



# Raizal

INMERSION  
CULTURAL

Raizal, Inmersión cultural

Investigación y análisis de herramientas multimedia para la divulgación del calypso como  
manifestación cultural colombiana.

**DESARROLLADO POR:**

Leydy Nahir Fonseca Cárdenas

Natali Ramírez Ovalle

Carolina Rodríguez Castro

**Proyecto Dirigido I**

**DIRECTORES DE PROYECTO DE GRADO**

Jorge Bandera Martínez

Daniel Martínez Molkes

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS**

**Facultad de Ingeniería de Telecomunicaciones**

**Especialización Gerencia de Multimedia**

**Bogotá D.C.**

**2018**

## **Agradecimiento**

El grupo de desarrolladoras de este proyecto agradece al Mtro. Arnau Gifreu por su valioso y profesional aporte como asesor metodológico de este proyecto que nos enorgullece presentar a la Facultad de Ingeniería de la Universidad Santo Tomás.

### **Palabras clave**

Inmersión cultural, cultura raizal, identidad cultural, calypso, interculturalidad, multiculturalidad, multimedia, tendencias de uso y consumo, folclor, comunicación, cibercultura, discurso sonoro, webdoc, comunicación digital interactiva, documental interactivo.



# Índice

|                                                                        |           |
|------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Agradecimiento</b>                                                  | <b>2</b>  |
| <b>Palabras clave</b>                                                  | <b>3</b>  |
| <b>Índice</b>                                                          | <b>4</b>  |
| <b>Índice de ilustraciones</b>                                         | <b>6</b>  |
| <b>Índice de tablas</b>                                                | <b>7</b>  |
| <b>Introducción</b>                                                    | <b>8</b>  |
| <b>1. Delimitación temática</b>                                        | <b>9</b>  |
| <b>1.1. Identificación del problema</b>                                | <b>10</b> |
| <b>1.2. Contexto</b>                                                   | <b>10</b> |
| 1.2.1. Instituciones                                                   | 11        |
| 1.2.2. Actores                                                         | 11        |
| 1.2.3. Dispositivos                                                    | 12        |
| Mapa de relaciones                                                     | 12        |
| <b>1.3. Población</b>                                                  | <b>12</b> |
| <b>2. Planteamiento del problema</b>                                   | <b>13</b> |
| <b>2.1. Formulación</b>                                                | <b>13</b> |
| <b>2.2. Pregunta de investigación</b>                                  | <b>14</b> |
| <b>1. Objetivos</b>                                                    | <b>15</b> |
| <b>1.1. General</b>                                                    | <b>15</b> |
| <b>1.2. Específicos</b>                                                | <b>15</b> |
| <b>2. Marco referencial</b>                                            | <b>15</b> |
| <b>2.1. Estado del arte</b>                                            | <b>15</b> |
| <b>2.2. Marco teórico</b>                                              | <b>18</b> |
| 2.2.1. Cultura musical tradicional colombiana                          | 21        |
| 2.2.2. La preservación del calypso por medio de acciones comunicativas | 23        |
| 2.2.3. El contenido: En la construcción del universo narrativo         | 24        |
| 2.2.4. Del documental lineal al documental interactivo                 | 34        |
| 2.2.5. El documental interactivo en Colombia                           | 37        |
| <b>3. Diseño metodológico</b>                                          | <b>38</b> |
| <b>3.1. Cronogramas</b>                                                | <b>38</b> |
| 3.1.1. Etapas del Proyecto                                             | 38        |
| 3.1.1.1. Cronograma Etapa 1                                            | 39        |
| 3.1.1.2. Cronograma Etapa 2                                            | 39        |
| 3.1.1.3. Cronograma Etapa 3                                            | 40        |

|             |                                                                               |           |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.1.1.4.    | Cronograma Etapa 4                                                            | 40        |
| 3.1.1.5.    | Cronograma Etapa 5                                                            | 41        |
| <b>3.2.</b> | <b>Fases del desarrollo metodológico</b>                                      | <b>41</b> |
| 3.2.1.      | Objetivo N° 1.                                                                | 41        |
| 3.2.2.      | Objetivo N° 2.                                                                | 42        |
| 3.2.3.      | Objetivo N° 3.                                                                | 43        |
| <b>3.3.</b> | <b>Instrumentos aplicados a la recolección de la información</b>              | <b>44</b> |
| 3.3.1.      | Evidencia en video                                                            | 44        |
| 3.3.2.      | Encuestas                                                                     | 44        |
| <b>3.4.</b> | <b>Análisis de la información recolectada</b>                                 | <b>45</b> |
| 3.4.1.      | Análisis y Hallazgos de evidencia de vídeo                                    | 46        |
| 3.4.2.      | Análisis y Hallazgos de encuestas                                             | 47        |
| <b>3.5.</b> | <b>Variables</b>                                                              | <b>48</b> |
| 3.5.1.      | Dependientes                                                                  | 48        |
| 3.5.2.      | Nominales                                                                     | 48        |
| 3.5.3.      | Ordinales                                                                     | 49        |
| <b>4.</b>   | <b>Propuesta disciplinar</b>                                                  | <b>49</b> |
| 4.1.        | Descripción del producto                                                      | 49        |
| 4.2.        | Mapas de navegación                                                           | 52        |
| 4.3.        | Mapa de microinteracciones                                                    | 52        |
| 4.4.        | Guión: construcción narrativa                                                 | 53        |
| 4.4.1.      | Escaleta                                                                      | 55        |
| 4.5.        | Wireframes                                                                    | 58        |
| <b>5.</b>   | <b>Conclusiones</b>                                                           | <b>64</b> |
|             | <b>Bibliografía</b>                                                           | <b>67</b> |
|             | <b>Anexos</b>                                                                 | <b>69</b> |
|             | <b>Anexo 1. Las 4I de la narrativa del storytelling</b>                       | <b>69</b> |
| A1.1.       | Inmersión                                                                     | 69        |
| A1.2.       | Interactividad                                                                | 69        |
| A1.3.       | Integración                                                                   | 69        |
| A1.4.       | Impacto                                                                       | 69        |
|             | <b>Anexo 2. Visualización documental interactivo ‘El charco azul’</b>         | <b>70</b> |
|             | <b>Anexo 3. Visualización documental interactivo ‘Pregoneros de Medellín’</b> | <b>70</b> |
|             | <b>Anexo 4. Cronograma Etapa 1</b>                                            | <b>71</b> |
|             | <b>Anexo 5. Cronograma Etapa 2</b>                                            | <b>71</b> |
|             | <b>Anexo 6. Cronograma Etapa 3</b>                                            | <b>73</b> |
|             | <b>Anexo 7. Cronograma Etapa 4</b>                                            | <b>73</b> |
|             | <b>Anexo 8. Cronograma Etapa 5</b>                                            | <b>74</b> |
|             | <b>Anexo 9. Cronograma proyecto Raizal</b>                                    | <b>75</b> |
|             | <b>Anexo 10. Evidencia de vídeo</b>                                           | <b>77</b> |
|             | <b>Anexo 11. Resultados de encuestas</b>                                      | <b>78</b> |

## Índice de ilustraciones

|                                                                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <i>Ilustración 1: Mapa de interacciones y microinteracciones del proyecto 'Raizal'</i>                        | 53 |
| <i>Ilustración 2: Interacciones del 1 al 4 del proyecto 'Raizal'</i>                                          | 59 |
| <i>Ilustración 3: Interacciones del 5 al 8 del proyecto 'Raizal'</i>                                          | 59 |
| <i>Ilustración 4: Interacciones del 9 al 12 del proyecto 'Raizal'</i>                                         | 60 |
| <i>Ilustración 5: Interacciones 13 y 14 del proyecto 'Raizal'</i>                                             | 61 |
| <i>Ilustración 1: What Audiences Want: Study Uncovers Possible Futures for Storytelling. Fuente: Latitude</i> | 69 |
| <i>Ilustración 2: Página principal del Webdoc "El Charco Azul"</i>                                            | 70 |
| <i>Ilustración 3: Visualización de interacción del webdoc 'Pregoneros de Medellín'</i>                        | 70 |
| <i>Ilustración 4: Evidencia de encuesta, pregunta N. 1</i>                                                    | 78 |
| <i>Ilustración 5: Evidencia de encuesta, pregunta N. 2</i>                                                    | 79 |
| <i>Ilustración 6: Evidencia de encuesta, pregunta N. 3</i>                                                    | 79 |
| <i>Ilustración 7: Evidencia de encuesta, pregunta N. 4</i>                                                    | 80 |
| <i>Ilustración 8: Evidencia de encuesta, pregunta N. 6</i>                                                    | 81 |
| <i>Ilustración 9: Evidencia de encuesta, pregunta N. 7</i>                                                    | 82 |
| <i>Ilustración 10: Evidencia de encuesta, pregunta N. 8</i>                                                   | 83 |
| <i>Ilustración 11: Evidencia de encuesta, pregunta N. 9</i>                                                   | 84 |
| <i>Ilustración 12: Evidencia de encuesta, pregunta N. 10</i>                                                  | 84 |
| <i>Ilustración 13: Evidencia de encuesta, pregunta N. 11</i>                                                  | 85 |
| <i>Ilustración 14: Evidencia de encuesta, pregunta N. 12</i>                                                  | 86 |
| <i>Ilustración 15: Evidencia de encuesta, pregunta N. 13</i>                                                  | 86 |
| <i>Ilustración 16: Evidencia de encuesta, pregunta N. 14</i>                                                  | 89 |
| <i>Ilustración 17: Evidencia de encuesta, pregunta N. 15</i>                                                  | 90 |
| <i>Ilustración 18: Evidencia de encuesta, pregunta N. 16</i>                                                  | 91 |

## Índice de tablas

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| <i>Tabla 1: Escaleta del proyecto 'Raizal'</i>             | 58 |
| <i>Tabla 1: Cronograma Etapa 1. Fuente: Propia</i>         | 71 |
| <i>Tabla 2: Cronograma Etapa 2. Fuente: Propia</i>         | 72 |
| <i>Tabla 3: Cronograma Etapa 3. Fuente: Propia</i>         | 73 |
| <i>Tabla 4: Cronograma Etapa 4. Fuente: Propia</i>         | 73 |
| <i>Tabla 5: Cronograma Etapa 5. Fuente: Propia</i>         | 74 |
| <i>Tabla 6: Cronograma Proyecto Raizal. Fuente: Propia</i> | 75 |
| <i>Tabla 7: Cronograma Proyecto Raizal. Fuente: Propia</i> | 76 |
| <i>Tabla 8: Cronograma Proyecto Raizal. Fuente: Propia</i> | 77 |

## **Introducción**

El calypso, el reggae y otros ritmos son elementos representativos en la consolidación cultural del archipiélago de San Andrés y Providencia, proteger y difundir esta práctica es un gran reto para el mundo transmedia que tiene la responsabilidad de acercar las culturas y permitir un intercambio de saberes.

Por tanto, el gran reto para los contenidos educativos y culturales es absorber y adaptarse a la convergencia mediática derivada de las nuevas tecnologías en donde los productores de contenido audiovisual tienen la facultad para el aprovechamiento del nuevo formato temático denominado “eduentretenimiento” y las metodologías que permean el universo de las nuevas narrativas para lograr generar divulgación e implementar la convergencia mediática en las multiplataformas.

Para lograr este objetivo de generar un intercambio cultural a partir de procesos multimediales, se ha planteado una estrategia tras conocer los resultados y las necesidades de la comunidad raizal, resultados obtenidos a través de diferentes metodologías de investigación, como énfasis de este proyecto se propone suplir una necesidad de divulgación de la cultura raizal vinculando diferentes actores comprometidos con la proyección social e inclusión cultural, con este fin se propone realizar una narrativa transmedia que permita identificar el calypso como

género musical autóctono del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina, en los estudiantes de la Facultad de Música de la Fundación Universitaria Juan N. Corpas.

## **1. Delimitación temática**

‘Raizal’ es un proyecto socio-cultural que busca diseminar y fortalecer las tradiciones culturales de la región insular colombiana, específicamente del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina, al resto del país, a través de la información y divulgación de su cultura musical. La cultura raizal en Colombia, se rodea de diferentes cuestiones sociales y económicas como el desempleo del 28.4%<sup>1</sup>, y la inflación que afectó directamente variables como la canasta familiar (3.43%) y la salud (6.96%)<sup>2</sup>, que sobresalen en momentos coyunturales del país; es un territorio que maneja líneas internacionales desde una mirada geográfica hasta la línea de colonización de la isla.

Esta propuesta nace con la necesidad de poder generar un reconocimiento por parte del público objetivo de la cultura propia del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina, partiendo de la desconexión geográfica que se convierte en una limitación natural del mismo. Se hace un análisis de los principales aliados potenciales del proyecto y se genera una vinculación de algunos como por ejemplo el Ministerio de Cultura de Colombia y la Armada

---

<sup>1</sup> ESTUDIO ECONÓMICO SAN ANDRÉS, PROVIDENCIA Y STA. CATALINA 2017, pág 27.

<sup>2</sup> ESTUDIO ECONÓMICO SAN ANDRÉS, PROVIDENCIA Y STA. CATALINA 2017, pág 23.

Nacional qué, generaron apoyo en especie confiando en el proyecto, se convirtieron en gestores temáticos y lo impulsaron para desarrollar los contenidos audiovisuales.

El compromiso del estado colombiano, es un enlace que sufre de diferentes fallas en comunicación y gestión. Estos puntos de desarrollo son motivo de investigación y aplicación desde instituciones, entidades y fundaciones, que ven en el Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina, un territorio con potencial, pero sin explorar debido al desconocimiento del ciudadano anclado en territorio no insular.

### **1.1. Identificación del problema**

A través de las diferentes metodologías de investigación enfatizadas en este proyecto, se pudo establecer que el desconocimiento de la cultura raizal es generalizado en la mayoría del público objetivo, generando una gran oportunidad para desarrollar un proyecto de estas características que permita la divulgación de una de las comunidades étnicas con mayores características del territorio nacional.

### **1.2. Contexto**

En la investigación exploratoria de ‘Raizal’, se llevaron a cabo diferentes mecanismos de información y comunicación que permitieran vincular a cada una de las instituciones y actores participantes en el mismo. Es allí que toma un papel trascendental en el desarrollo del proyecto la Fundación Universitaria Juan N. Corpas, siendo el alma máter en el cual se enfoca su programa curricular en el compromiso con la proyección social e inclusión, hicieron de la institución, el lugar ideal por naturaleza para el desarrollo del proyecto.

En las múltiples actividades metodológicas realizadas, se analizaron diferentes alternativas para lograr llegar al público objetivo adecuado para el proyecto; en el mismo, se analizaron diferentes variables para su selección. Una de ellas fue el momento dentro del plan de estudios en el que los estudiantes inician su ciclo de selección de proyectos para tesis. Allí se detectó que el sexto semestre era el momento en que este planteamiento ocurrió transversal a todas las facultades. Posteriormente, se indagó cuál podría ser la facultad en el que los profesionales en formación podrían captar el objetivo del proyecto y que estuvieran más afines con las artes y la cultura. En ese momento, se decidió optar por la Facultad de Música, entendiendo el fin misional de la universidad y de la facultad por la masificación de temáticas y proyectos como *Raizal*.

#### **1.2.1. Instituciones**

- Canal ZOOM.
- Fundación Universitaria Juan N. Corpas.
- Armada Nacional de Colombia.
- Alcaldía del Archipiélago de San Andrés.
- RCN Radio.

#### **1.2.2. Actores**

- Estudiantes.
- Fundación Universitaria Juan N. Corpas.
- Facultad de Música.



### **1.2.3. Dispositivos**

- HERRAMIENTA MULTIMEDIAL:
  - Página web
  - Boletines digitales (Mailchimp).
  - Webdocs culturales.
  - Documental Interactivo

## **Mapa de relaciones**

### **1.3. Población**

La Fundación Universitaria Juan N. Corpas es una institución de educación superior que tiene su énfasis en la cultura y las artes, entre otras, donde sus actividades institucionales se rigen en la difusión de la cultura, razón por la cual se centró el desarrollo de este proyecto es una de sus facultades insignia como lo es la Facultad de Música, siendo este el segundo programa creado en la institución, con 15 años de experiencia en el sector educativo, como la misma institución lo señala: “...contribuye, de manera significativa, al mejoramiento de la calidad de vida de los colombianos; a la vez que ofrece un gran aporte a la educación, a la sensibilización de nuestro pueblo y a su desarrollo sociocultural, llevando un mensaje de valores espirituales y humanos.” (Corpas, PEI<sup>3</sup>, 2012)

---

<sup>3</sup> Proyecto Educativo Institucional

Estudiantes de la Facultad de Música de la Universidad Juan N. Corpas de octavo semestre, en el que dentro de su programa curricular se enfocan en seminario humanístico, compuesto por arte, cultura y gestión cultural.

La Universidad Juan N. Corpas desarrolla una malla curricular en su Facultad de Música con componentes investigativos y líneas misionales que se enfatizan en el campo socio-cultural que permite que sus estudiantes y egresados tengan, dentro de sus objetivos, la apropiación de las músicas tradicionales de la región.

Esto es reflejado en sus líneas de investigación donde, de las 3 líneas desarrolladas, cuentan con Excepcionalidad Socio-Cultural, Interpretación de música latinoamericana, Musicología latinoamericana, Centro de investigación en músicas latinoamericanas.

## **2. Planteamiento del problema**

Se desarrolla la interrogante sobre cuál sería la problemática a solucionar a través de las nuevas herramientas disponibles con las TIC para aspectos de nivel local, regional y cultural, de tal manera se implementaron diferentes metodologías que se desarrollan a lo largo de este documento para detectar el público idóneo de acuerdo con los análisis realizados.

### **2.1. Formulación**

La investigación que llevamos en curso se desarrolló a partir de la necesidad de reconocer a la comunidad raizal como parte de la población colombiana y a su vez la mejor apropiación para la generación de una inmersión, es a través de la cultura y más puntualmente de la musical.

El departamento archipelágico más grande de Colombia con 205.000 kms cuadrados y la Reserva de Biosfera más grande del mundo con más de 180.000 kms cuadrados, es un sistema insular que se encuentra a más de 400 millas de la Colombia continental y se constituye en una de las áreas estratégicas más importantes para el mundo, por su necesidad de conservación, pero además es cultura y tradición ancestral de raizales que deben estar más conectados con la Colombia continental para de esa manera integrar más al territorio con todos sus ritmos y tradiciones culturales de sus gentes.

Por ello se hace muy necesario aplicar estrategias e innovación para buscar como todos los colombianos continentales nos sintamos más sanandresanos y a su vez como los sanandresanos se sienten más colombianos.

Pero un aspecto que se requiere con urgencia lograr es que exista una mejor comunicación y convivencia entre quienes hacen parte de la historia de esta Isla en su sociedad compuesta por comunidades raizales, pero también por poblaciones foráneas no sólo de la Colombia continental, sino también de otras partes del mundo, que en alguna parte de la historia se asentaron y que constituyen en su mayoría el músculo que genera productividad y desarrollo.

## **2.2. Pregunta de investigación**

¿Cómo se informa la importancia de la música calypso, originaria del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina, en los estudiantes de la facultad de música de la fundación universitaria Juan N. Corpas, con la finalidad de continuar con la tradición Raizal?

## **1. Objetivos**

### **1.1. General**

Diseñar y desarrollar una narrativa transmedia que permita identificar el calypso como género musical autóctono del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina, en los estudiantes de la Facultad de Música de la Fundación Universitaria Juan N. Corpas.

### **1.2. Específicos**

- a) Definir un tipo de propuesta y diseño original para el audiovisual y multimedia para la realización del proyecto.
- b) Establecer acciones comunicativas adecuadas para que el público objetivo identifique las melodías del calypso.
- c) Seleccionar el medio de comunicación digital para la divulgación e impacto del proyecto.

## **2. Marco referencial**

### **2.1. Estado del arte**

La cultura raizal en Colombia se rodea de diferentes cuestiones sociales y económicas que sobresalen en momentos coyunturales del país; es un territorio que maneja líneas internacionales desde una mirada geográfica hasta la línea de colonización de la isla.

El compromiso del estado colombiano es un enlace que sufre de diferentes fallas en comunicación y gestión; donde los puntos de desarrollo son motivo de investigación y aplicación desde instituciones, entidades y fundaciones, que ven en el Archipiélago de San Andrés,

Providencia y Santa Catalina, un territorio con potencial, pero sin explorar debido al desconocimiento del ciudadano anclado en territorio no insular.

Los trabajos realizados con un referente a la cultura raizal, son estructuras de investigación que descomponen factores de desarrollo económico, político y líneas territoriales en un entorno internacional.

Uno de estos componentes de investigación, analiza la gestión y el compromiso del Plan Fronteras para la prosperidad, formulado por la Cancillería de Colombia; el investigador resalta no solo el plan formulado, sino, enfatiza en las líneas de acción, enfocando desde el comienzo de sus objetivos en una alternativa social que lleva el nombre “El Cangrejo Negro, baluarte de la cultura raizal”<sup>4</sup>, programa que fue construido entre la iniciativa cadenas productivas, estructurado en el Plan Fronteras para la prosperidad y el aporte de la Fundación ACUA<sup>5</sup> (Activos Culturales Afro), una organización sin ánimo de lucro.

Este trabajo describe y realiza un análisis de las labores del Gobierno Nacional, buscando un recurso natural como una forma de incentivar al turista y elevar las cifras en producción laboral. Busca conocer el beneficio y el impacto de esta iniciativa, buscando comprobar si el desarrollo de isla, eleva el ritmo de vida. Las conclusiones, rodean el alto grado en objetivos alcanzados, en especial aquellos que generan un resultado positivo en el sector económico; por otro lado, algunas

---

<sup>4</sup> <https://goo.gl/BdCY6n>

<sup>5</sup> <https://www.programaacua.org/>

de las conclusiones alimentan el proyecto a realizar, puesto que demuestra que incentivar la cultura con un modelo económico es una aplicación viable.

Este tipo de investigación, no solo es una forma de brindar herramientas a procesos de equilibrio entre una cultura, economía y difusión de la información, sin embargo, este último ítem, es un valor que no se incluye en los proyectos de investigación sobre las islas de San Andrés, Providencia y Santa Catalina.

Por otra parte, como referencia a la cultura raizal, se encontró una alternativa que, también basada en el modelo investigativo, hace un recorrido por la cultura raizal; en este caso, desde su historia, colonización y procesos migratorios, despeja todo un camino para conocer de forma teórica la isla. Este proyecto permite compartir una información desconocida, por el manejo personal que se le da al proyecto, ya que es desarrollado por nativa de la isla.

De San Andrés, Providencia y Santa Catalina, el sector académico es uno de los escenarios que más produce contenido, sin embargo, los enfoques a donde son dirigidos son evaluados sobre un alto nivel de especialización, lo cual no es una alternativa viable, pero si se convierte en un público resumido. Estas investigaciones no logran dar con una alternativa exitosa de divulgación, quedando en el olvido tradiciones y costumbres nativas.

La forma en que se demuestran estos resultados no pasan más allá de informes, artículos y rendición de cuentas, donde las cifras estadísticas no causan ninguna reacción en los asistentes. Estas formas de transmitir información en era digital con constante cambios, eleva en nivel de dificultad para que la isla sea un escenario cultural más fuerte.

Uno de los proyectos con más nivel en desarrollo y contemporaneidad en el sector tecnológico y para el desarrollo del sistema de sostenibilidad, es producido por la entidad bancaria Bancolombia; este proyecto con el nombre “La escuela de la Sostenibilidad”<sup>6</sup>, demuestra el valor de una pequeña región, donde el valor más grande son las personas.

Esta propuesta acoge un tema como la sostenibilidad como un ítem central del proyecto, atrayendo al usuario a conocer cómo una isla en medio del inmenso mar es un ejemplo del buen manejo de los recursos. Esta alternativa es una guía para el proyecto Raizal, donde a nivel de desarrollo digital demuestra y saca lo mejor de la isla. La técnica que utilizan, es una alternativa que lleva al usuario a un viaje directo por cada rincón, logrando explorar y conocer algunas de las tradiciones.

Para la puesta en marcha del proyecto es necesario la participación del Estado en la población raizal, en el que la sensibilización por parte del país es el primer trabajo que el Estado debe iniciar, en la línea del fortalecimiento cultural y la apropiación de las costumbres raizales del archipiélago.

## **2.2. Marco teórico**

Teniendo en cuenta que el objeto principal de este proyecto parte del concepto raizal, nos centramos en analizar por qué el *raizal colombiano* ha sido señalado y recurrentemente confundido con otras comunidades étnicas en nuestro país, victimizándola al desconocimiento y consecutivamente al olvido. Aunque desde su creación, el Estado colombiano se ha involucrado

---

<sup>6</sup> <https://www.escuelasostenibilidad.com/es>

para que los mismos cuenten con una amplia representación en espacios políticos, sociales y culturales, J. Gorricho y C. Rivera aseveran:

*“...se fue construyendo una identidad cercana al mundo de valores, las costumbres y el idioma que resulta de sobreponer una cosmovisión anglosajona y un África recreada en el Caribe. Prueba de ello es que aun cuando las islas pertenecieran a España, el idioma hablado era la resignificación del inglés en una lengua llamada Creole; además de las creencias espirituales, las artes, los oficios y la música traídas por los esclavos (Hall 1999) y fusionadas con la religión bautista y los códigos morales del protestantismo. De ahí que su adhesión a Colombia (1821) sólo fuera un formalismo.”*

Los autores reflejan que la identidad étnica de los raizales, son reflejo de mezclas de entornos socio-culturales y el tema político fue un formalismo. Asimismo, se puede resaltar la riqueza cultural que compone esta comunidad que para el territorio continental es desconocido por la poca divulgación que tiene el mismo, derivado que el Archipiélago constituye uno de los destinos turísticos más atrayentes para colombianos y turistas. Razones que generan que el aspecto nativo (ampliamente rico a nivel cultural) no sea conocido. El reconocimiento de la cultura raizal es uno de los objetivos del proyecto que busca trascender a una metodología híbrida entre lo autóctono (lo raizal) y las TIC<sup>7</sup>.

Resulta pues necesario realizar un recorrido cultural para poder identificar la justificación de resaltar esta comunidad a través de una de sus manifestaciones culturales autóctonas: la música (calypso); partiendo del hecho de lo que significan las siglas folk: pueblo y lore: saber popular, se

---

<sup>7</sup> Tecnologías de la Información y las Comunicaciones



entretejen las raíces de las sociedades, como lo manifiesta (López, 1990) “el pueblo refleja lo más auténtico de su mentalidad”, cada muestra de danza o música proyecta la manera como se busca dar a conocer la cultura, como las tradiciones de los campesinos, artesanos e indígenas siguen latentes, desde su saber pretenden reivindicar, dignificar y eliminar los límites imaginarios al conocimiento etnográfico del país.

Entendiendo qué “La cultura raizal tiene expresiones culturales propias: la religión bautista, lengua creole y su tradición oral” de esta manera fue concebida y que tras haber sufrido cambios de gobernabilidad, tránsito, acentuación y migración de personas de todo el mundo que fueron deteriorando sus costumbres y creencias pero que fue reconocida legalmente por el Gobierno Nacional a partir de la Constitución del 91.

Al ser una población caribeña y una etnia establecida, desarrolla creencias y tradiciones propias, entre ellas su cultura que se forja musicalmente a través de sus generaciones para lograr prevalecer y sostenerla.

Más allá de términos de creencias la cultura raizal, sus géneros musicales tradicionales y autóctonos, se convierten en un tópico de desarrollo cultural no solo del Archipiélago si no en el caribe colombiano y va ligado a que en los últimos años ha obtenido un incremento histórico en el aspecto cultural: de un 164% en los últimos seis años y que genera la apropiación de las manifestaciones culturales regionales en el país.

### **2.2.1. Cultura musical tradicional colombiana**

La cultura y el folclore son temas que atañen directamente en hechos que han trascendido en las múltiples y variadas regiones colombianas, es así cómo se logra visualizar diferentes proyectos para que los factores culturales se mantengan en las diferentes generaciones, a través de interacciones sociales potencializadas con acciones comunicativas.

La dependencia moral que los pueblos formaron con las costumbres culturales que dejaron los hispanos y los africanos, da pie a la supervivencia de géneros y danzas, del mismo modo, permite indagar la manera como se han preservado estas costumbres musicales, los instrumentos que han sido testigo de la historia y la riqueza de los bienes culturales y las múltiples características sociales que se remontan.

El proceso de aculturación desarrolló un papel fundamental en los siglos XVI, XVII y XVIII, gracias a ello se lograron fusionar creencias, costumbres y valores que dieron origen a la identidad de las regiones colombianas. Referir a Ocampo (López, Música y folclor de Colombia, 1990) permite visualizar como los pueblos asiáticos y oceánicos que desarrollaron su propia cultura en la formación del hombre colombiano, premisa que argumenta la trascendencia que dio la mezcla de costumbres, de sonidos y de instrumentos para construir paso a paso los pueblos.

El autor muestra la importancia de cómo la interacción social ha sido la base para mantener las costumbres, en el que la mezcla de las regiones contribuye significativamente al crecimiento, pero al tiempo, a la perpetuidad de razas y ritmos. Si bien la generación del conocimiento cultural se gesta empíricamente, se arraiga en diferentes regiones o pueblos, manifestando la identidad que sobrevive a pesar de los cambios y cómo los individuos son actores de hecho en el momento de

reproducir danzas o ritmos, extendiéndose a invitar a más culturas a participar de los hechos que los han convertido en ejes de tradición en el país y los considera como frutos de aquella herencia ancestral.

Una de las preguntas gestadas en este proyecto es cómo llegar al público objetivo y cómo emplear las herramientas adecuadas para impactar y masificar el folclor de los raizales que son desconocidos y anulados en su totalidad por el pueblo colombiano; de esta manera, se produce la comunicación audiovisual como herramienta, como ejercicio de reciprocidad e interactividad y de allí permitir que la interpretación se desarrolle de tal manera que existan cosmovisiones que se puedan retroalimentar constantemente.

### 2.2.2. La preservación del calypso por medio de acciones comunicativas

Las acciones comunicativas permiten llegar a más públicos o comunidades. En la actualidad, las herramientas tic han conseguido unificar y reconocer diferentes realidades que, en la antigüedad, habrían sido temas inconcebibles. Además, debe ser puente para retomar cultura, materializando el intangible de las costumbres como proyecto para fundamentar la identidad de las regiones que componen el país.

Acogiendo las premisas que expone Jürgen Habermas<sup>8</sup>, el “*deber ser*” de las acciones comunicativas es formar ciudadanía con actores de hecho y transformación, quienes podrán expresar sus puntos de vista, por medio de plataformas digitales que, con una efectiva expansión podrán impactar en la sensibilización y exaltación de la riqueza musical del calypso y ser visualizadas por diferentes entidades que aporten al patrimonio cultural de la nación.

El desarrollo de estrategias comunicacionales que garanticen hacer partícipes y a las personas en los hechos artístico-musicales del país, se convierten en herramientas que fortalecen la autenticidad de las mismas, y a su vez con las alternativas comunicativas, se pretende que los individuos sean los forjadores de contenidos, formando actores independientes que analizan lo moderno y ancestral, encontrando el punto de equilibrio y creando correlación ante un tiempo de

---

<sup>8</sup> Sociólogo y filósofo alemán. Principal representante de la "segunda generación" de la Escuela de Frankfurt.

alternativas, de esta manera se trasciende de la multiculturalidad a la interculturalidad que es el trasfondo de este proyecto.

En la obra “Dialéctica de la Ilustración”, los autores permiten analizar el arte como una manera de generar autenticidad (Adorno & Horkheimer, 1944), argumento que enlaza la comunicación y la música folclórica como método de aprendizaje y formación, induciendo una percepción individual y lejos de contextos, hablando directamente de épocas, problemáticas sociales y aspectos políticos, que no permean un sentido crítico frente a los beneficios del arte.

La interacción social es fundamental en la existencia humana desde su creación para observar el comportamiento del hombre en las diferentes generaciones.

### **2.2.3. El contenido: En la construcción del universo narrativo**

La tecnología se ha convertido en una de las herramientas que han facilitado la manera de comunicarse con las personas y el estilo de vida de las mismas, generando una modificación trascendental en los hábitos individuales y colectivos de los diferentes grupos sociales actuales. La instantaneidad ha permitido reconsiderar el término de espacio - tiempo y a su vez desgastado la oralidad. Se ha debatido y planteado en muchos espacios académicos y audiovisuales si el rey es el contenido o la plataforma, pero claramente está que ni plataforma, ni contenido sirven si la estrategia comunicativa no es fuerte y no es la adecuada.

Pero ¿Cómo se ha delimitado y modificado la interacción social por las tic? La multimedia profundiza en la percepción que tienen las personas, logrando un potencial como analogía entre

plataformas, formatos y contenidos, obteniendo una proximidad a la información, es así como transforma un contenido sencillo y sugestivo que impulse al espectador reciamente al consumo.

Este concepto toma diversos significados que finalmente se unifican, como acotación se indagará lo que autores como (Sánchez, 2014) presentan de manera científica: “Multimedia, cualquier sistema, hardware o aplicación, destinado a la integración, dentro de un sistema informático, de información procedente de diferentes fuentes, como pueden ser audio, video (...) hipertexto o, cualquier otro tipo de información que un ser humano pueda captar.”

El autor presenta una simplificación sobre el concepto a implementar como la convergencia de canales online, sin embargo, los medios offline o análogos, presentan un alto consumo de nichos estratégicos que preservan las diferentes tradiciones y que dan muestra de los diferentes sucesos reflejados en la era moderna. Generalmente este tipo de contenidos dan pie a una comprensión básica de la información, lamentablemente se percibe de manera escueta por la ausencia de correlación con las remanentes herramientas no correlacionadas.

Este autor, como otros tantos que hablan de multimedia y lo que de ella se deriva como hipertextualidad o interactividad, llegan al punto de coincidencia que lo que produce este concepto es un contenido integrado, lo que para la comunicación o diversas ramas ya es utilizado y propende por la calidad de la información y transmisión de la misma.

Aquellos que logran otorgarle identidad a los contenidos y encuentran nuevas formas de presentarlos, cuentan con una ventaja competitiva tanto en el mercado como en aspectos políticos, culturales o educativos que garantizan la apropiación y credibilidad de lo que se busca comunicar. Potencializar la cultura musical del archipiélago, viene con la característica de integración, esa que

tiene ritmo, instrumentos, danzas, comprendiendo como música, es el ingenio con el cual se cultivan para hacerla interactiva en la cibercultura.

La cibercultura es un tema que atañe directamente a todas las sociedades, por más que muchos intenten alejarse de ella, es un cambio que se impregna en los sujetos, evidenciando diferentes canales de comunicación que pueden ser aprovechados por todos. Este concepto no cuenta con una descripción estándar pero todo gira en torno a un lenguaje que se transforma a partir del desarrollo tecnológico. Scolari<sup>9</sup> lo describe como “... la tercera era de la comunicación (luego de la oralidad y la escritura) en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital.”

Para Scolari resulta ser una estrategia de mercadotecnia, y aunque no se intenta vender un producto, lo que sí es cierto es que esta investigación calcula sus alcances en la reproducción de los contenidos que se puedan obtener, en un incremento del 50% argumentado con el reconocimiento por parte de las masas juveniles en cuanto a una cultura musical colombiana. De allí que se ha seleccionado a un nicho para este proyecto que lo permee de divulgación y masificación forjando comunidad para lograr otorgar al calypso el arraigo musical de los colombianos como de otros géneros musicales autóctonos de Colombia.

La cibercultura posiblemente crearía una brecha para muchos autores que podrían encontrarse arraigados a las formas o medios de comunicación antiguos, sin embargo, este

---

<sup>9</sup> Carlos Alberto Scolari: Docente e investigador de la facultad de comunicación de la Universidad de Pompeu Fabra de Barcelona. Es doctor en lingüística aplicada y lenguajes de la comunicación de la Universidad Católica de Milán y se ha especializado en el estudio de medios digitales de comunicación.

fenómeno permite que una sociedad interactúe de manera constante, constituya redes de crecimiento y amortigüe los cambios que la globalización trae consigo. No obstante, es marginada en algún momento puesto que no se le da el uso adecuado manipulando la información.

Aún las comunidades no se encuentran familiarizadas lo suficiente con este concepto, pues siguen siendo una cultura arcaica que se encuentra en búsqueda de acoplamiento, por eso resulta que esta migración a las tic, sean traumáticas, distorsionando la imagen de lo que es la identidad.

Una identidad que necesita reencontrarse con el mundo para poder vincularse no solo a los medios digitales sino lograr una conexión con el mundo real, ese que se encuentra lleno de turistas y migrantes que llegan a las ciudades con una serie de tradiciones que transforman los lugares que visitan, pero también son transformados cuando se despiden.

En el texto “Multiculturalidad y diversidad Cultural” (Mayol, 2000) las tradiciones, costumbres o rituales que se entienden como procesos de multiculturalidad qué, según Canclini se originan principalmente en el fenómeno de las migraciones. Canclini la define como “la convivencia en una misma superficie urbana de varias ciudades, todas ellas configurándose a partir de la presencia de sus nuevos habitantes”. Diferente a la interculturalidad en donde aunque diversas culturas convivan y se mezclen no se hace un mestizaje, es decir, ninguna de las dos pierde su esencia.

Una de las características más comunes de esta mezcla e intercambio cultural en nuestra actualidad es que la interconexión cultural cada vez es menos limitada, las personas tienen acceso a la información desde cualquier plataforma, los movimientos migratorios y las nuevas tecnologías permiten que las relaciones interpersonales se abran y se muestren a otras culturas, lo que



representa que el enriquecimiento intercultural sea cada vez más amplio, que exista un conocimiento del otro, de lo que le gusta, de lo que aborrece, de lo que siente y de lo que anhela, generando una interculturalidad que se construye a través de la interactividad en nuestro caso, entre el conocimiento del raizal y los jóvenes, y de la misma forma, un conocimiento de la modernidad hacia el raizal, una adaptación de los contenidos en géneros y formatos para sobrevivir y no excluirse de la gran “demanda-oferta” multiplataforma y multicontenido.

Es por esto que la apuesta de este proyecto es hacia la interculturalidad, porque nos permite de forma transversal romper la linealidad (de comunidades y de contenidos) generacional de conocimiento y vincular a nuevas comunidades sin requisito más que el querer conocer nuevas dimensiones sociales y es que en la interculturalidad cada vez es más frecuente encontrar relaciones reales entre diversos grupos humanos, entre culturas, que respetan la etnicidad, la lengua, la religión y la nacionalidad.

Es importante entonces entender la diferencia entre la interculturalidad y la multiculturalidad y los ejes que permiten aportes a la comunidad raizal. Partiendo de entender que el ser humano tiene una necesidad de vivir en sociedad puesto que biológicamente necesita del otro para sobrevivir y en su proceso de desarrollo y crecimiento va adoptando las conductas de quienes viven en su medio y le acompañan convirtiéndolas en sus primeros pasos para vivir en comunidad, hacer parte y masificar una determinada cultura.

La interculturalidad se asocia entonces al pluralismo y a la multiculturalidad, en donde la comunidad pluralista es donde “los diferentes y sus diversidades se respetan en reciprocidad y se hacen concesiones recíprocas” (Sansteban, 2006). Sin embargo, en la actualidad es una palabra

desgastada pues socialmente se ha percibido que las comunidades necesitan ser una sola y no muchas para no perder su norte, aquí el multiculturalismo según Canclini hace referencia a que “La multiculturalidad es esa coexistencia de muchas culturas en un mismo espacio, nación o región. El multiculturalismo es una ideología que propicia la coexistencia, la aceptación de inmigrantes en diversos países, que busca organizarse con una política de coexistencia, la convivencia pacífica más o menos de todos.” pese a su raíz, la multiculturalidad no atiende a los conceptos y necesidades específicas de una comunidad, todo es general y no da cabida a elementos específicos de las culturas.

La interculturalidad por el contrario conduce a una igualdad entre las culturas *“surge un poco después del concepto de multiculturalidad y como una forma de complementarlo; el uso de ambos como categoría analítica de las realidades sociales y políticas se hace común y recurrente a finales del siglo XX. Así, si la propuesta multicultural se refiere a la coexistencia de distintas culturas dentro de un mismo territorio e incluso compartiendo un mismo marco jurídico, la interculturalidad apela a la relación simétrica y dialógica entre culturas diversas en un intento de conocimiento y aceptación, trascendiendo la simple tolerancia”*. (Mondragón, 2010)

En relación con esa aceptación heterogénea es necesario entender y reconocer diferencias, es necesario lograr conectar lo que traen los nuevos visitantes con lo que la comunidad raizal tiene para ofrecer, y de esta forma generar un intercambio cultural que finalmente logré el objetivo de difundir la cultura raizal a más personas, sin embargo, la independencia de cada cultura seguirá siendo una problemática por atacar pues la globalización buscará intercambios que muchas veces no son bien adaptados y lo que tiende a suceder es una distorsión de tradiciones, afectando

gravemente los procesos ancestrales; (Canclini, 2004) lo afirma al mencionar los límites y la afectación en la vinculación agresiva de otras culturas, en donde “*Todos estamos confrontándonos diariamente con una interculturalidad de pocos límites, a menudo agresiva, que desborda las instituciones materiales y mentales destinadas a contenerla*” por esto, indagar y reconocer los aportes de la globalización y buscar su vínculo fraternal entre culturas es importante.

Teniendo en cuenta que la globalización es “un conjunto de procesos de homogeneización como de fraccionamiento articulado del mundo, que reordenan las diferencias y las desigualdades sin suprimirlas.” (Rodríguez, 2000) no se debería pensar que la vinculación de la cultura raizal a otras culturas será un proceso de confrontación o supresión, por el contrario se debería pensar como la articulación entre varias regiones en un tiempo igualitario en donde la otredad, el respeto por el otro, sea el vínculo más preciso, en donde la interculturalidad logre concertar mediante el diálogo las acciones e ideas del otro sin favorecer a una por encima de la otra.

Sin embargo, con la globalización tenemos el desafío de proponer e instaurar una generación más consciente de su alrededor, una generación más reflexiva que sea capaz de aceptar otras tradiciones, sumarse y adaptar de ellas lo que más se asemeje a su esencia, ese es uno de los retos de *Raizal* y que responde a los objetivos del proyecto al generar una inmersión cultural de nuevas generaciones que sean capaces de adaptar, comprender y apreciar la cultura raizal: “Los procesos globalizadores acentúan la interculturalidad moderna cuando crean mercados mundiales de bienes materiales y dinero, mensajes y migrantes”. (Canclini, *Culturas Híbridas*, 1990)

Si bien la mezcla de culturas en un proceso de globalización conlleva el riesgo ya mencionado y se puede percibir como una amenaza para las comunidades, en un trato ideal con la

interculturalidad se podrá integrar la variedad de cada comunidad, rescatarlas y permitir que lo aprendido siga en evolución a través de otros, donde la generación de conocimiento sobre la cultura raizal pueda ser transmitida y llevada a nuevas generaciones, geográficamente apartadas.

Al abordar el tema de cómo comunicar de manera coherente el tema musical raizal a los jóvenes universitarios de la Fundación Universitaria Juan N. Corpas se debe entender cómo se fundamenta la comunicación de masas, el cual cada individuo tiene una perspectiva y persuasión frente a lo que ve, a lo que siente, a lo que expresa y a lo que realmente quiere. De esta manera ¿Cómo lograr influenciar a que los estudiantes de música reconozcan esta cultura ya que es ajena a sus gustos artísticos actuales? La ciencia acompañada del marketing ha estudiado en los últimos 10 años; como es el comportamiento neuronal de los usuarios en tendencias de consumo, compra y toma de decisiones. La técnica de medición de comportamientos al escuchar cualquier canción, comunica de manera inmediata si el usuario tiene afinidad o no con lo que pasa a su alrededor.

La nueva generación de usuarios que se han transformado a su vez en generadores de contenidos (prosumidores) comunicación permeada por los medios digitales, ha irrumpido la manera en la que se visualizan y se acceden a los contenidos en el que la interactividad muestra un modelo comunicacional innovador articulando usuarios y redes, se caracteriza por tecnocultura, adaptando nuevos contenidos teniendo en cuenta el objetivo de cada plataforma social.

Generar contenidos multipantallas y que estos puedan extenderse a redes sociales logra captar la atención de los universitarios. La semiótica<sup>10</sup> y la construcción de iconografía para el uso y la navegación de la web 3.0<sup>11</sup>, está ligada al reconocimiento de usabilidad e interpretación y experiencia de usuario. La iconografía se transforma y cuenta por medio de imágenes historias para llegar a una idea. De esta manera los estudiantes al vivir la experiencia de conocer la cultura musical *Raizal*, el trascender en nuevos interfaces que generen un relato hipertextual para mejorar la experiencia del usuario.

El alto índice y consumo de contenidos digitales diferenciadores en la generación Z, (público objetivo específico del proyecto *Raizal*) busca promover la cultura musical del calypso por medio de contenidos digitales interactivos, logra tener una conexión con gustos particulares en temáticas de diversidad, responsabilidad social y multicultural, generando llamar la atención y conectar según sus gustos y comportamientos, de esta manera se logra generar tráfico de información por medio de la realizaciones de contenidos gráficos y audiovisuales adaptadas a pantallas táctiles con contenidos transmedia.

Este proyecto, como se ha mencionado desde el inicio, busca generar un hibridismo en la particular forma en la que se entremezclan los contenidos, las tendencias de consumo y como las audiencias se han transformado para producir sus propios contenidos, de esta manera lo resalta

---

<sup>10</sup> Ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos, sus modos de producción, de funcionamiento y de recepción.

<sup>11</sup> Término empleado para describir la evolución del uso y la interacción en la red a través de diferentes caminos. Ello incluye, la transformación de la red en una base de datos, un movimiento hacia hacer los contenidos accesibles por múltiples aplicaciones non-browser, el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la web semántica, la Web Geoespacial, o la Web 3D. Frecuentemente es utilizado por el mercado para promocionar las mejoras respecto a la Web 2.0.

Roberto Igarza: “Las nuevas generaciones entremezclan las actividades de producción y de entretenimiento de manera muy diferente de las generaciones anteriores. Su mundo está repleto de micropausas que coinciden con el tiempo de ver un video en internet o consultar un blog.” (Igarza, 2009)

Es allí donde confluyen diferentes características de este proyecto: la cultura, el interfaz, los contenidos y los mecanismos de consumo; una particularidad que la convergencia mediática y multiplataforma ha otorgado a las audiencias por la tecnología, cómo las audiencias migran a nuevas pantallas en la demanda de lo que desean consumir y así las mismas plataformas se han visto en la obligación de transformarse, ahora los contenidos OTT (Over The Top) brindan a los usuarios los contenidos y el usuario es el elige qué, cómo y dónde lo consume e interactúa con el mismo o expande la historia o la abandona.

Las empresas se han volcado a analizar cuáles son las prácticas de consumo de los usuarios, ya no solo es la experiencia de usuario sino además, la experiencia de contenido, la magia converge en que la historia trascienda más allá del interfaz, la interacción que a través del contenido le permitiera a los usuarios generar nuevas narrativas y hacerse partícipes de la historia, involucrarlos para captar su interés. Una de estas empresas desarrolló una metodología para detectar qué era lo que estaban buscando los usuarios a la hora de consumir contenidos a lo que llamaron las 4I: Inmersión, Interactividad, Integración e Impacto. **(Ver Anexo 1)**

Dentro de los aspectos más resaltables como resultado del estudio se detectaron que las personas consideran el mundo real como una plataforma y de allí se deriva la última I (impacto); igualmente, la integración o combinación de interfaces que permitan al usuario de tener

posibilidades de acuerdo con sus afinidades personales; la interactividad es un papel protagonista para las nuevas narrativas, lo anterior, porque los usuarios desean tener más control, historias donde los usuarios tengan la posibilidad de decidir el desenlace.

#### **2.2.4. Del documental lineal al documental interactivo**

En la búsqueda del producto adecuado para este proyecto se plantearon diferentes mecanismos para analizar las tendencias de consumo cultural en el público objetivo, para desarrollar metodologías que permitan el reconocimiento del calypso planteado. Como conclusión en esta búsqueda se planteó el documental interactivo como la plataforma elegida que albergara el contenido principal, y se analizan casos sobre el inicio y desarrollo del formato y un recorrido temático hasta llegar a la interfaz adecuada para lograr el objetivo principal de este proyecto.

Damos inicio reconociendo el concepto de “documental”, por un lado Bordwell y Thompson<sup>12</sup> (2003) lo definen como:

*“A menudo diferenciamos una película documental de una de ficción según el grado de control que se ha ejercido durante la producción. Normalmente, el director de documentales controla sólo ciertas variables de la preparación, el rodaje y el montaje; algunas variables (por ejemplo el guión y la investigación) se pueden omitir, mientras que otras (decorados, iluminación, comportamiento de los "personajes") están presentes, pero a menudo sin ningún control”.*

---

<sup>12</sup> Autores de “El arte cinematográfico”, obra de los aspectos fundamentales del cine.

El género documental nace con el cine como una alternativa de retratar historias la cotidianidad y representa una estructura audiovisual lineal que va de un punto a otro, un único desenlace, la ruta establecida por el autor de la obra audiovisual. Este formato ha perdurado en la historia y ha sido un recurso de edutretenimiento fundamental a nivel mundial. Este formato, la única interacción que tiene con el usuario es la interpretación subjetiva que le otorgue y por tanto son usuarios pasivos.

La relación entre imagen y realidad, fue el paradigma que generó una yuxtaposición a la hora de generar contenidos audiovisuales de no ficción pero que estaba en un paralelo con el cine pero que al tiempo se oponía a los paradigmas propuestos de la gran pantalla.

Pero, al igual que instituciones, tendencias y usuarios los contenidos también se han transformado y adaptado a los cambios derivados de la convergencia tecnológica y el documental no fue la excepción, logrando evidenciar el alto interés de los usuarios por ser partícipes en las nuevas narrativas y propuestas interactivas.

Si bien el concepto de documental tiene percepciones de acuerdo al sujeto (productor, usuario) que lo visualice, conceptualizar el término “documental interactivo” es más complejo en cuanto al planteamiento del mismo, para (Gifreu, 2013) se define como “aplicaciones interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar la realidad con unos mecanismos propios que denominaremos modalidades de navegación e interacción, en función del grado de participación que contemplen.”

Para el autor es claro qué los documentales interactivos pretenden romper con la linealidad del formato audiovisual convencional y adentrando al usuario en el relato hipertextual,



posibilitando que viejos y nuevos medios coexistan para generar nuevos mecanismos de comunicación, en este punto, la comunicación es permeada a las nuevas audiencias y las 4I, son imprescindibles para la estructura de un verdadero *storytelling*.

Asimismo el autor define los proyectos de esta naturaleza como aplicaciones multimedia, hipermedia, hiperdocumentos, aplicaciones interactivas multimedia, o simplemente interactivos o hipertexto, donde la narrativa no lineal es el componente principal que define que el usuario deje de comportarse pasivamente a involucrarse con los personajes, los contenidos y pueda llegar hasta alterar las historias y al tiempo obtener información a través del eduentretenimiento que es uno de los grandes retos de la televisión educativa y cultural, forjar conocimiento a través del entretenimiento. Sin embargo y dado que el formato es interactivo, en el discurso narrativo deben estar sumamente calculadas las diferentes alternativas de experiencia del usuario, porque sin importar su cambio de lo lineal a lo no lineal, continua siendo parte de formatos de no ficción y de la representación de la cotidianidad representada entre un contenido altamente audiovisual y un componente de hipertexto que logra esa deseada interactividad y respectivo enganche del usuario. La estructura del webdoc, genera un interés en el resultado que cada uno de sus componentes multimedia (imágenes, audio, video y texto) logren interconectarse, reproducirse y actuar de manera natural logrando otorgar al contenido un hilo conductor que en su avance, enganche cada vez más, al usuario.

En este proyecto, los usuarios serán los principales actores en generar contenidos de audio de composiciones musicales personalizadas los cuales podrán compartir en diferentes plataformas<sup>13</sup>, ya que esta generación de fans tiende a extender contenidos en múltiples pantallas.

La coherencia gráfica que deben tener los contenidos digitales multimedia a realizar en Raizal, aseguran que los estudiantes codifiquen un estilo ya utilizado en otras plataformas, aplicando una correcta experiencia de contenido y ofreciendo al público objetivo una fácil navegación; los contenidos de Raizal en relación con los usuarios solo deben centrarse en la interacción de un espacio interactivo por medio de una pantalla táctil y el calypso.

#### **2.2.5. El documental interactivo en Colombia**

El desarrollo del documental interactivo en Latinoamérica no ha tenido un auge significativo como en América del Norte y Europa; sin embargo, los acercamientos sobre la temática y el formato están siendo replicadas en su mayoría para la apropiación cultural.

El pacífico colombiano ha sido una de las regiones con mayor impulso audiovisual y en el que se han gestado producciones cinematográficas y televisivas con gran impacto nacional e internacional, representado por ejemplo por la apropiación de sus manifestaciones culturales y musicales desde la región; ahora, en el auge de las producciones interactivas; algunos de los ejemplos a resaltar son *El charco azul* (Lema, 2013), una coproducción de Ojo de Pez y Señal

---

<sup>13</sup> 29.938 (miles) personas de 12 años y más que consumieron contenidos audiovisuales en cabeceras municipales, DANE.

Colombia, un webdoc que evidencia la vida de habitantes del municipio de Buenaventura en el Valle del Cauca, haciendo especial énfasis en la tradición oral de la región. **(Ver Anexo 2)**

Otro de los proyectos representativos en Colombia sobre el webdoc, de la ciudad de Medellín se denomina (Carabalí & Durand, 2015), ha tenido diferentes reconocimientos a nivel nacional y en el exterior, permitiendo evidenciar a través de un proyecto transmedia e incluyente las perspectivas de diferentes personas que encuentran en las calles de la ciudad una alternativa de supervivencia a través de la cotidianidad del trabajo informal; el proyecto tiene una estructura en la que herramientas hipermedia se entrelazan a través de la gamificación<sup>14</sup>, videos y una navegación inmersiva. **(Ver Anexo 3)**

### **3. Diseño metodológico**

#### **3.1. Cronogramas**

El desarrollo del proyecto para la implementación del webdoc del proyecto contiene todos los tiempos y detalles de los mismos para el proyecto, convirtiéndose en la forma de estimar la duración de su ejecución. Se realizará la implementación el cual se basa en los requerimientos y necesidades expuestas a continuación y se mide en un tiempo estimado.

##### **3.1.1. Etapas del Proyecto**

Para poder desglosar de manera correcta y organizada las necesidades del proyecto, se hace muestra un índice general que se irá desarrollando en el transcurso del documento para hacer claros

---

<sup>14</sup> Herramientas de videojuegos.

y precisos dentro de lo posible, los requerimientos del presente proyecto; se realizó la segmentación de 5 procesos fundamentales dentro de Raizal, para la ejecución a buen término del proyecto los cuales se evidencian de la siguiente manera:

#### **3.1.1.1. Cronograma Etapa 1**

**Inicio del proyecto:** Esta etapa está comprendida por la definición final de los requerimientos de diseño y funcionalidades del sitio web, así como por las fase 1 y 2 donde se hacen las implementaciones preliminares y funcionales y de diseños, componentes y módulos básicos entre otros detalles iniciales. Está compuesto por las diferentes acciones en la fase de preproducción del proyecto, entre los que se destacan el desarrollo e investigación, la presentación a la Armada Nacional y al Ministerio de Cultura, los ajustes sobre la realimentación por los dos aliados principales estratégicos, los acuerdos con cada uno de los aliados, la campaña, la venta, el scouting (arte), la contratación de personal, el desarrollo e implementación del plan de rodaje, los ajustes de contenido, definición de recursos y costos y cierre financiero.

La Etapa 1 empalma con la Etapa 2 con una semana de retroalimentación de lo hecho por parte de los usuarios del mismo para solucionar cualquier posible inconveniente y por menor, donde finalmente se procede al inicio de la Etapa 2. Esta etapa finaliza en el quinto día hábil de la semana 19. **(Anexo 4)**

#### **3.1.1.2. Cronograma Etapa 2**

Esta etapa está compuesta por el componente de producción de los contenidos audiovisuales del proyecto y las estrategias transmedias, en el cual el componente conceptual y creativo es fundamental para el empalme y realimentación de cada uno de los equipos en el desarrollo de este

proyecto. Se definen los tiempos para desarrollo de guión, escaleta, *storyboard*, además por la implementación de los componentes y módulos, así como las configuraciones específicas y puntuales del proyecto donde se define la tienda virtual con sus sistemas de pago, los perfiles de usuario, permisos de acceso, seguridad del sitio web y pruebas finales de todo el proyecto y sus fases de implementación. **(Anexo 5)**

#### **3.1.1.3. Cronograma Etapa 3**

**Avance de Proyecto:** Esta etapa está comprendida por la implementación de los contenidos al proceso de posproducción en el que se establecen tiempos de cada uno de los equipos en pos, entre los que deben estar la articulación permanente de montaje, colorización, musicalización, edición conceptual, los ajustes finales y el desarrollo de los contenidos multimedia. **(Anexo 6)**

#### **3.1.1.4. Cronograma Etapa 4**

Esta etapa está comprendida por la emisión de la serie documental en el Canal Universitario Nacional ZOOM, que estará derivada de la segmentación de los contenidos para las diferentes plataformas, paralelamente la ingesta de los contenidos en la página y al ser la etapa definitiva en el desarrollo operativo de contenidos hipertextuales se realizarán las pruebas y ajustes correspondientes de los componentes y módulos. **(Anexo 7)**

### **3.1.1.5. Cronograma Etapa 5**

Esta etapa es transversal y estructural dentro del objetivo misional de este proyecto, estando formada por el componente comunicacional del mismo, dentro de las acciones a ejecutar se destacan la presentación del proyecto, las ruedas de medios y la viralización. **(Anexo 8)**

Se contará con un supervisor por proceso que deberá entregar informe a finalización de cada etapa. Para visualizar el cronograma de acción completo **(Anexo 9)**

## **3.2. Fases del desarrollo metodológico**

### **3.2.1. Objetivo N° 1.**

**Definir el contenido audiovisual y multimedia para la realización del proyecto.** Para lograr el primer objetivo específico, se realizó un contenido audiovisual donde miembros de la comunidad comparten que es ser *Raizal*, sus costumbres, creencias e identidad cultural. Se sumerge al público objetivo de la mana del relato narrativo vivencial forjando de esta manera el primer paso para que el público objetivo se informe de la importancia de la cultura *Raizal* y se genere interculturalidad.

Este audiovisual está conectado a una propuesta multimedia el cual genera experiencia vivencial de los contenidos, convirtiéndose en un documental interactivo el cual lograra conectar al público a seguir una secuencia audiovisual y de animaciones interactivas que van conectadas a las temáticas expuestas.

Se debe entender que el mayor consumo de contenidos audiovisuales lo realizan personas de 12 a 25 años (83.7%), igualmente la búsqueda, descarga o consumo de música en línea es la mayor

actividad (66.6%) de los usuarios en internet de acuerdo a la última encuesta de Consumo Cultural realizada por el DANE<sup>15</sup>, permitirá generar estrategias propias para que el público objetivo consuma nuevas maneras de aprendizaje y que se generen nuevos contenidos.

### **3.2.2. Objetivo N° 2.**

**Establecer acciones comunicativas para que el público objetivo identifique las melodías del calypso.**

Para lograr el segundo objetivo específico, en las fases de análisis e investigación y la segmentación del público objetivo, se centra en la narrativa en los nuevos medios y de cómo la comunicación trasciende contenidos reales de cualquier parte del mundo. Al realizar contenidos para la industria creativa y cultural los estándares de creatividad suben de nivel cada día, porque la tendencia de consumo de la generación del público objetivo, quiere contenidos más experimentales y con un alto nivel de creatividad, para que a estos se consuma de manera más satisfactoria. Tener en cuenta que la narrativa multipantalla se basa en 4I; inmersión, interactividad, integración e impacto logrando que cada usuario se sumerja y se identifique con los contenidos narrativos.

La construcción comunicativa debe ser coherentes y actual a las tendencias de consumo está es pensada y enfocadas en consumo masivo para que logre ser vista en la red, este un medio eficaz

---

<sup>15</sup> Departamento Administrativo Nacional de Estadística: Entidad responsable de la planeación, levantamiento, procesamiento, análisis y difusión de las estadísticas oficiales de Colombia.

de cómo comunicar e informar al público objetivo de la cultura musical del archipiélago de San Andrés, providencia y santa catalina.

Adicionalmente, la investigación de tendencias que arroja como resultado de la Encuesta de Consumo Cultural realizada por el DANE desde el 2007, cuyos últimos resultados son los del 2016, para poder establecer las herramientas de creación interactivas correctas. Se reúne un grupo de expertos como: ingenieros, diseñadores, realizadores, editores y graficadores para lograr unificar conceptos y diseñar el plan de trabajo para la puesta en marcha del documental interactivo que soportará la plataforma.

### **3.2.3. Objetivo N° 3.**

**Seleccionar el medio de comunicación digital para la divulgación e impacto del proyecto.** Para lograr el tercer objetivo específico, el análisis de la segmentación del medio de comunicación para la divulgación del proyecto es conocer la tendencia de mercado y consumo digital del público objetivo.

Lograr por medio de herramientas tecnológicas como dispositivos y pantallas, donde los estudiantes de música de octavo semestre del grupo 1 de la fundación Juan N. Corpas, pueden interactuar y generar contenidos musicales (con el instrumento autóctono la quijada de caballo), en el espacio de animación interactiva, este contenido musical automáticamente se carga en la página principal de raizal y luego puedan ser compartido en redes sociales tales como: Facebook, Twitter, Youtube, Spotify, Deezer. Al generar nichos de conocimiento y la experiencia que va a tener el usuario, la comunicación en masas y la viralización de contenidos en la red es un medio



eficiente de llegar a comunicar las costumbres musicales del archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa catalina.

### **3.3. Instrumentos aplicados a la recolección de la información**

#### **3.3.1. Evidencia en video**

Con el objetivo de analizar el comportamiento de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Santo Tomás y para obtener una primera muestra, hemos decidido interactuar directamente con los estudiantes y realizar una actividad en donde se les pregunte acerca sobre el conocimiento por los instrumentos musicales de la cultura raizal, como herramienta pedagógica e identificación del público objetivo más acertado para el proyecto, se desarrollaron 3 interrogantes:

**(Ver Anexo 10)**

- a) ¿Qué significado tiene la palabra Raizal?
- b) ¿Reconoce cuál es este instrumento musical?
- c) ¿De qué parte del mundo es este ritmo?

#### **3.3.2. Encuestas**

Encuesta realizada a 30 personas, estudiantes de la Facultad de Música de la Universidad Juan N Corpas, nuestro grupo objetivo. (Anexo 11)

#### **Modelo de la encuesta**

1. Nombre Completo
2. Correo electrónico
3. Semestre
4. Género
5. ¿En qué departamento naciste?
6. ¿A qué tipo de eventos asistes con frecuencia?
7. ¿Como músico en formación cómo divulgarías la música tradicional?
8. ¿Qué tanto te gusta la música tradicional colombiana? (Donde 1 es nada y 5 es mucho)
9. Si la respuesta anterior fue 3, 4 o 5, ¿Cuál es el género de tu preferencia?
10. ¿Qué tipo de instrumento es la "Quijada de caballo"?
11. ¿Conoces la música tradicional de San Andrés, Providencia y Santa Catalina?
12. ¿De dónde es originario este género?
13. ¿De dónde es originario este género?
14. ¿De dónde es originario este género?
15. ¿Compondrías para generar identidad cultural?
16. ¿Por qué?
17. ¿Te gustaría ver una serie web del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina?
18. Si tu respuesta fue SÍ o TAL VEZ, ¿Sobre qué temática te gustaría fuera la serie?
19. ¿Te gustaría que una de tus composiciones universitarias fuera parte de una serie web regional?

### **3.4. Análisis de la información recolectada**

#### **3.4.1. Análisis y Hallazgos de evidencia de vídeo**

- De 20 encuestados 11 son mujeres.
- 12 de los encuestados aunque viven en Bogotá son provenientes de otras ciudades.
- 14 de los encuestados no conocen el término de Raizal y por lo tanto no reconocen esta comunidad.
- En consecuencia al desconocimiento sobre la comunidad raizal, 18 de los encuestados tampoco tienen conocimiento acerca de los instrumentos musicales correspondientes a esta región del país.
- 14 de los jóvenes encuestados dicen no conocer las costumbres musicales de esta región, permitiéndonos asociar el desconocimiento de la existencia de la comunidad raizal con el desconocimiento de su cultura y tradiciones musicales.
- Sin embargo, a pesar de no conocer esta comunidad, 19 de los 20 encuestados manifestaron su gusto por las experiencias de inmersión denominado turismo experiencial en donde manifiestan que les gustaría ser invitados por una familia raizal a la cual entienden que son las familias tradicionales del lugar.
- Como propuesta y según análisis del procedimiento metodológico, consideramos que los jóvenes no tienen conocimiento de los instrumentos musicales y la cultura raizal porque tienen desinformación de esta comunidad, sin embargo demuestran un amplio interés por querer conocer sobre su cultura y demuestran el interés por tener un encuentro con la comunidad.

### **3.4.2. Análisis y Hallazgos de encuestas**

- 15 de los encuestados son mujeres y 15 hombres.
- 23 de los encuestados nacieron en Cundinamarca.
- 8 de los encuestados tienen el ‘Teatro’ como evento de su preferencia.
- Los estudiantes dicen que la forma en la que divulgarían la música tradicional sería a través de conciertos que cuenten la historia y la tradición de la cultura Raizal.
- A 18 de los encuestados les gusta mucho la música tradicional colombiana.
- 14 de los encuestados prefieren la salsa como su género de preferencia.
- 14 de los 30 encuestados desconocen qué tipo de instrumento es la quijada de caballo.
- 18 de los encuestados dicen no conocer la música tradicional de San Andrés, Providencia y Santa Catalina.
- Solo 8 de los 30 encuestados reconocen a qué región pertenece un género musical.
- 11 de los 30 encuestados no conocen la música raizal.
- 12 de los encuestados reconocen la música que pertenece a la región caribe.
- 21 de los encuestados dicen que prefieren la interpretación de este tipo de música en lugar de realizar composición.
- 25 de los encuestados les gustaría ver una serie web del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina.
- 15 de los encuestados les gustaría que la serie tuviera temas de turismo, música, cultura, e historias de vida.
- 22 de los 30 encuestados les gustaría que sus composiciones fueran parte de la serie web.

- Dentro de los hallazgos encontrados se puede verificar que existe un desconocimiento sobre la música raizal y la cultura de esta zona del país.
- Se puede entender el interés de los estudiantes por ser parte de la interpretación de la música raizal y así mismo ayudar a preservar esta tradición cultural.

### **3.5. Variables**

#### **3.5.1. Dependientes**

- El calypso como línea cultural de la región pacífica en la capital colombiana.
- La quijada de caballo como instrumento patrimonio cultural.
- Los estudiantes de música de la Universidad Juan N Corpas, como fuentes de investigación y promoción de las costumbres raizales.
- La Universidad Juan N Corpas como institución de educación superior enfocada la formación musical.

#### **3.5.2. Nominales**

- De las 30 personas encuestadas, el 50% corresponde a mujeres, el 50% corresponde a hombres. Equivalente a 15 mujeres y 15 hombres.
- 76% de los encuestados eran de Cundinamarca y el 24% correspondía a otras regiones de Colombia, lo que equivale a 7 personas de otras ciudades y 23 originarios de Cundinamarca.

- El 70% de los encuestados en la evidencia de video no tienen conocimiento acerca de la comunidad Raizal, lo que equivale a 14 personas de 20 que no poseen información de esta comunidad.
- Con un 90% de diferencia, lo equivalente a 18 encuestados no conocen los instrumentos musicales más reconocidos de esta cultura.
- 14 personas encuestadas, lo equivalente a un 70% no conocen las costumbres musicales del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina.

### **3.5.3. Ordinales**

- De las 20 personas encuestadas en la evidencia video, el 95% no conoce el turismo experiencial.
- El 60% de los encuestados no conocen la música tradicional de San Andrés, Providencia y Santa Catalina.

## **4. Propuesta disciplinar**

### **4.1. Descripción del producto**

- *Raizal* construye como medio de difusión de los contenidos audiovisuales y multimedia un *documental interactivo*, una manera de contar narrativas no lineales acercando a que el público objetivo participe de manera activa a las propuestas interactivas.

- El objetivo de *Raizal* es realizar una narrativa transmedia que permita identificar el calypso como género musical autóctono del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina, en los estudiantes de la Facultad de Música de la Fundación Universitaria Juan N. Corpas.

- La relación que tiene el público objetivo con el uso de aplicaciones digitales logra obtener un acercamiento de manera autónoma a la página web donde se compartirá la información audiovisual y multimedia de la siguiente manera; al iniciar la navegación del documental interactivo aparece el logotipo de Raizal con el eslogan, luego el usuario debe realizar un test (animación-interactiva) para realizar un diagnóstico de conocimientos musicales con canciones del mundo. Jimmy dice: ¿Quieres ayudar a Jimmy a encontrar la región a la que pertenece el sonido que encontraras a continuación?, en este interactivo se escuchas cinco (5) pistas de diferentes canciones donde el público deberá seleccionar una de las tres opciones que aparece, este al final muestra el resultado de que tanto conoce las melodías escuchadas.

- Este documental interactivo se divide en tres (3) momentos. **Momento 1: Raizal**, este documental habla un *Raizal* sobre las limitaciones de la música Raizal y las limitaciones para ser conocida en otros escenarios distintos a la isla de San Andrés y Providencia, en el momento en el que el raizal empieza a dar un contexto sobre los limitantes, el documental se congela activando los botones para iniciar la interacción uno (1).

- Interactivo 1; *Video Interactivo Raizal Prueba de Obstáculos*.

- Jimmy (Nuestro Raizal) va caminando por la ciudad con su instrumento, mientras camina va tocando una melodía, encuentra muchos obstáculos con los que debe combatir para ayudar al reconocimiento de su cultura, para lograr superar estos obstáculos deberá; saltar, agacharse, ir

a la derecha, a la izquierda esquivando ataques que son llamados la indiferencia, la globalización, desconocimiento raizal, entre otras, que buscan opacar el mensaje del raizal. Al obtener los puntos, el raizal pasará al nivel 2 del documental. **Momento 2: instrumentos.** La entrevista muestra a un grupo musical raizal que explica los instrumentos más importantes con los cuales construye sus piezas musicales y nos permiten escuchar a través de los sonidos la forma en que cada instrumento aporta a la cultura raizal. El documental se congela activando los botones para iniciar la interacción dos (2).

- *Interactivo 2; Raizal Instrumentos.* La Música Raizal debe darse a conocer a otras personas, por eso necesita de tu ayuda para que más personas la conozcan ¡Ayuda a Jimmy a escoger el instrumento que más se ajusta al sonido mostrado! Jimmy se encuentra confundido, debe escoger un instrumento con el cual va a realizar una composición de música raizal. El usuario podrá seleccionar la opción que prefiera según lo aprendido en el documental dos (2).

- **Momento 3: Música (instrumentos).** Un grupo Raizal enseña las formas de reconocer los ritmos y melodías que componen las canciones raizales, habla acerca de la tradición detrás de esta música, enseña de la parte cultural, la tradición y todo el contexto que rodea este ritmo El documental se congela activando los botones para iniciar la interacción dos (2).

- *Interactivo 3: Interpretación*

- San Andrés busca un agente cultural para el archipiélago, este personaje deberá ser capaz de interpretar en base a lo enseñado durante los tres (3) momentos del documental interactivo, una pieza musical que rescate la música raizal. Para esto contará con pentagramas, notas musicales y sonidos que servirán de base para su interpretación. Este audio se podrá compartir en redes sociales



si el usuario lo requiere, además subirse automáticamente a la página web de *Raizal*. Este acercamiento a la cultural *Raizal* podrán escucharse por multiplataformas musicales tales como Spotify, Deezer.

- Al crear conexión intercultural y generar contenidos musicales Colombianos, se logra aportar con la brecha de desconocimiento cultural raizal, estos contenidos únicos y diferenciadores logran cautivar al público objetivo ya que son una generación que quieren subir contenidos súper personalizados para generar tráfico de red con sus publicaciones.

#### **4.2. Mapas de navegación**

- En el esquema de organización de la información para la estructura del Documental Interactivo Raizal, se indica las bases principales de la plataforma, la jerarquía, los escenarios y los comportamientos del usuario.

- Con esta representación esquemática se busca cumplir con los conceptos de navegabilidad e interactividad usuario-producto. (**Anexo 11**)

#### **4.3. Mapa de microinteracciones**

- En esta fase la respuesta de la interfaz hacia el usuario se hace evidente, rules, feedback, y herramientas de gamificación permiten entender en una fase básica como funcionará el producto multimedia, cada una de las microinteracciones permite una correcta usabilidad del usuario hacia el producto multimedia “Documental Interactivo Raizal”.

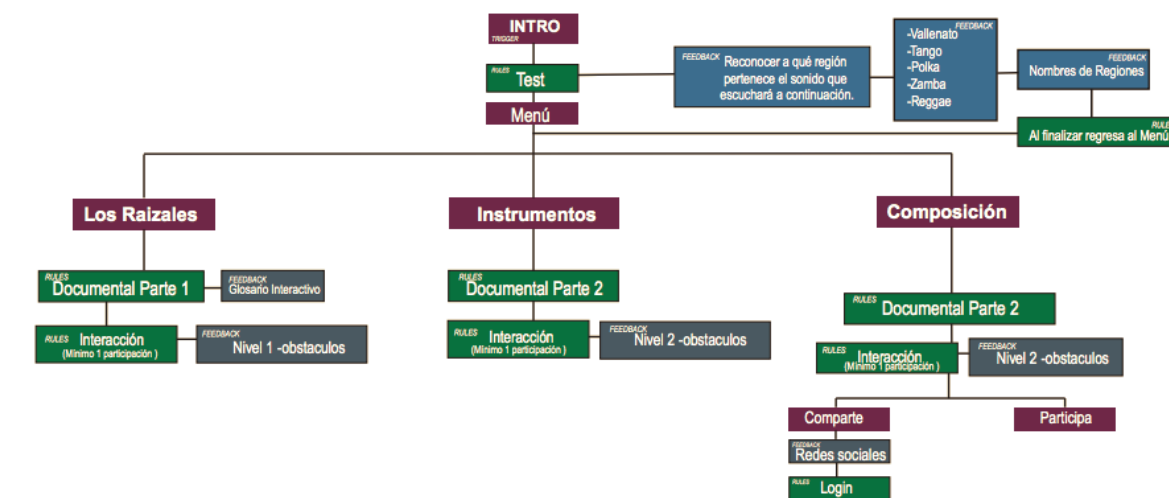


Ilustración 1: Mapa de interacciones y microinteracciones del proyecto 'Raizal'

#### 4.4. Guión: construcción narrativa

Tez oscura, trigueña o blanca y ojos multicolores, llegaron, aproximadamente hace 400 años.

Su cultura tiene una fuerte relación con las islas británicas y pueblos antillanos, aunque en su lengua se puede oír como preservan algo de sus raciones africanas, por lo cual, han podido tener un idioma propio.

Bailan al ritmo de una tina la cual usan como instrumento autóctono. Entre la pesca, rondón y el soka se compone una cultura auténtica.

775 kilómetros al noreste de la costa colombiana y con 205.000 kilómetros para disfrutar, ellos, viven del mar, entre el sonido de las olas y su brisa, han creado una personalidad activa, única, respetando y honrando su amor por la vida, sus costumbres y la naturaleza.

(In: Animación)

RAIZAL “Inmersión Cultural”

*(In: Animación)*

RAIZAL “Inmersión Cultural”

*(Out: Animación)*

### **Documental 1 LOS RAIZALES**

Él es Jimmy Archbold, un raizal que respira por su pueblo y tiene una escuela en la que enseña a niños y jóvenes la música de sus ancestros, promueve que su cultura perdure a través de las nuevas generaciones...

Con carácter y mirada segura, Josefina ha defendido en el congreso, en la gobernación y en su comunidad sus ideales y los de su pueblo, lucha por Providencia y la protege como suya... así lo manifiesta, tan suya como nuestra explica por qué vale la pena proteger al Rincón del Edén, como lo describen...

Con un aspecto que evidencia sus creencias rastafari, Roland, una persona alegre y orgullosa de su descendencia, lleva a cabo varias actividades enfocadas hacia las nuevas generaciones en donde incita y promueve la cultura, libertad de expresión, el baile y la música.

### **Documental 2 INSTRUMENTOS**

La música colombiana contiene diversos géneros que identifican cada región del territorio haciéndose muy frecuente el hallazgo de varios estilos musicales en cada una de las regiones. Esta rica diversidad musical se origina en la fusión de razas, pueblos y culturas que originó la actual sociedad y cultura colombiana.

El vallenato, la salsa son géneros reconocidos a lo largo y ancho del territorio nacional, pero ¿y nuestro más gran departamento archipelágico? ¿el calypso?

San Andrés con su cultura raizal, posee un estilo cultural único, conocerlo es una experiencia imperdible, donde con la simplicidad y la recursividad son característicos. Objetos del común y su influencia de ritmos caribeños, crean una atmósfera tranquila, pero con un sabor genuino que los identifica.

### Documental 3 MÚSICA

En Colombia a todo el mundo le interesa la diversidad cultural, es una cultura muy rica y así como se promociona los diferentes géneros, San Andrés pide que su tradición musical sea escuchada tras las barreras.

La música es parte de la vida, de los ancestros, de lo autóctono, es parte esencial que necesita ser recuperada e interiorizada en el continente.

#### 4.4.1. Escaleta

|                                           |
|-------------------------------------------|
| <b><i>Fade In</i></b>                     |
| Aparece logotipo de Raizal con el eslogan |
| <b><i>Full Screen</i></b>                 |
| <b><i>Documental Parte 1:</i></b>         |

Un Raizal nos cuenta las limitaciones de la música Raizal y las limitaciones para ser conocida en otros escenarios distintos a la isla de San Andrés y Providencia, en el momento en el que el raizal empieza a dar un contexto sobre los limitantes, el documental se congela activando los botones para iniciar la interacción.

### ***Fade In***

#### ***Video Interactivo Raizal Prueba de Obstáculos***

Jimmy (Nuestro Raizal) va caminando por la ciudad con su instrumento, mientras camina va tocando una melodía, sin embargo encuentra muchos obstáculos con los que debe combatir para ayudar al reconocimiento de su cultura y para lograr sobrepasar estos obstáculos deberá saltar, agacharse, ir a la derecha, a la izquierda esquivando ataques que son llamados la indiferencia, la globalización, desconocimiento raizal, entre otras, que buscan opacar el mensaje del raizal.

Al obtener los puntos, el raizal pasará al nivel 2 del documental.

Full Screen

#### ***Documental Parte 2:***

En entrevista un grupo musical raizal nos explica los instrumentos más importantes con los cuales construye sus piezas musicales y nos permiten escuchar a través de los sonidos la forma en que cada instrumento aporta a la cultura raizal.

### ***Fade In***

#### ***Video Interactivo Raizal Instrumentos***

***La Música Raizal debe darse a conocer a otras personas, por eso necesita de tu ayuda para que más personas la conozcan ¡Ayuda a Jimmy a escoger el instrumento que más se ajusta al sonido mostrado!***

Jimmy se encuentra confundido, debe escoger un instrumento con el cual va a realizar una composición de música raizal, pero tiene tantas opciones que no logra reconocer cuál instrumento le sirve para componer música raizal.

Cada persona podrá tocar de manera táctil la pantalla y podrá escoger el instrumento que más se acerca a la melodía de la música raizal.

### ***Full Screen***

#### ***Documental Parte 3:***

#### ***Raizal Prueba de Música***

Un grupo Raizal en entrevista, nos enseña las formas de reconocer el ritmo y la melodía que componen las canciones raizales, nos habla acerca de la tradición detrás de esta música, y nos enseña de la parte cultural, la tradición y todo el contexto que rodea este ritmo.

### ***Fade In***

#### ***Video Interactivo Raizal Música***

San Andrés busca un agente cultural para el archipiélago, este personaje deberá ser capaz de interpretar en base a lo enseñado durante los 3 tiempos del documental interactivo, una pieza musical que rescate la música raizal.

Para esto contará con pentagramas, notas musicales y sonidos que servirán de base para su interpretación.

*Tabla 1: Escaleta del proyecto 'Raizal'*

## **4.5. Wireframes**

En esta representación gráfica se establece la estructura final del producto multimedia que hemos propuesto tras la investigación realizada.

A través de esta representación daremos a conocer la estructura y los elementos que compondrán todo el interactivo.

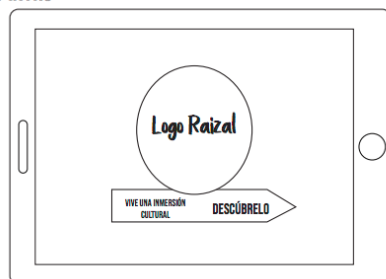
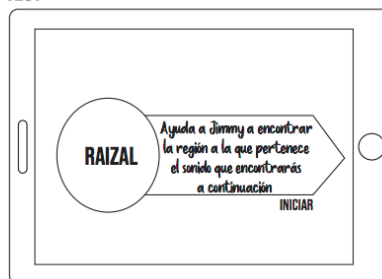
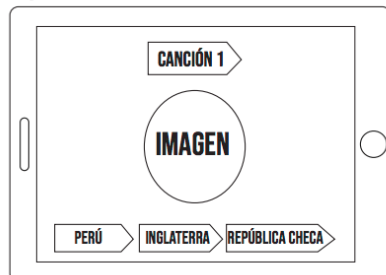
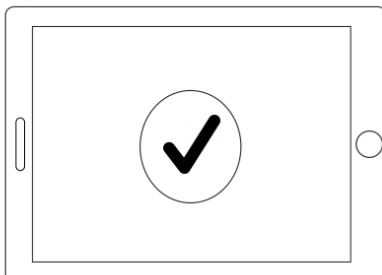
**1 INTRO****2 TEST****3 TEST****4 TEST**

Ilustración 2: Interacciones del 1 al 4 del proyecto 'Raizal'

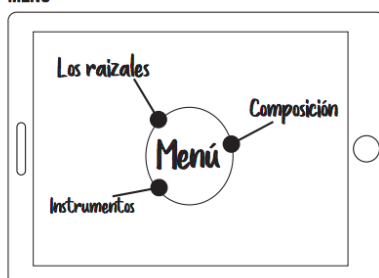
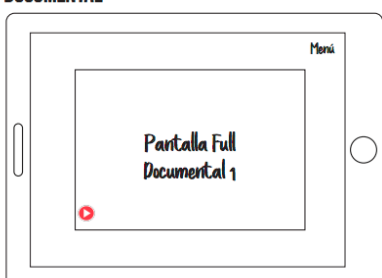
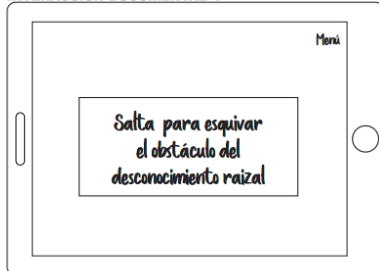
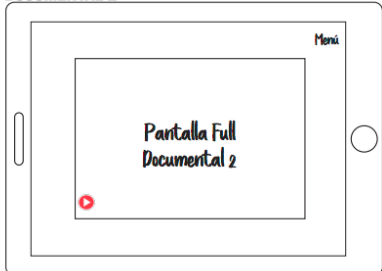
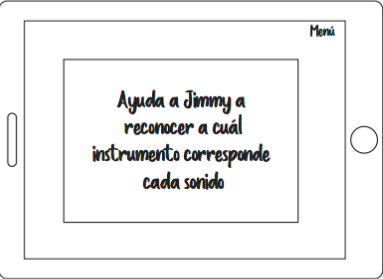
**5 MENÚ****6 DOCUMENTAL****7 INTERACCIÓN DOCUMENTAL 1****8 DOCUMENTAL 2**

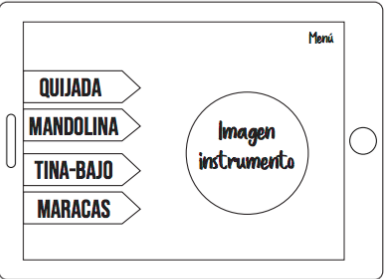
Ilustración 3: Interacciones del 5 al 8 del proyecto 'Raizal'



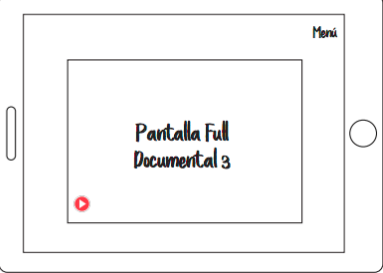
9 INTERACCIÓN DOCUMENTAL 2



10 INTERACCIÓN DOCUMENTAL 2



11 DOCUMENTAL 3



12 INTERACCIÓN DOCUMENTAL 3

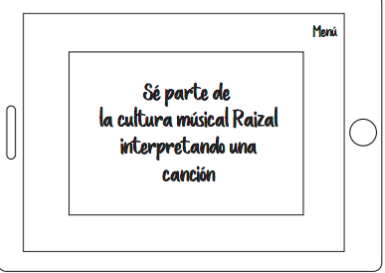
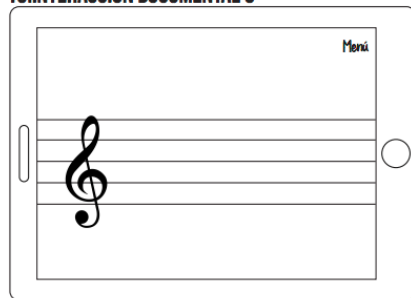


Ilustración 4: Interacciones del 9 al 12 del proyecto 'Raizal'

### 13.INTERACCIÓN DOCUMENTAL 3



### 14.INTERACCIÓN DOCUMENTAL 3



Ilustración 5: Interacciones 13 y 14 del proyecto 'Raizal'

## 4.6. Visualizaciones

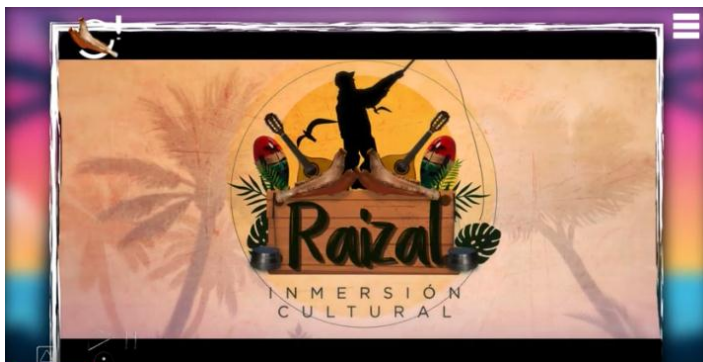


Ilustración 6: Visualización principal webdoc "Raizal"



Ilustración 7: Visualización 2 webdoc "Raizal"



Ilustración 8: Visualización 3 webdoc “Raizal”



Ilustración 9: Visualización 4 webdoc “Raizal”



Ilustración 10: Visualización 5 webdoc “Raizal”



Ilustración 11: Visualización 6 webdoc “Raizal”



Ilustración 12: Visualización 7 webdoc “Raizal”



Ilustración 13: Visualización 8 webdoc “Raizal”



*Ilustración 14: Visualización 9 webdoc “Raizal”*



*Ilustración 14: Visualización 9 webdoc Raizal”*

## 5. Conclusiones

A lo largo de este proyecto hemos planteado la importancia de la cultura del archipiélago, hemos planteado una estrategia para entrelazar el arte, especialmente la música, como puente de enseñanza, de reconocimiento y apropiación de cultura, en un público objetivo determinado, pensando en que la expansión del proyecto permita de forma coherente una acción comunicativa que vincule a la sociedad.

Como hecho representativo buscamos que el proyecto cuente con una acción comunicativa fuerte que fortalezca los lazos nativos de las regiones, que época tras época han realizado esfuerzos para perpetuar en la historia.

Teniendo en cuenta que la cultura musical regional colombiana desliga tradiciones, conocimiento, pasión e invita a crear canales de comunicación que logren redes informativas, brindando una banda abierta al rescate de las raíces, consideramos que la interculturalidad, la cibercultura y la comunicación digital interactiva son herramientas estratégicas que permiten crear canales efectivos y eficientes de comunicación, que garantizan llegar a diversos públicos, no solo nativos, sino que da un enfoque de apropiación a nivel internacional que, en últimas, es una de las metas posteriores para este trabajo de investigación y es por esto que podemos concluir que a través de estas herramientas estratégicas se puede lograr un intercambio cultural entre ambas regiones.

En el camino de la investigación y validación del reconocimiento del folclore musical, fue posible evidenciar lo apáticos que son los colombianos de esa riqueza, los valores culturales quizá han quedado perdidos en el camino, más aún para los jóvenes que ven la música de las regiones

como un hecho estricto que no permite la libre expresión, sino que está ligado a metódicas reglas de un baile y son.

Y es así como la ignorancia y poca importancia prestada a un aspecto significativo como es la preservación de la cultura de un país, devalúa el patrimonio del mismo. Lamentablemente, la investigación empírica realizada a diferentes individuos, permitió aseverar que no es un tema prioritario o de captación de la comunidad en general. Es por ello, que nuevos grupos han obtenido la denominación de ‘agrupaciones revelación’, derivado de los alternativos sones que implementan, donde a través de instrumentos, hábitos y representaciones culturales son mezcladas con sonidos modernos.

Partiendo del hecho que los jóvenes actualmente son alternativos y con preferencias a nivel social, cultural y musical, donde no consideran esta música como una disyuntiva para su entretenimiento y acompañamiento cotidiano, podemos a través de ese comportamiento que la plataforma interactiva que propone este proyecto juega un papel trascendental para el impacto de la temática; en una plataforma interactiva se podría llegar a implementar una multiplicidad de contenidos para cada uno de los canales online y offline, así lograr a través de la reiteración, una vía de recordación viral y posterior el consumo de los contenidos ofrecidos en la web.

Siguiendo la creatividad de los medios y su diversidad, podemos concluir que la estrategia en donde las tácticas que se desarrollen puedan alcanzar objetivos de memoria constante, donde la cultura por medio de la música cobre vida y se siembre como eje para todos los grupos sociales es pertinente para el grupo objetivo.

Actualmente, la mayoría de población tiene a su dominio un dispositivo móvil que le permite interconectarse con la sociedad y la tecnología; la estrategia principal se proyecta en una serie de mensajes que serían enfocados hacia la música moderna con alusiones virales que generen la incertidumbre de una vida sin música.

El reto de los diferentes grupos sociales sería encontrar la manera de salvaguardarla, partiendo del precedente que para garantizar los sonidos deben conocer sus raíces sonoras. Aunque inicialmente la motivación no será la música autóctona, el fin último de la estrategia será arraigar las tradiciones regionales como medio para continuar haciendo parte de la *World Music*; tal y como lo afirma Nestor Canclín: "las nuevas nociones de ciudadanía, identidad y pertenencia no se construyen solo desde el espacio nacional sino desde lo local, lo nacional y lo transnacional" (Canclín, 1999, pp. 39 citado en Santamaría, 2007, pp. 3)

Aprovechando la globalización como herramienta para acercar a las comunidades y rescatar de ellas lo más representativo que pueda ser llevado a otros lugares, y de la misma forma permitir que entre los miembros de la comunidad exista un reconocimiento por el otro y un interés por el respeto de sus tradiciones, un respeto que generará apropiación cultural pese a no ser parte desde el nacimiento de esa tradición cultural.

Como conclusión general de este proyecto multimedial, encontramos que al desarrollar una narrativa transmedia en donde se tiene como herramienta un documental interactivo, es más viable el acercamiento del grupo objetivo y su vinculación a la comunidad Raizal, pues podemos concluir que las plataformas interactivas presentadas generan entretenimiento a la vez que se proporciona conocimiento e información.

# Bibliografía

- López, J. O. (1990). *Música y folclor de Colombia* (Vol. 5). Bogotá, Colombia: Editores Colombia S.A.
- López, J. O. (1990). *Música y folclor de Colombia* (Vol. 5). Bogotá, Colombia: Editores Colombia S.A.
- Vergara, L. G. (2011). Habermas y la teoría de la acción comunicativa. *Razón y Palabra*, 3.
- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1944). *Dialéctica de la Ilustración*. Alemania.
- Sánchez, E. G. (2014). *Elaboración de material didáctico multimedia*. Marpadal Interactive Media.
- Mayol, H. M. (2000). Multiculturalidad y diversidad cultural. *Revista La Trama de la Comunicación*, 137-150.
- Canclini, N. G. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados* (Vol. 1). Barcelona: gedisa.
- Rodríguez, J. R. (2000). Reseña de "La globalización imaginada" de Nestor García Canclini. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*.
- Canclini, N. G. (1990). *Culturas Híbridas*. Barcelona.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires.
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual*. Tesis doctoral, Universidad Pompeu Fabra, Departamento de Comunicación, Barcelona.
- Lema, I. (2013). *Charco Azul*. Obtenido de El Charco Azul: <http://www.elcharcoazul.co/>
- Etxenike, L. (25 de abril de 2015). "La cultura no es una actividad del tiempo libre; es lo que nos hace libres todo el tiempo" . (T. G. Crespo, Entrevistador)
- Etxenike, L. (2015). "La cultura no es una actividad del tiempo libre; es lo que nos hace libres todo el tiempo". *eldiarionorte*. (T. G. Crespo, Entrevistador)



Sansteban, F. S. (2006). *Introducción a la Antropología Jurídica*. Lima.

Mondragón, A. (2010). *Interculturalidad: Concepto, alcances y derecho*.

Carabalí, Á., & Durand, T. (2015). *Pregoneros de Medellín*. Obtenido de Pregoneros de Medellín: <https://pregonerosdemedellin.com/>

## Anexos

### Anexo 1. Las 4I de la narrativa del storytelling

## THE 4 I'S OF STORYTELLING: OUT OF THE SCREEN, INTO MY WORLD

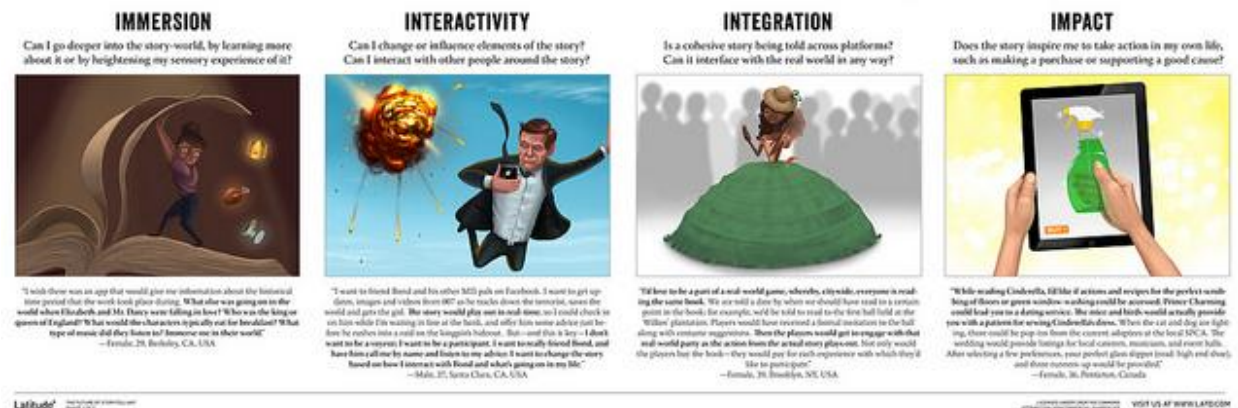


Ilustración 6: What Audiences Want: Study Uncovers Possible Futures for Storytelling. Fuente: Latitude

### A1.1. Inmersión

Profundizar en la historia, aprender más sobre ella y experimentar desde otras perspectivas.

### A1.1.2. Interactividad

Capacidad de cambiar o influenciar elementos de la historia e interactuar con otros usuarios del universo narrativo.

### A1.1.3. Integración

Consumir una historia que se extienda (combinación de interfaces)

### A1.1.4. Impacto

La narrativa inspira al usuario a realizar las acciones en el mundo real.

## Anexo 2. Visualización documental interactivo ‘El charco azul’



Ilustración 7: Página principal del Webdoc “El Charco Azul”

## Anexo 3. Visualización documental interactivo ‘Pregoneros de Medellín’



Ilustración 8: Visualización de interacción del webdoc 'Pregoneros de Medellín'

## Anexo 4. Cronograma Etapa 1

[illegible]

Tabla 2: Cronograma Etapa 1. Fuente: Propia

## Anexo 5. Cronograma Etapa 2

Tabla 3: Cronograma Etapa 2. Fuente: Propia

## Anexo 6. Cronograma Etapa 3

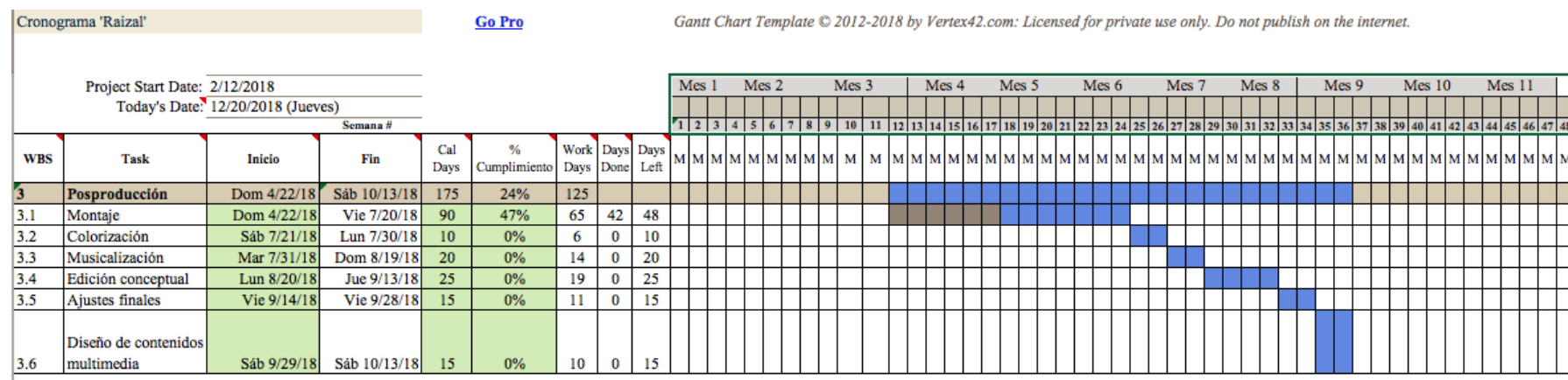


Tabla 4: Cronograma Etapa 3. Fuente: Propia

## Anexo 7. Cronograma Etapa 4

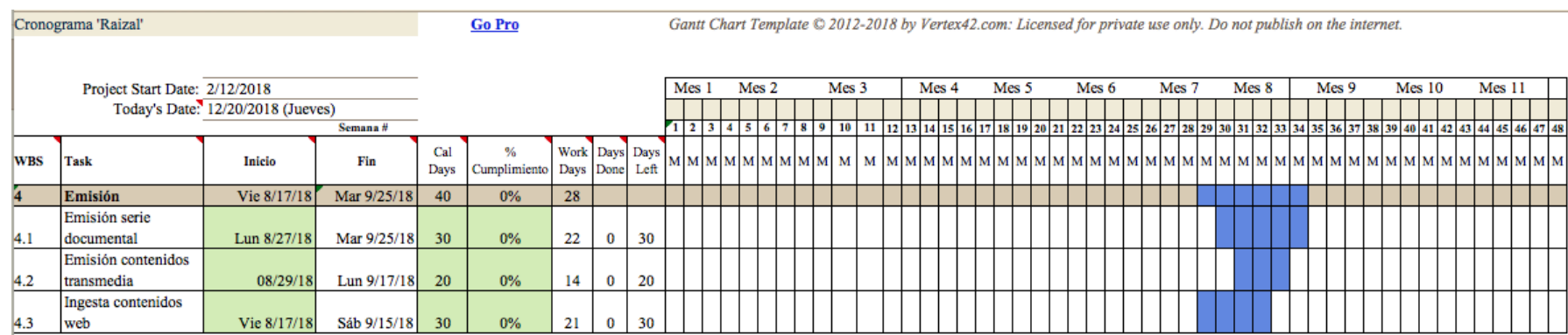


Tabla 5: Cronograma Etapa 4. Fuente: Propia



## Anexo 8. Cronograma Etapa 5

[illegible]

Tabla 6: Cronograma Etapa 5. Fuente: Propia

## Anexo 9. Cronograma proyecto Raizal

[illegible]

Tabla 7: Cronograma Proyecto Raizal. Fuente: Propia



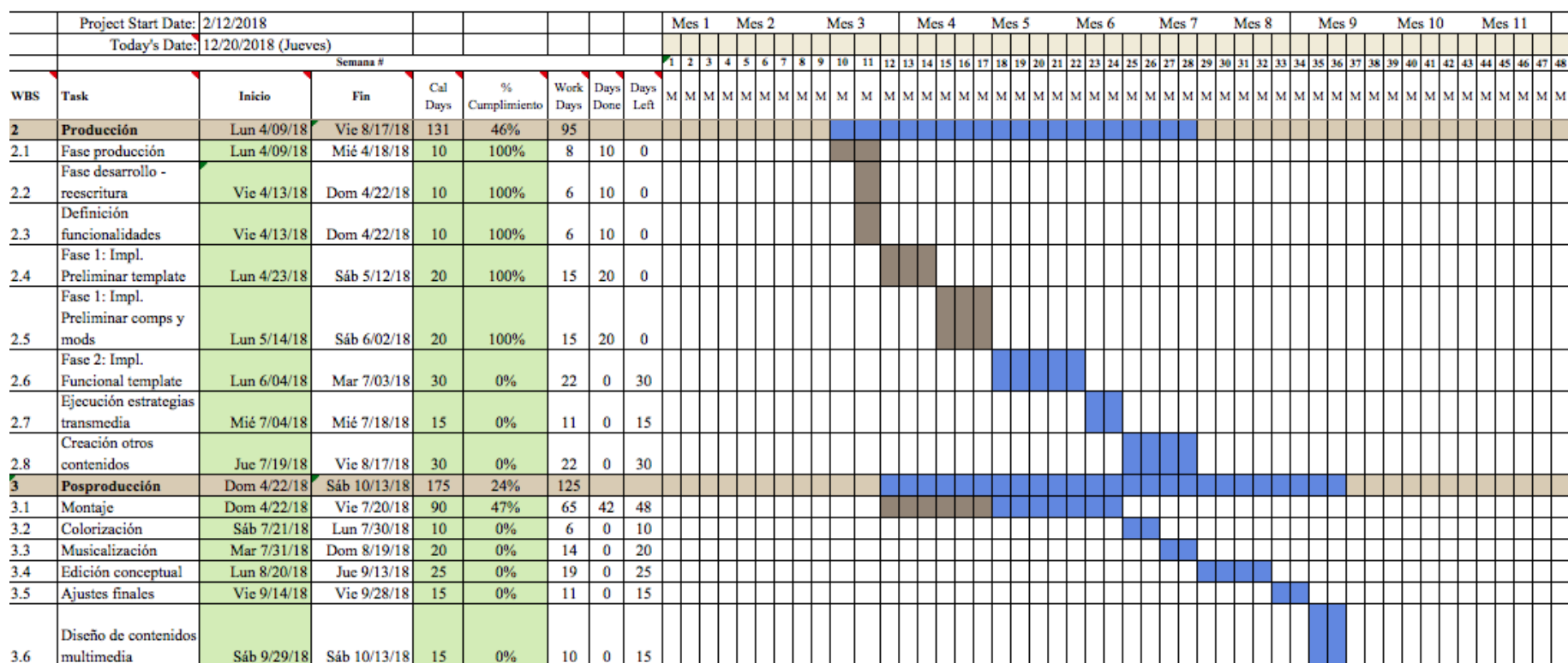


Tabla 8: Cronograma Proyecto Raizal. Fuente: Propia

Tabla 9: Cronograma Proyecto Raizal. Fuente: Propia

<https://bit.ly/2BbTEax>

## Anexo 11. Resultados de encuestas

1. El 53.3% de los encuestados son estudiantes de 8º grado de la Universidad Juan N Corpas.

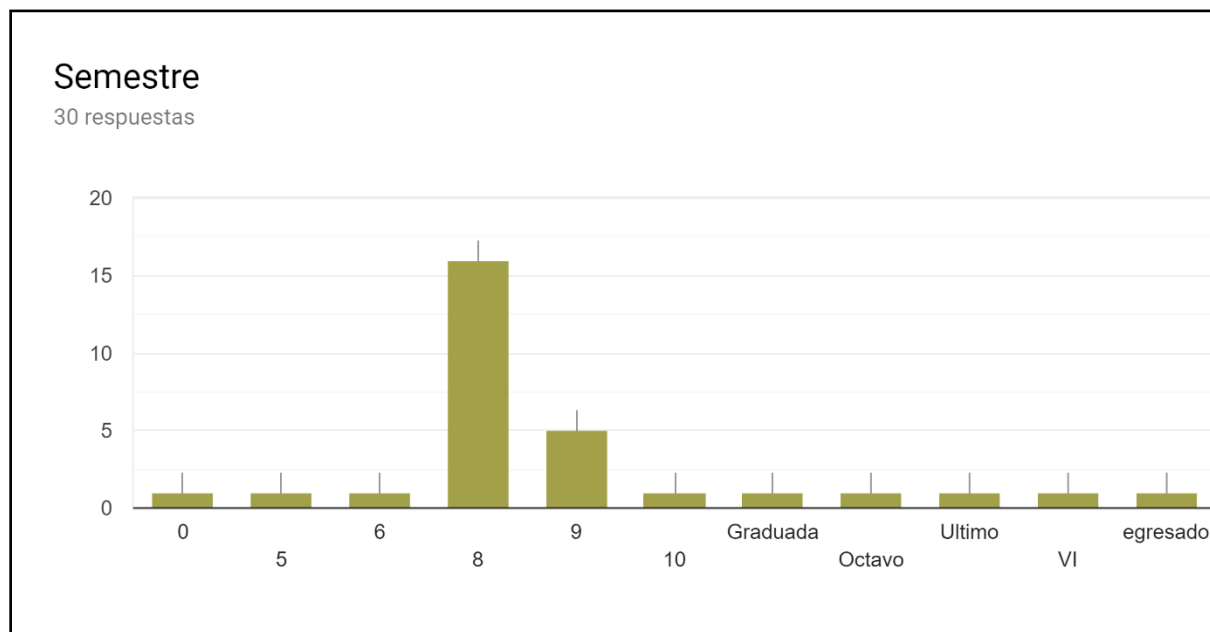


Ilustración 9: Evidencia de encuesta, pregunta N. 1

- 

  2. El 50% de los encuestados son mujeres y el 50% restantes son hombres.

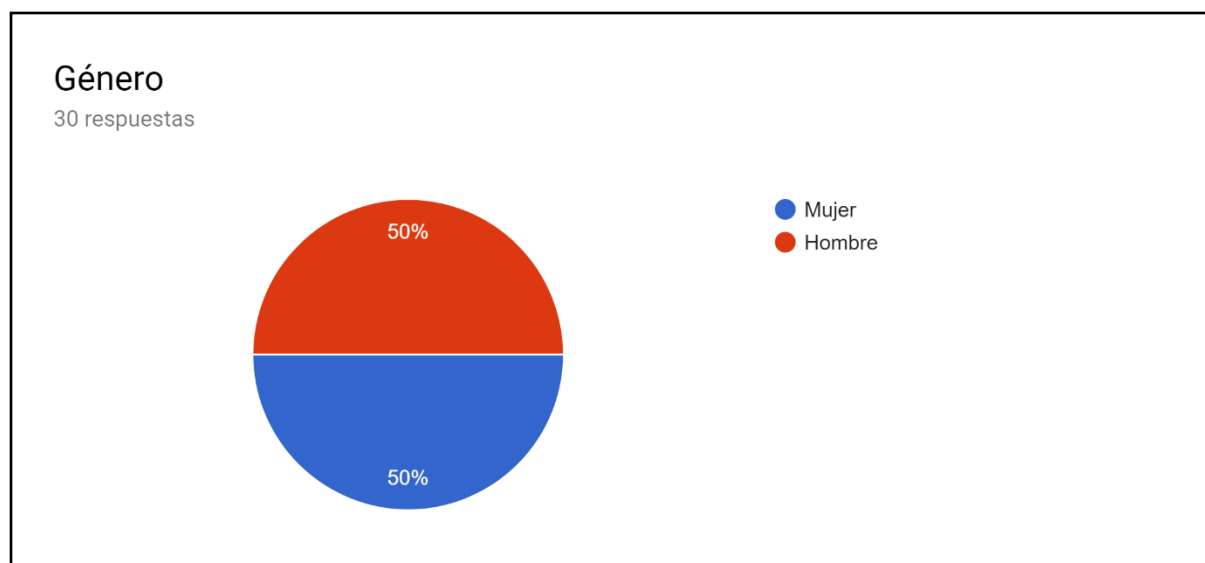


Ilustración 10: Evidencia de encuesta, pregunta N. 2

3. El 76.7% de los encuestados nacieron en Cundinamarca.

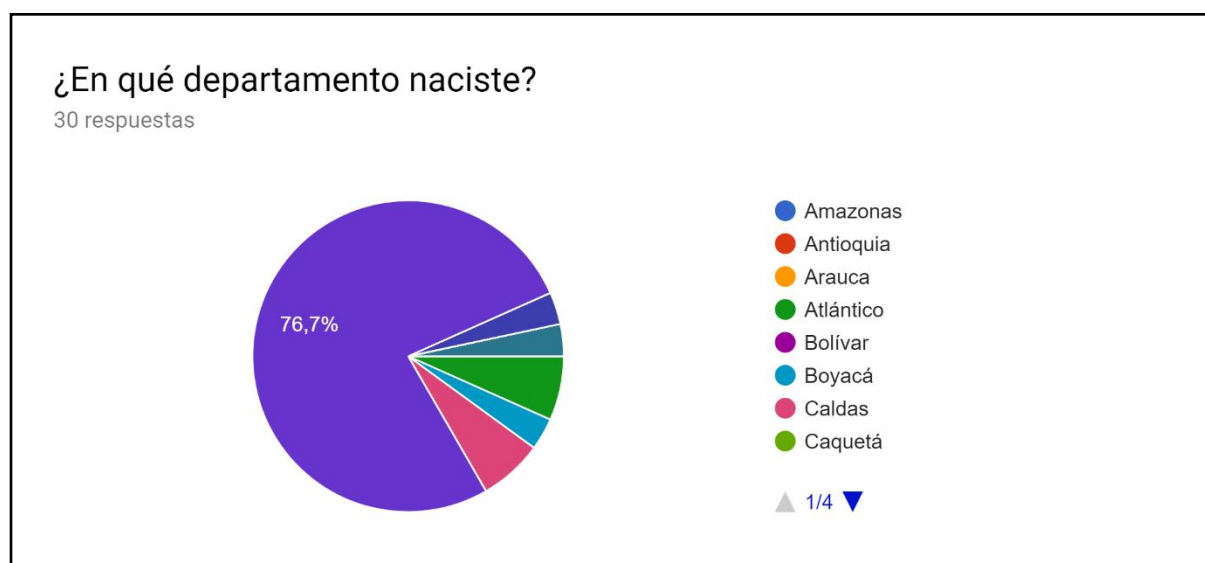


Ilustración 11: Evidencia de encuesta, pregunta N. 3

4. El 26.7% de encuestados asisten con frecuencia a teatro y otro 26.7% a conciertos.

### ¿A qué tipo de eventos asistes con frecuencia?

30 respuestas

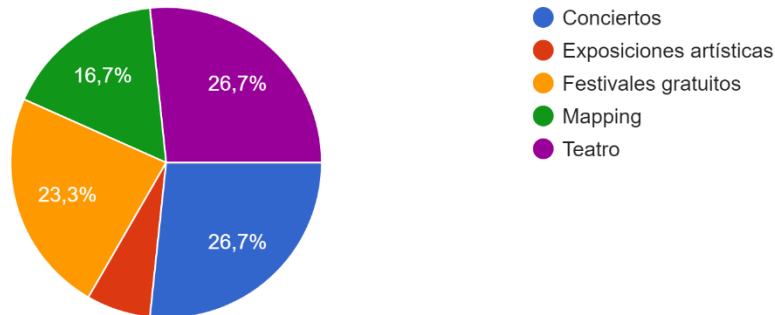


Ilustración 12: Evidencia de encuesta, pregunta N. 4

#### 5. ¿Cómo músico en formación cómo divulgarías la música tradicional?

- Narrando su historia.
- Con conciertos de integración donde se pueda explicar y la gente no sienta que tiene que tener "etiqueta" para asistir a estos conciertos.
- Conciertos.
- Por el internet, por medio de convocatorias.
- Realizando conciertos de este tipo de música, apoyando grupos que la promuevan.
- En espacios públicos para poder incentivar a la gente.

- Interpretación al público y enseñando lo aprendido.
- 
- Contando su historia, contexto e importancia y trayéndola a la actualidad con músicos jóvenes.
- Tocando en lugares públicos.

6. En un rango de 1 a 5, donde 5 es mucho, al 60% de los encuestados les gusta la música tradicional colombiana.

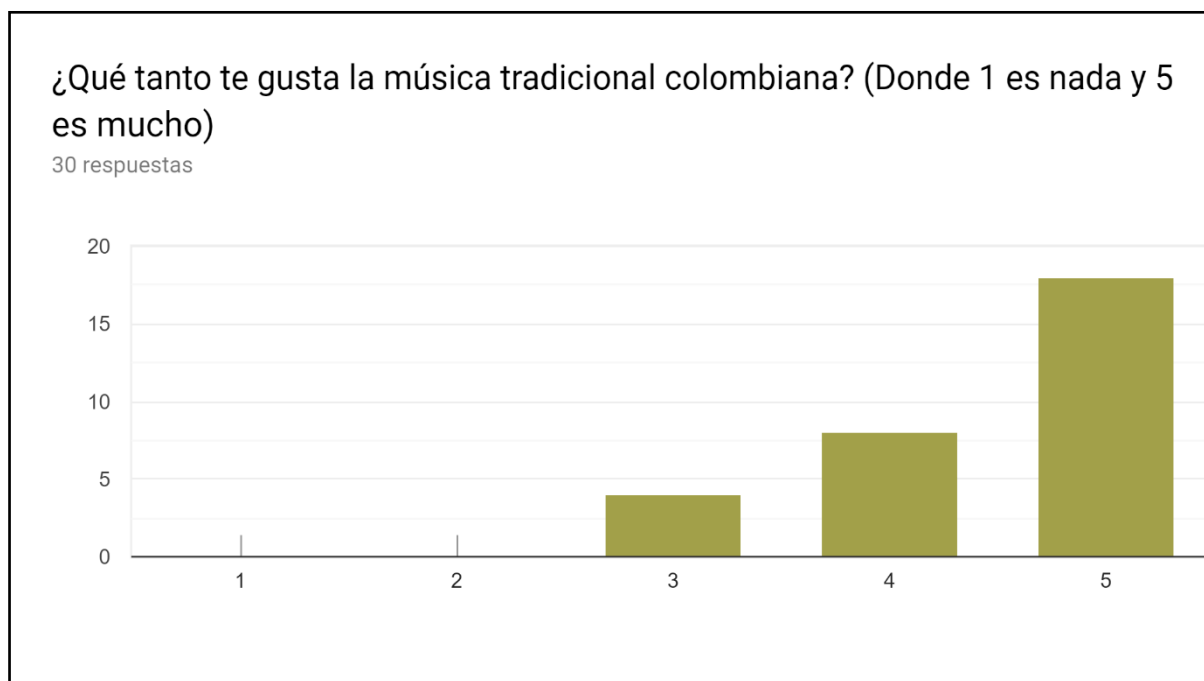


Ilustración 13: Evidencia de encuesta, pregunta N. 6

- 
7. El 46.7% de los encuestados escogieron la salsa como género de su preferencia, el 40% eligen el nuevo folclor del pacífico.

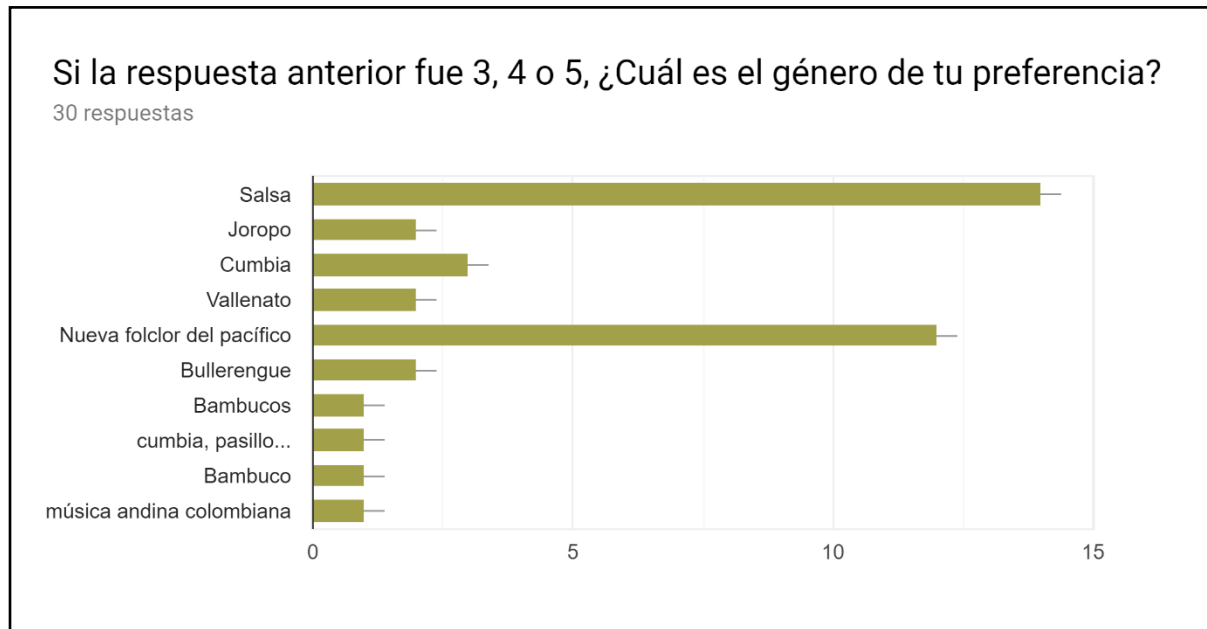


Ilustración 14: Evidencia de encuesta, pregunta N. 7

8. El 46.7% respondieron que no saben qué tipo de instrumento es la quijada de cabello.

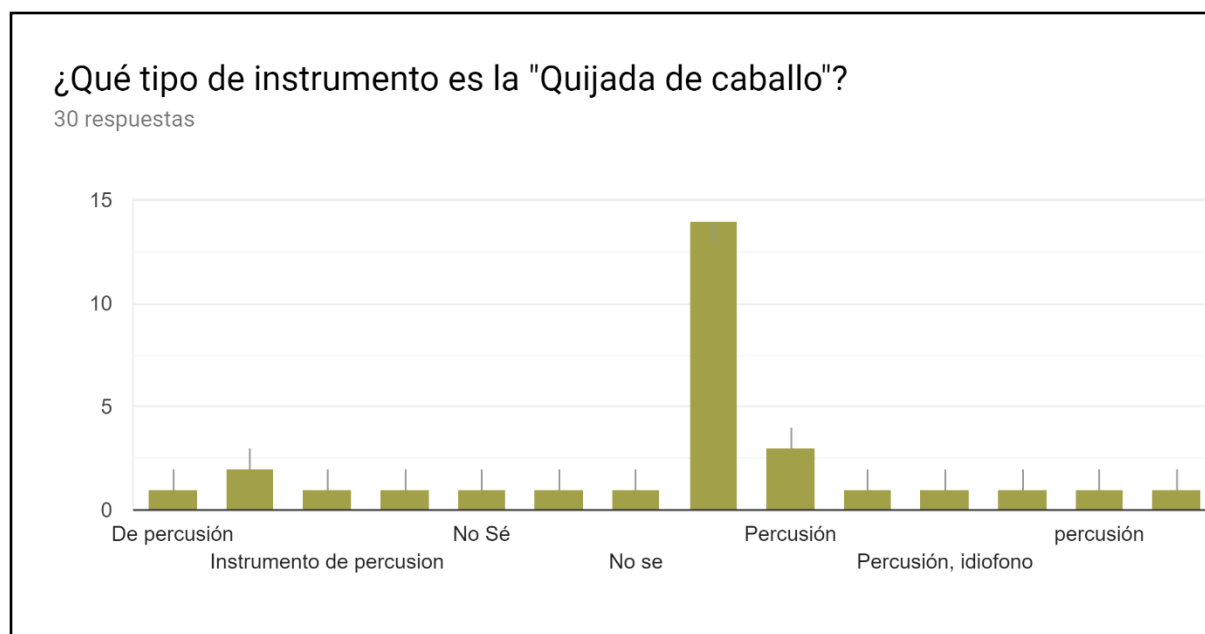


Ilustración 15: Evidencia de encuesta, pregunta N. 8

9. El 60% de los encuestados no conocen la música tradicional de San Andrés, Providencia y Santa Catalina.



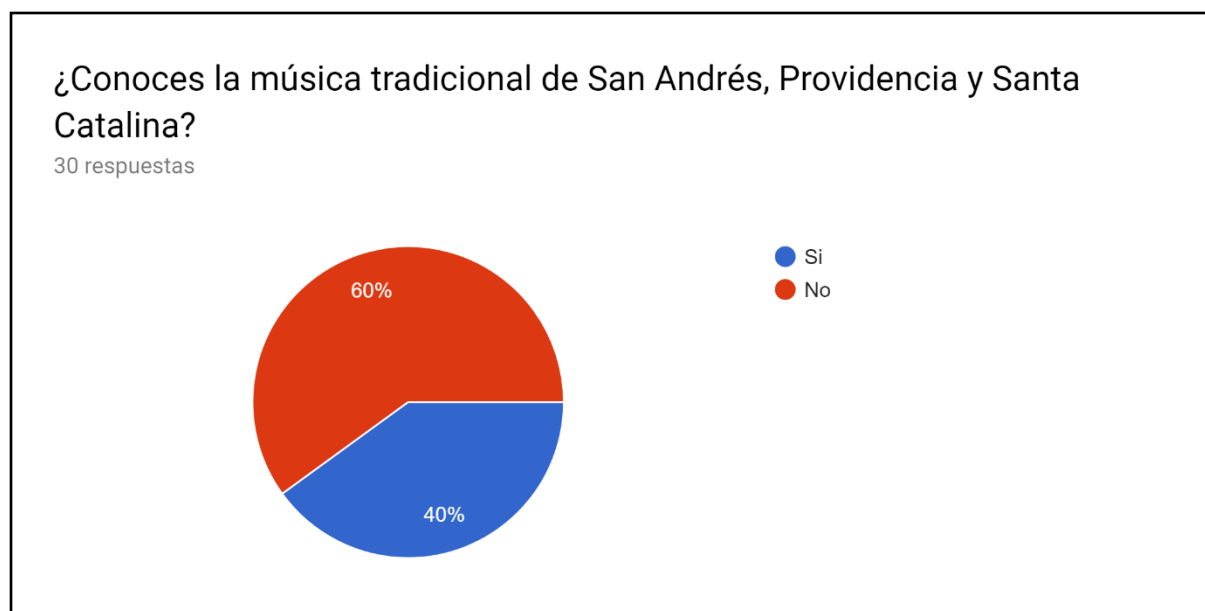


Ilustración 16: Evidencia de encuesta, pregunta N. 9

10. El 30% considera que la canción Grupo Bahía-Rumba Chonta es originario del Caribe.

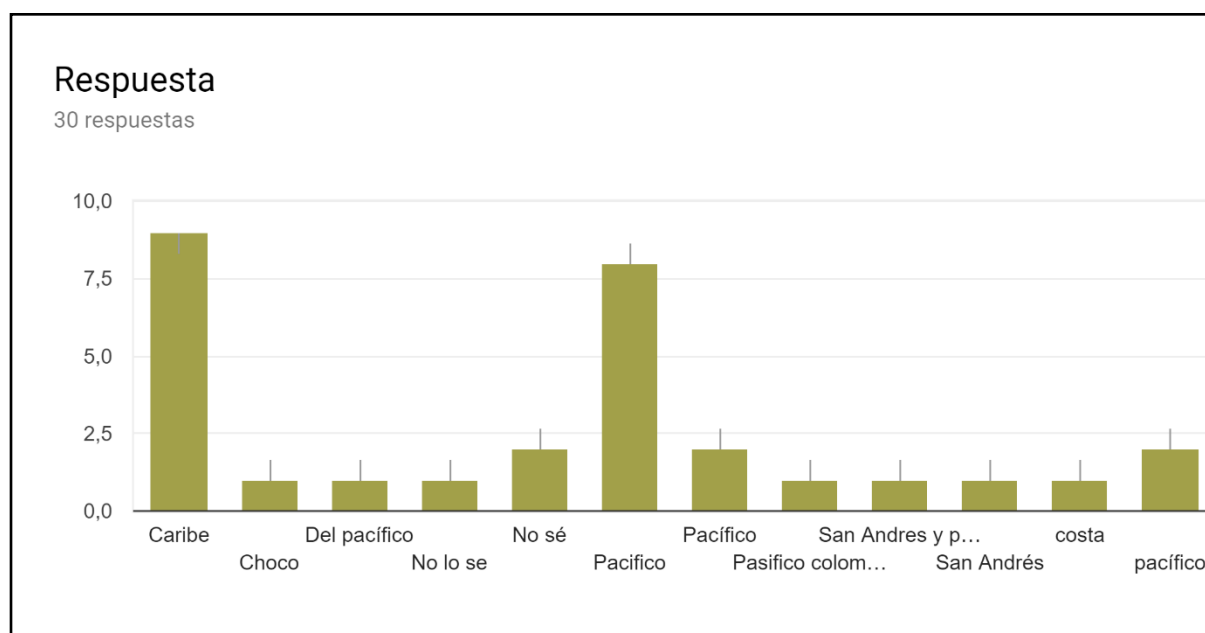
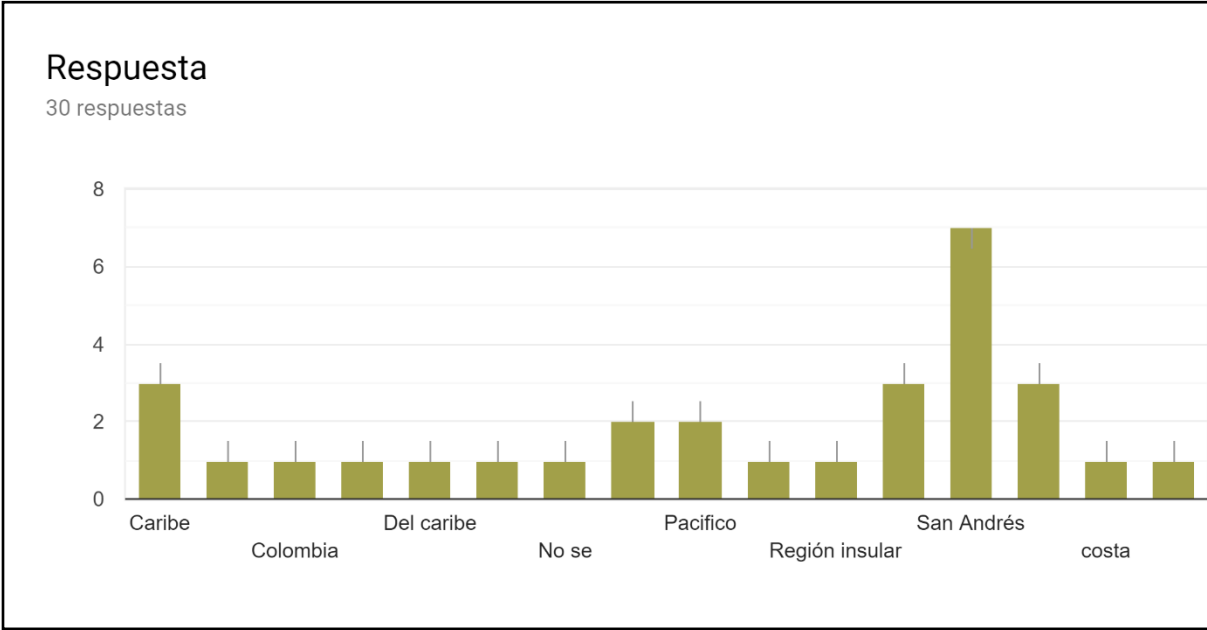


Ilustración 17: Evidencia de encuesta, pregunta N. 10

11. El 23.3% de los encuestados consideran que el ritmo presentado corresponde a la región de San Andrés



*Ilustración 18: Evidencia de encuesta, pregunta N. 11*

12. El 40 % de los encuestados respondieron que la canción Me mata la melancolía corresponde a la región de la Costa.

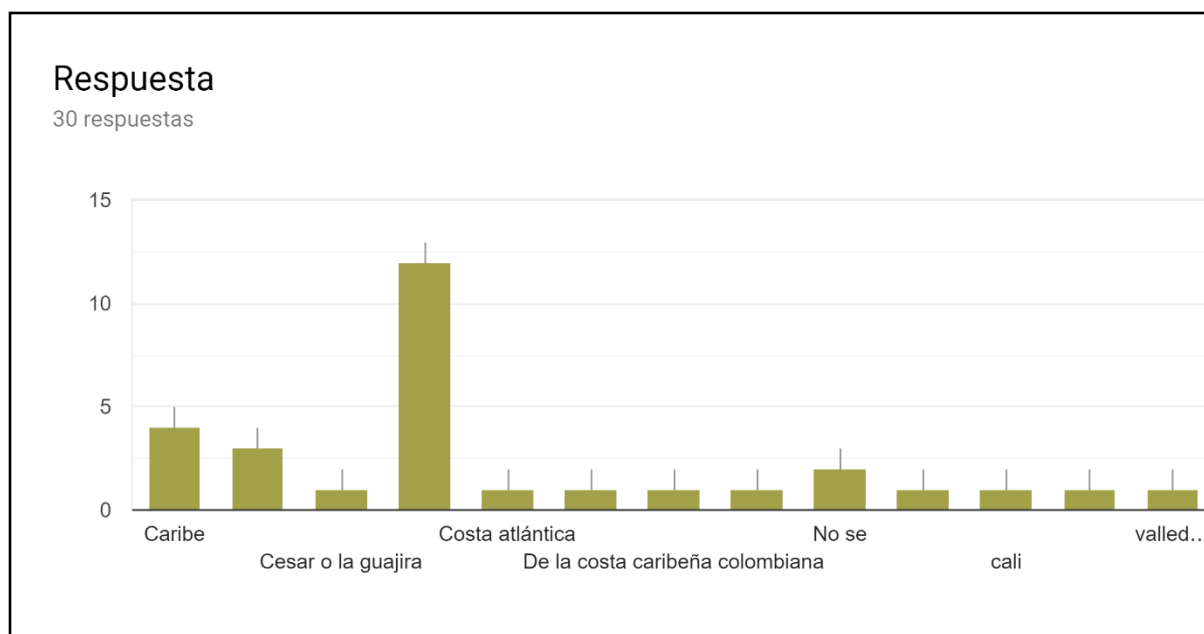


Ilustración 19: Evidencia de encuesta, pregunta N. 12

13. El 70% de los encuestados si realizarían una composición para generar identidad cultural.

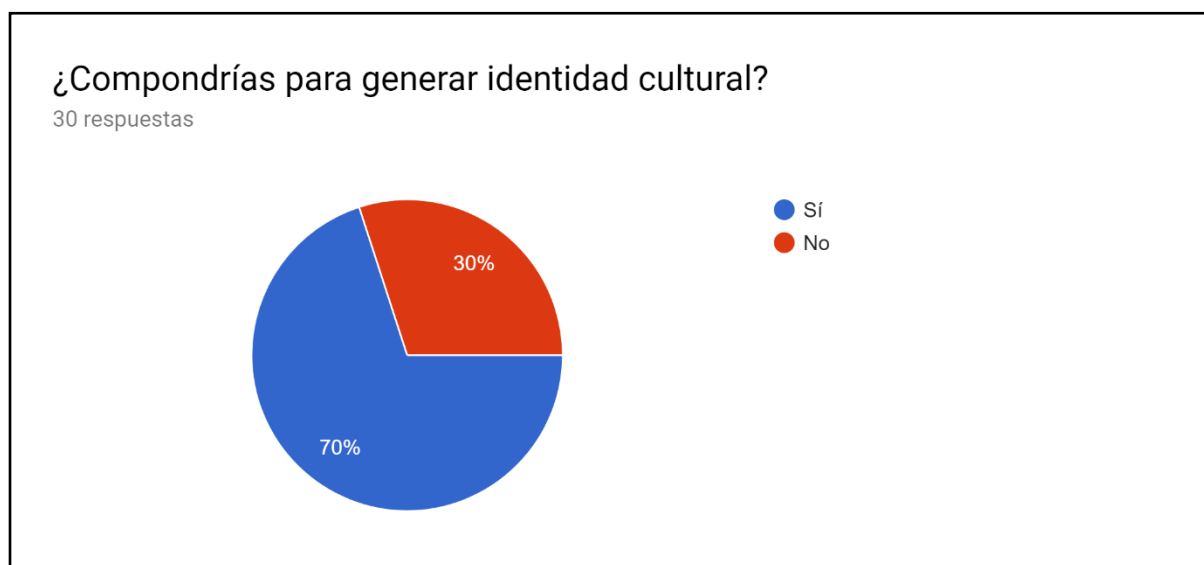


Ilustración 20: Evidencia de encuesta, pregunta N. 13

#### 14. ¿Por qué?

- En su justificación los encuestados resaltan que interpretarían para generar identidad cultural, para preservar el patrimonio raizal.

- Para resaltar la cultura.
- No compongo, interpreto.
- No.
- No es lo mío.
- No compongo.
- General más espacios tradicionales.
- Es muy importante la identidad cultural.
- Hay gente que compone mejor que yo, con mucho gusto interpretaría este tipo de música.
- No soy compositora, no me gustaría.
- Porque la composición no es mi fuerte.
- Quiero que se mantenga el patrimonio musical de nuestra nación.

- Porque en un país pluri y multicultural, sería maravilloso que cualquier persona conociera la riqueza cultural.
- Porque es importante transmitir verdadera cultura a la población alienada de reggaetón.
- Es importante.
- Interpretaría.
- Para preservar las tradiciones autóctonas.
- Para preservar las tradiciones.
- Para resaltar la cultura de San Andrés.
- Para resaltar lo cultural.
- Para resaltar lo autóctono.
- Interpretaría más que componer.
- Interpretaría.
- Para preservar la tradición cultural.
- Para preservar la tradición.

15. El 83.3% de los encuestados les gustaría ver una serie web del Archipiélago de San Andrés Providencia y Santa Catalina.

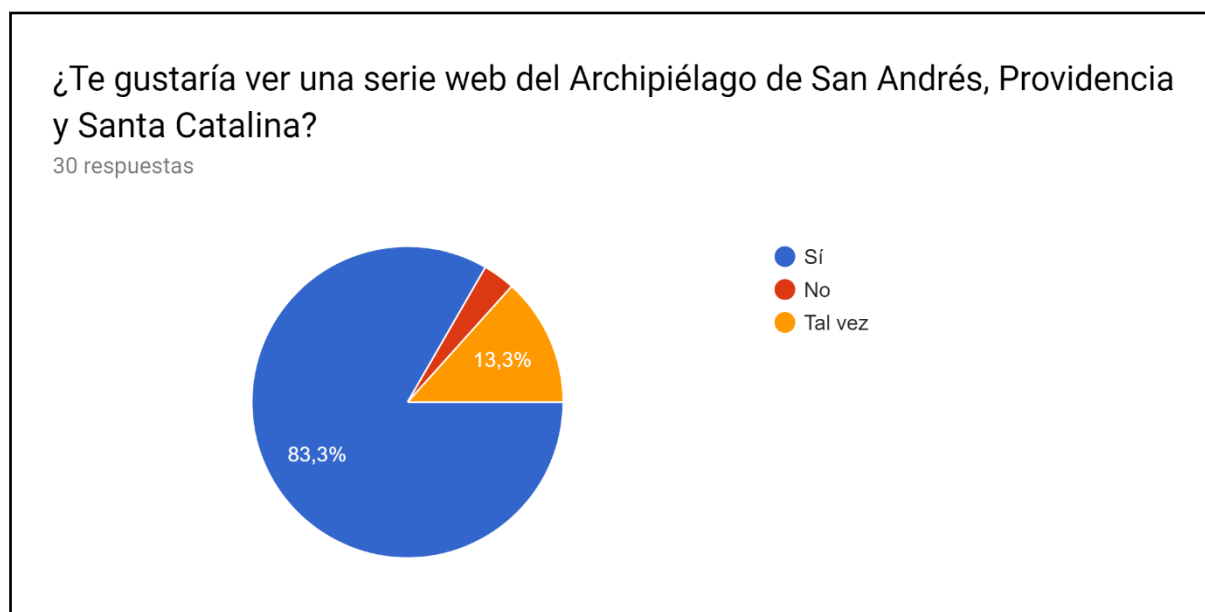


Ilustración 21: Evidencia de encuesta, pregunta N. 14

•

16. El 51.7% de los encuestados les gustaría que la serie tuviera turismo, música, cultura, e historias de vida

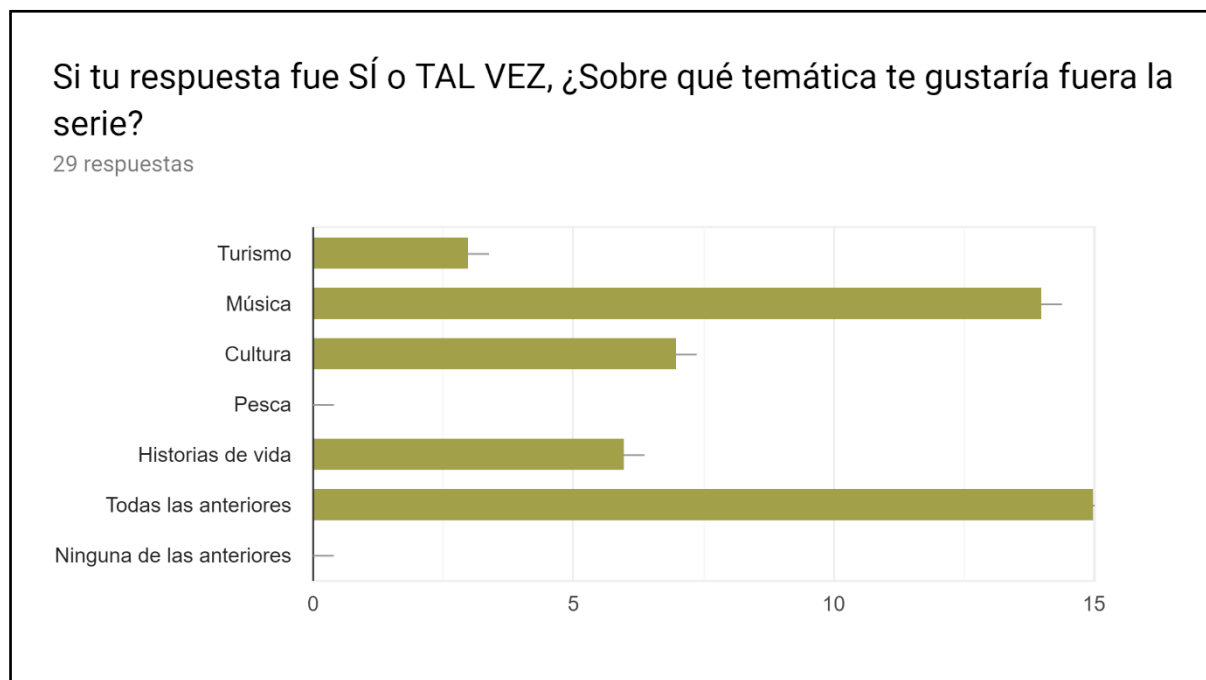


Ilustración 22: Evidencia de encuesta, pregunta N. 15

17. El 73.3% les gustaría que una de sus composiciones fuera parte de una serie web regional.

¿Te gustaría que una de tus composiciones universitarias fuera parte de una serie web regional?

30 respuestas

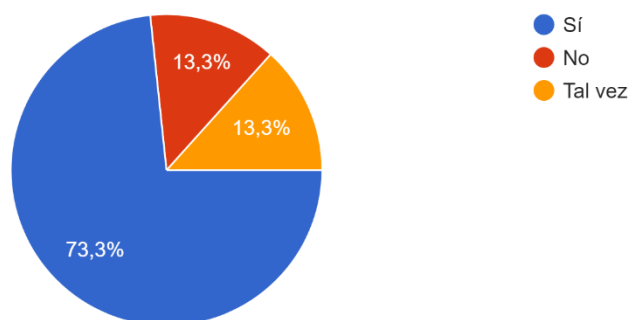


Ilustración 23: Evidencia de encuesta, pregunta N. 16