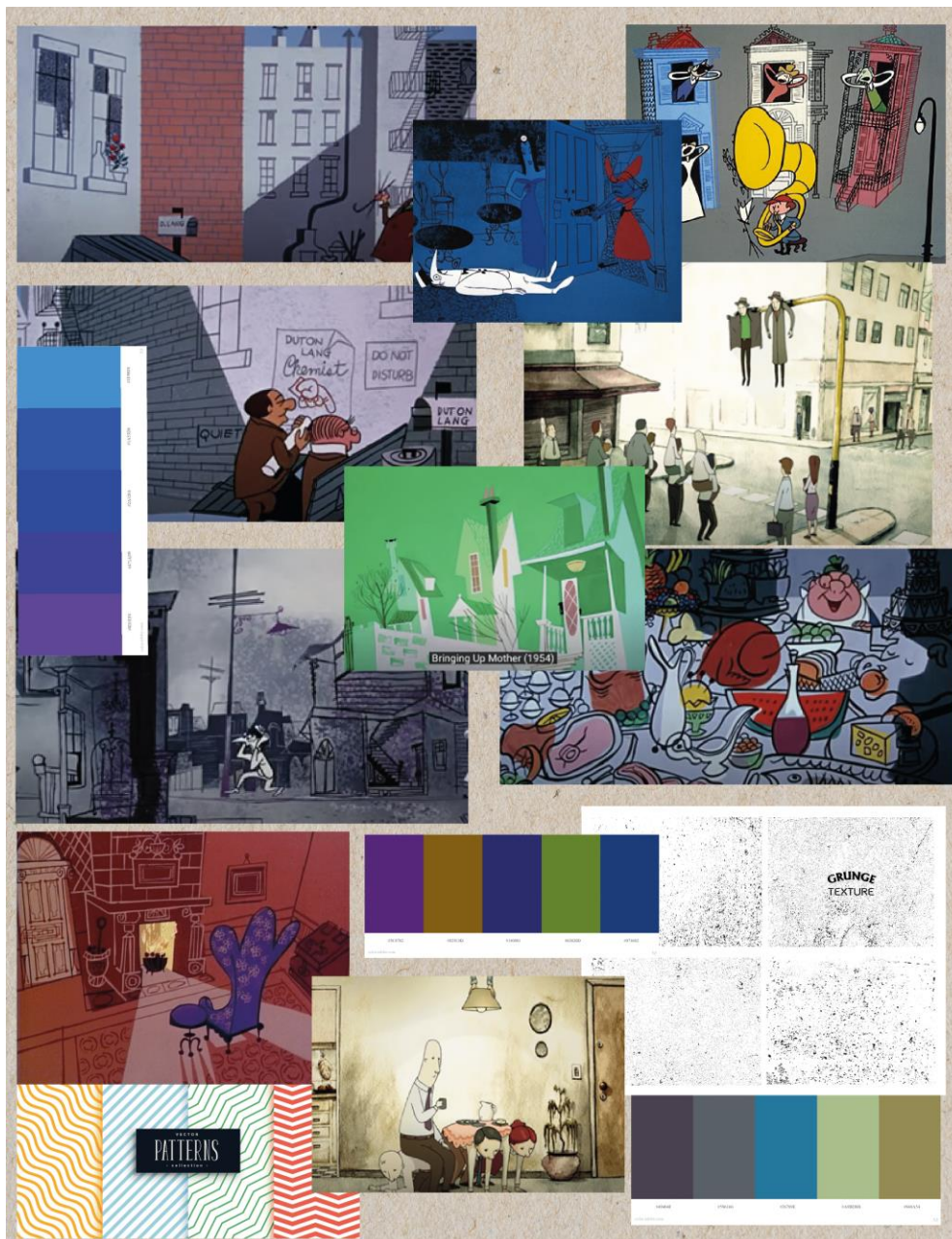
Para este ítem, se realizó una selección de referentes de distintos estilos como por ejemplo el video juego llamado Gris donde sus fondos son de un color y el resto de las ilustraciones son variaciones de esa tonalidad; el video juego Cuphead, el cortometraje el empleo, el estilo U.P.A Cartoon donde se buscaba la representación gráfica de la manera más sencilla y sin tantos detalles; otro cortometraje llamativo fue Sleeping Betty donde la combinación de color y trama hacen un dialogo interesante. Paletas de color frio, vintage tratando de buscar esa estética de la Bogotá de los años 5



9.2.5 Conceptboard

Después de analizar con detenimiento el moodboard, se hace una selección y filtro donde se llega a la conclusión de que el estilo UPA cartoon y el cortometraje el empleo por el manejo de la línea, el color y textura se acoplan a la idea y contexto que se quiere trabajar en la animación.

Figura 6: Elemento técnico que define el estilo gráfico que se va a utilizar



9.2.6 Personajes

El desarrollo se realizó a través de la herramienta digital PROCREATE.

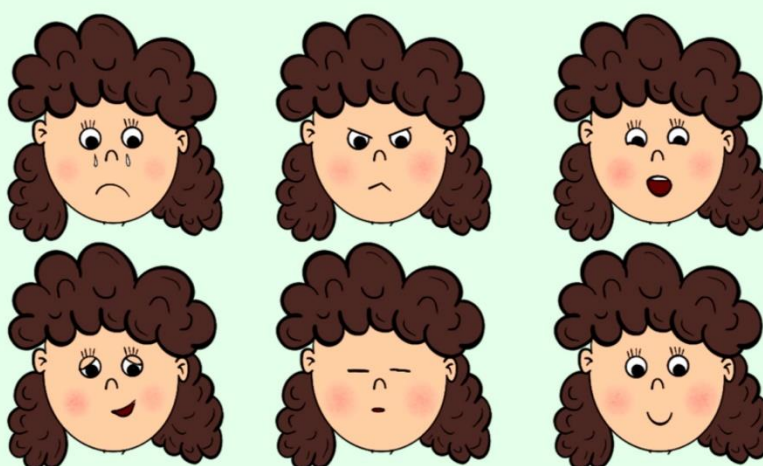
Figura 7 *Diseño de personaje principal 1*



Figura 8 *Diseño de personaje principal 2*

Leonor Cuellar

Niña entre 5 y 8 años de edad, alegre, divertida,
valiente, comelona, amorosa, le gusta bailar.



Luego de tener los personajes definidos, el paso siguiente fue modelarlos en Cinema 4D herramienta apropiada para estos propósitos ya que se desea desarrollar el producto final en tercera dimensión.

Figura 9 Mesa de trabajo programa Cinema 4D, modelado de personaje 3D

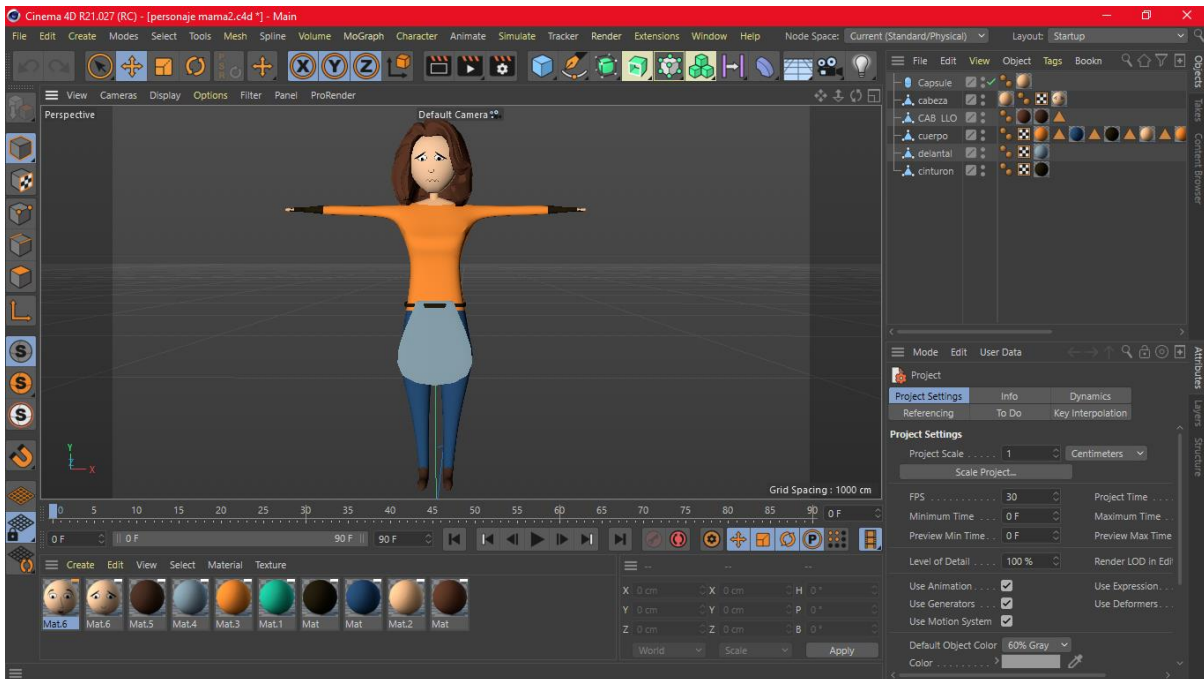
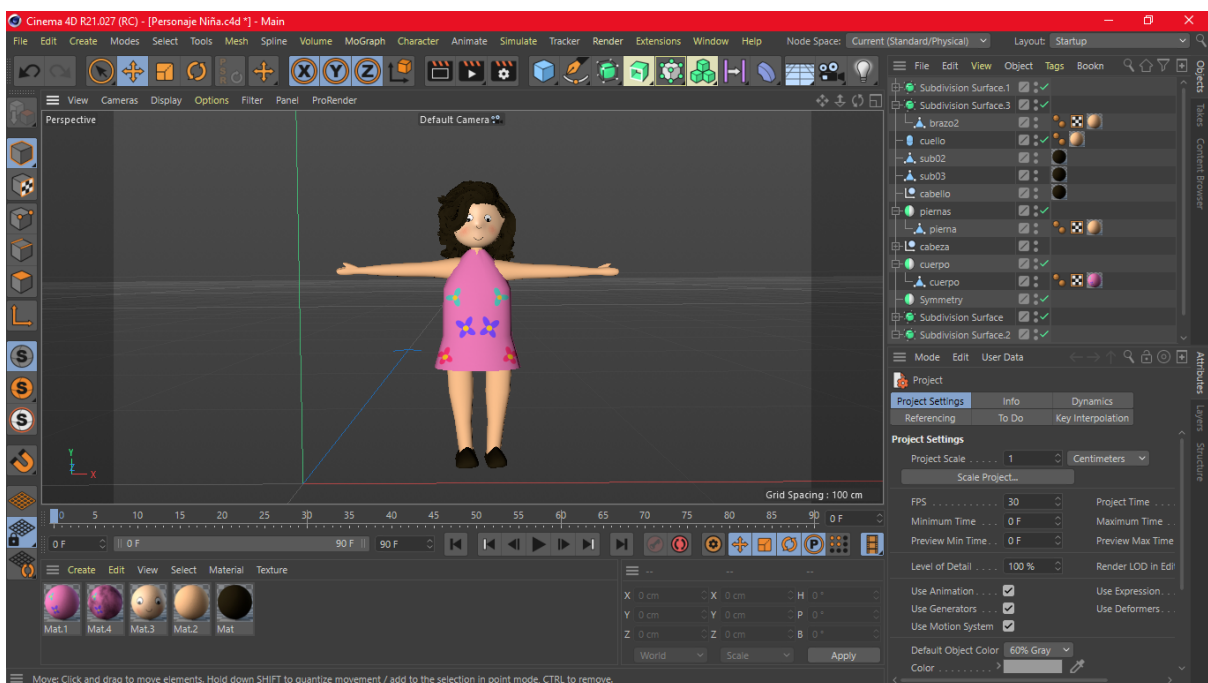


Figura 10 Mesa de trabajo Cinema 4D, modelado de personaje 3D



9.2.7 Escenarios

Para el desarrollo de escenarios se utilizó el programa Procreate y Cinema 4D buscando adaptar el estilo previamente seleccionado a la tercera dimensión.

Figura 11 Escenarios 2d, guía para modelado 3D

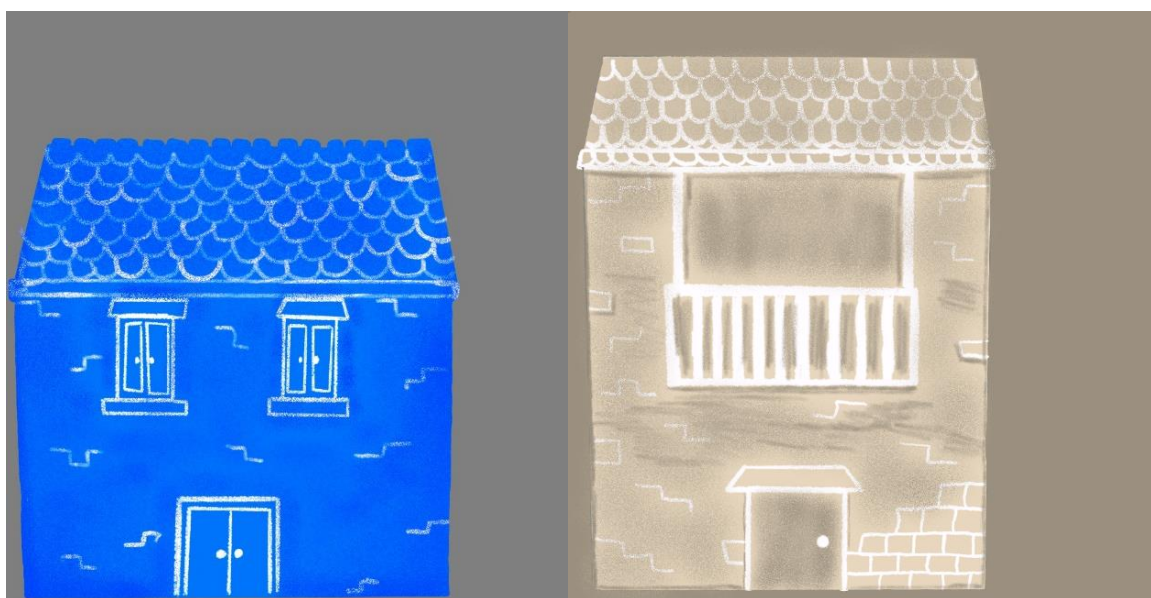


Figura 12 Pruebas de modelados 3D de las casas y edificios



Figura 13 Pruebas de perspectiva, cámara, color y texturas de la calle en 3D



Figura 14 Pruebas de perspectiva, cámara, color y texturas de la cocina en 3D



Figura 15 *Pruebas de iluminación, perspectiva y texturas.*



Nota: las imágenes de personajes y escenarios son creación propia y adaptadas a un entorno 3D de las calles, casas y edificios del centro de Bogotá de la época del bogotazo

9. Animación de personajes

Luego del proceso de modelado 2D y 3D del entorno de la ciudad y los personajes, se realiza un análisis de la animación que precisan los personajes según el guion gráfico y se toma la decisión de utilizar mockups de animación debido a que este proceso es el más riguroso y detallado de todo el proceso de animación, lo que implicaría un tiempo que sobrepasaría las fechas de entrega del presente trabajo. Por lo cual se utilizaron los mockups de la página web mixamo.com que hace parte de la familia Adobe.

**Link de la carpeta drive donde se encuentra
alojado el producto y link a YouTube**

<https://drive.google.com/drive/folders/1GK7V0-5lpVRlOtez86uesJLjmsV3VywY?usp=sharing>

<https://youtu.be/pt8RdalRdAg>

10. Conclusiones

En los resultados de esta investigación se pudo comprobar que la narración oral es un componente que favorece el fortalecimiento de la memoria colectiva, ya que este tipo de relatos sirven como insumo para el reforzamiento de la memoria colectiva. En relación a lo expuesto anteriormente, la memoria colectiva como una identidad social y acompañado del objetivo de reforzar la historia de vida mediante un producto gráfico-narrativo, se deja registro de la recopilación de un acontecimiento histórico vivido en Bogotá el 9 de abril de 1948 con la historia de Rosa López y su hija Leonor Cuellar.

Siendo así útil para no quedar en el olvido aquellas historias que marcaron momentos históricos, permitiendo ser conservados y difundidos tras generaciones con el dicho interés hacia este tipo de crónicas.

Para llegar al mencionado resultado el diseño gráfico brinda las herramientas y nociones como son el moodboard, conceptboard, preproducción, producción y postproducción y demás conceptos para el análisis de la información recopilada en la historia de vida de dicho suceso.

El diseño gráfico nos permite afirmar la diversidad de formas existentes en la producción de contenido visual, ya que dependiendo de la situación y el análisis se plantea cual es la mejor opción de publicación y método de creación, generando así un mayor impacto hasta el cambio de pensamiento o persuasión hacia alguna actividad, de dicha manera se eligió el procedimiento de la animación y modelado 3d con narración oral.

Se reconoce el método de la encuesta como una herramienta que permite conocer los medios por el cual el público accede a la información de manera detallada, permitiendo modelar y ajustar las decisiones de producción y difusión, la cual se expone en la figura 14 arrojando como resultado que el público hace uso de redes sociales como los son YouTube Instagram, Facebook, de la cual nos da como consecuencia los formatos de publicación.

11. Bibliografía

- Aldana, C. (2011). *Detrás de una buena película hay un buen guión. Guía para escribir guiones de cine*. Guatemala, Guatemala.
- Aristizabal Hernández, B. (2019). *Futuros futbolitos: Campaña Gráfica basada en la memoria colectiva de los niños de la escuela de fútbol de Santa Viviana, Ciudad Bolívar*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad Piloto de Colombia: <http://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/4866>
- Brito, R. M., & Martínez, M. A. S. (2005). Memoria colectiva y procesos sociales. *Enseñanza e investigación en psicología*, 2.
- Cambridge, D. (s.f.). *dictionary.cambridge.org*. Obtenido de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/streaming>
- council, D. (2007). *11 lessons: managing design in 11 global brands*. London. Obtenido de <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process>
- DANE. (2018). *DANE información para todos*. Obtenido de <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/tecnologia-e-innovacion/tecnologias-de-la-informacion-y-las-comunicaciones-tic/indicadores-basicos-de-tic-en-hogares>
- de Gialdino, I. V. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- De la Rosa González, D. (2012). Del'Bogotazo'al Día Nacional de la Memoria y Solidaridad con las Víctimas: Los nuevos sentidos del 9 de abril en Colombia. *Aletheia* 3(5).
- Drew, C. (2 de septiembre de 2019). *medium.com*. Obtenido de El doble diamante: 15 años despues: <https://medium.com/design-council/the-double-diamond-15-years-on-8c7bc594610e>
- Estuardo, T. C. (2017). *repositorio institucional de la universidad de guayaquil*. Obtenido de INFRAESTRUCTURA Y ANIMACIÓN DIGITAL 3D COMO APOYO EN EL DESARROLLO DE PROPUESTA ARQUITECTÓNICA DIRIGIDA A LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/20119>
- Gamonal-Arroyo, R., & García-García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico. *Arte, individuo y sociedad*, 12.
- García, T. B. (2008). Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista. *Nure investigación*, 1.
- Gómez, J. E. (2011). La literatura testimonial de las guerras en Colombia: entre la memoria, la cultura, las violencias y la literatura. *Universitas humanística*, 283.
- González, X. (16 de mayo de 2020). *larepublica.co*. Obtenido de <https://www.larepublica.co/internet-economy/los-videos-y-audios-por-streaming-concentran-70-del-trafico-en-la-web-3006485>
- Guerrero Bejarano, M. A. (2016). La investigación cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 1.
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva (Vol. 6)*. Zaragoza.: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Hopenhayn, M. (2002). Droga y violencia: fantasmas de la nueva metrópoli latinoamericana. *Polis. Revista Latinoamericana*, 1-2.
- Jaunarena, J. (2017). Las etapas del proceso de realización Taller. *LAS ETAPAS DEL PROCESO DE REALIZACIÓN* (págs. 1 - 13). La Plata, Argentina: facultad de

- periodismo y comunicación social. Obtenido de <https://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/narrativasaudiovisualescat2/wp-content/uploads/sites/80/2020/03/Jaunarena-Jorge-Proceso-de-realizaci%C3%B3n-2016-1.pdf>
- Leyva Casas, P., Arenas Mateus, S., Bernal Riveros, J., Piedrahita Duque, J. A., Hernández Bernal, B., & González Valenzuela. (2015). <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/18843>. Obtenido de Repositorio institucional Universidad Santo Tomás: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/18843>
- Madrigal, A., & Sánchez, Y. (2012). Las memorias del conflicto armado y la violencia en Colombia: Ciudad Bolívar como referente de mantenimiento de memoria colectiva significativa en Bogotá. *Ciudad paz-ando*, 76.
- Masapanta Hinojosa, D. D. (2018 - 2019). Diseño gráfico para la puesta en valor de la memoria de la parroquia Mulliquindil, cantón salcedo, provincia de Cotopaxi. Latacunga , Ecuador.
- mejia, A. (2012). *lluvia de orion*. Obtenido de <https://lluviadeorion.com/videos/>
- Melo, J. o. (abril de 1988). *Jorgeorlandomelo.com*. Obtenido de Gaitán: el impacto y el síndrome del 9 de abril: <http://www.jorgeorlandomelo.com/gaitan.htm>
- Montoya, V. (2006). Teorías de la violencia humana . *Razón y palabra*, 2.
- Moreno, L. J. (2014). La narración Oral como herramienta en la construcción de la memoria colectiva de la violencia Experiencia con mujeres víctimas de desplazamiento forzado en Colombia. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*.
- Nora, P. (2008). *Pierre Nora en Les lieux de mémoire*. Ediciones Trilce.
- Ramos Delgado, D. E. (2012). *Una mirada al ayer" Imaginarios y memoria colectiva: una práctica artística comunitaria con diez mujeres del municipio de Guatavita*. Bogotá.
- Ruiz Méndez, J. (20 de abril de 2018). Venezuela a la distancia. *diseño de una herramienta digital que permita compilar los testimonios de la diáspora venezolana conformada entre 1999 y la actualidad para la construcción de memoria colectiva sobre este fenómeno*. Bogotá, Colombia: Maestría en periodismo y comunicación digital.
- Sandoval Casilimas, C. (2002). *Investigación cualitativa*. Obtenido de udgvirtual: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2815>
- Soto, J. A. (2016). *Manual de producción audiovisual*. Santiago, Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Todorov, T. (2002). Los dilemas de la memoria. *Un texto para valientes. Ponencia presentada en la Cátedra Julio Cortázar de la Universidad de Guadalajara*. Guadalajara, México: Recuperado de <http://www.caratula.net/archivo>, (19), 0807.
- Zanatta, L. (. (2014). *El populismo*. Buenos Aires, Argentina: Katz Editores.

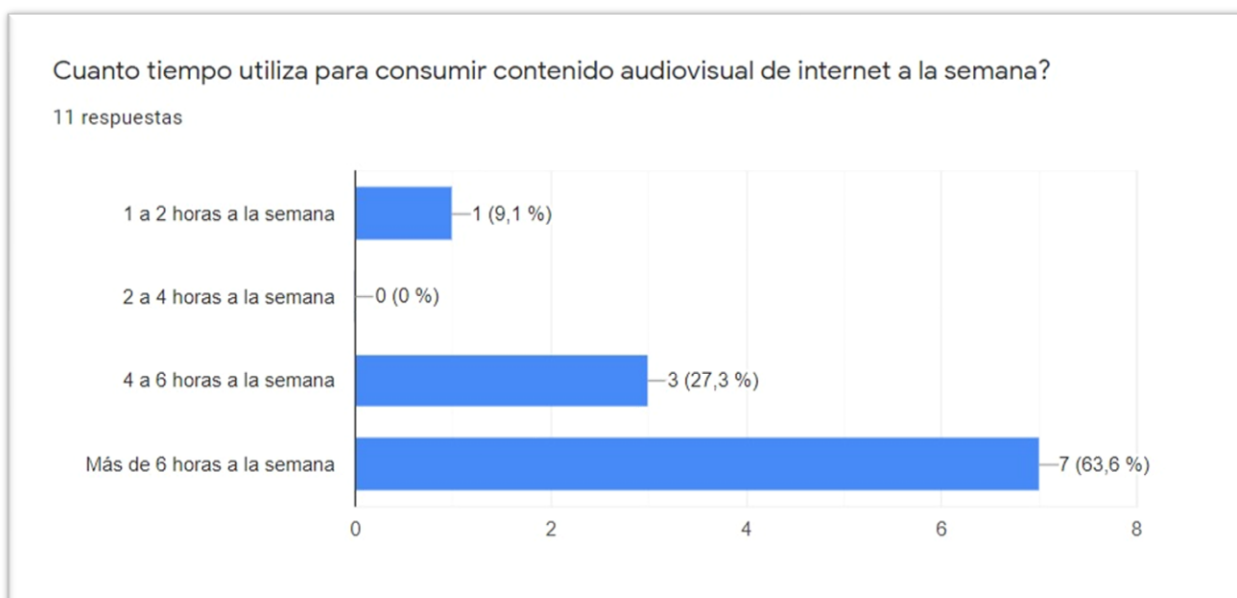
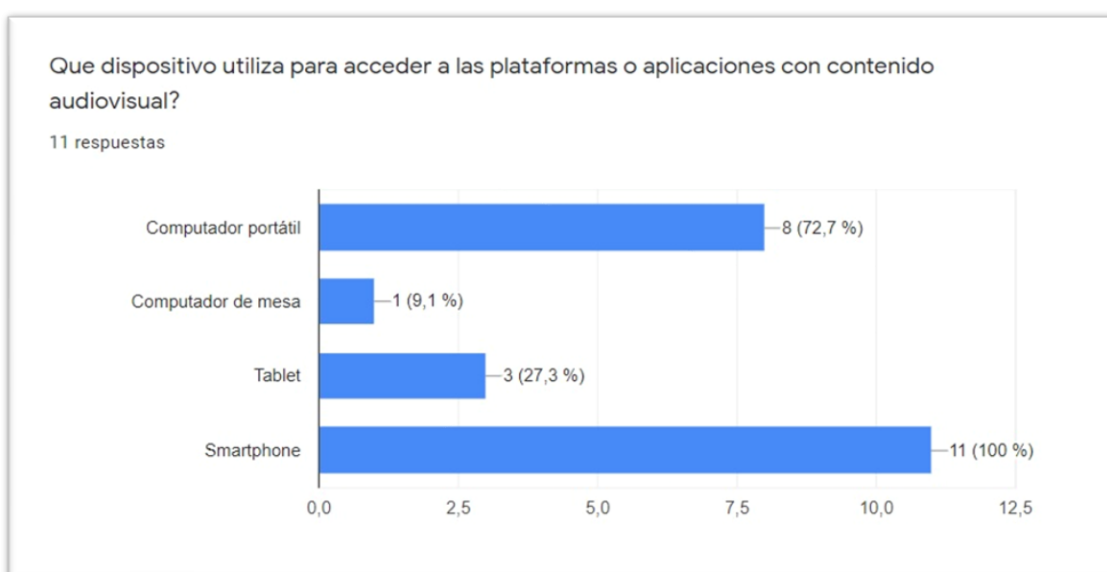
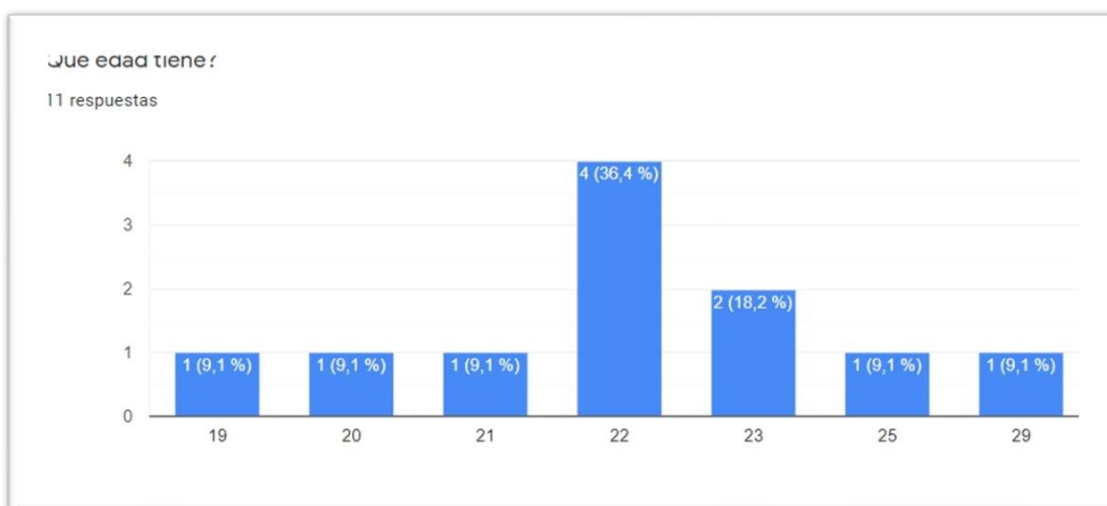
Anexo 1

Tabla 3. Descripción del Guion técnico para el desarrollo de la historia

SECUENCIA	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	SONIDO	Duración Plano	Duración total
1	1	Sale Sra. Mercedes hija de la señora rosa y hermana de Leonor la niña que sale en la animación, relatando lo que le conto su madre del día del bogotazo	Normal	Ambiente y voz de Sra. Mercedes	10"	12"
1	2	Plano General de la calle. La cámara hace breve recorrido. De izq. a derecha y se acerca a la entrada del restaurante	Normal – cámara a 30°	Música de la época y efectos ambiente, Narración Sra. Mercedes	4"	8"
1	3	Plano general, cámara se mueve hacia adelante se abre puerta de la cocina se ve una mujer, Rosa López cocinando, cámara hace acercamiento a la mujer luego se desplaza hacia la izquierda para ver el resto de la cocina	Normal	Música de época, sonido ambiente de cocina, Narración Sra. mercedes	4"	12"
1	4	Cámara se acerca al radio	Normal	Música de época se interrumpe para dar aviso de la muerte de Gaitán.	5"	5"

1	5	Cámara enfoca en primer plano al radio, luego se aleja hasta que salga en el plano la mujer con cara de sorpresa	Normal	Continúa el comentarista hablando de la muerte de Gaitán	4"	4"
2	1	Mujer sale del restaurante y mira para ambos lados de la calle, cámara sigue movimiento, calle presenta destrucción, incendios. Humo, luz entre tarde y noche.	Normal	Gente protestando, disparos. Narración Sra. Mercedes	3"	3"
2	2	Mujer corre con su hija pequeña por la calle. Del lado izquierdo del restaurante, luz entre tarde y noche	Normal a 30° hacia la derecha	Gente protestando, disparos, narración Sra. Mercedes	3"	3"
2	3	Mujer y niña frente a una puerta, la mujer trata de abrir, pero no lo logra, angustia	Contrapicado, lado derecho de los personajes	Música de suspenso, gente protestando, disparos	4"	4"
2	4	Cámara enfoca el fondo de la calle de donde viene la mujer y la niña, retrocede hasta que sale en el encuadre la mujer angustiada	Normal	Música de suspenso, gente protestando, disparos	4"	4"
3	5	Sale señora Mercedes siguiendo con la narración	normal	Ambiente y voz de Sra. Mercedes	15"	15"

4	1	La mujer y la niña corren por la calle y llegan a un convento	Normal, de tras de los personajes siguiéndolas	Música de suspenso, gente protestando, disparos, Pasos, Narración Sra. Mercedes	5"	5"
4	2	Mujer y niña Entran al convento pasan por un pasillo	Normal, detrás de ellas, cámara sigue a los personajes.	Música de suspenso, pasos	4"	4"
4	3	Personajes entran a una habitación que resulta ser una cocina, desordenada	Normal, cámara detrás de ellas	Música de suspenso, pasos	5"	5"
4	4	Se esconden en la estufa	Normal, paneo de toda la cocina	Música de suspenso	5"	5"
4	5	Sale señora mercedes siguiendo con la narración y terminando la historia.	Normal	Voz y sonido ambiente	30"	30"
5	1	créditos	normal	Música	15"	15"

Figura 16 Resultados encuesta de medios

De la lista siguiente de aplicaciones y plataformas que tienen contenido audiovisual, ¿Cuál o cuales son las más utilizadas por usted?

11 respuestas

