



All Sakia

Raymi Farinango Cuervo - Sebastián Villamizar Barreto

Tutor: Rodrigo Raymond Proyecto de grado II Universidad Icesi Nov. 2017

Oiga, Mire, Vea!

Raymi Farinango Cuervo - Sebastián Villamizar Barreto

Proyecto de Grado II



Tutor: Rodrigo Raymond

Asesores: Javier Aguirre / Juan Jimenez / Manuela Marín

Universidad Icesi, Facultad de Ingenieria
Departamento de Diseño, Diseño de Medios Interactivos

Santiago de Cali

Noviembre del 2017



Indice

1.	Proyecto Investigativo 19	4
1.1	Planteamiento del problema	
1.2	Justificación	
1.3	Pregunta de investigación	
1.4	Objetivos	
1.4.1	Objetivo general	
1.4.2	Objetivos específicos	
2.	Marco de referencia 7	
2.1	Categorías de análisis	
2.2	Marco Conceptual	
2.3	Estado del arte	
3.	Trabajo de campo 19	
3.1	Objetivos del trabajo de campo	
3.2	Herramientas de investigación	
3.3	Análisis	
4.	Propuesta de Diseño 21	
4.1	Propuesta uno - Documental interactivo	
4.2	Propuesta dos - Video Mapping	
4.3	Propuesta tres - Realidad Aumentada	
5.	Determinantes de Diseño 26	
5.1	Determinantes Generales	
5.2	Determinantes Documental Interactivo y Transmedia	
5.3	Determinantes Técnicas	
5.4	Evaluación Propuestas vs Determinantes	
6.	Propuesta Final 28	
6.1	Pitch	
6.2	Descripción física y técnica	
6.3	Diseño	
6.3.1	Creación de la narrativa	
6.3.2	Diseño contenido audiovisual	
6.3.3	Diseño Estructura	
6.4	Validación	
6.5	Factor de innovación	
7.	Viabilidad 41	
7.1	Producción	
7.2	Personal de desarrollo	
7.3	Plan de distribución	
8.	Conclusiones 43	
9.	Bibliografía 43	





RESUMEN:

Siendo la identidad cultural un elemento clave para la industria cultural de Cali, se debe entender de dónde surge dicha identidad que acompaña a la ciudad de Cali, para esto se abordan los imaginarios culturales que poseen los ciudadanos respecto a la cultura de la ciudad. "Por imaginario cultural entiendo el reducto trascendental y transhistórico en el que se va depositando el conjunto de vivencias y experiencias del quehacer humano a lo largo de su historia, el saber cultural de la especie, en definitiva(...)" (Celso Sánchez, 2009). A raíz de esto se hace evidente la importancia de los imaginarios, no sólo forman parte de la identidad cultural, sino que también crea un saber en torno a ciertas prácticas sociales, como sucede con la cultura de la salsa que acompaña la ciudad de Cali. Enrique Rodríguez Caporali, profesor de la Universidad Icesi, presenta una visión general de los imaginarios de la ciudad, afirmando que "en Cali prima la rumba sobre el género musical", dando énfasis en el hecho que se vive un imaginario asociado a la cultura de salsa. Por otro lado, Caporali expone un paralelo de un antes y un después, entre los valores sociales que caracterizan a los habitantes de la ciudad, siendo estos valores una parte esencial en la identidad cultural de Cali, ya que giran entorno a los imaginarios que en un inicio marcaron a la ciudad pero con el paso del tiempo la metropolización hizo que una mezcla de culturas se vieran involucradas llegando al resultado de lo que es hoy en día.

PALABRAS CLAVES: Diseño de Interacción. Experiencia de Usuario. Video Mapping. Documental Interactivo. Identidad Cultural. Imaginarios Colectivos.

ABSTRACT:

Since cultural identity is a key element for the cultural industry of Cali, we must understand the city that marks the city of Cali, for this is the focus of the cultural imaginaries that citizens have with respect to the culture of the city. "By cultural imaginary I mean the transcendental and transhistoric redoubt in which the set of experiences and experiences of human activity throughout its history, the cultural knowledge of the species, in short ..." (Celso Sánchez , 2009). As a result of this the importance of the imaginary is evident, not only they are part of the cultural identity, but also creates a knowledge about certain social practices, as it happens with the culture of the sauce that accompanies the city of Cali. Enrique Rodríguez Caporali, a professor at Icesi University, presents an overview of the imaginary of the city, stating that "in Cali, the rumba over the musical genre" is emphasized, emphasizing the fact that we live an imaginary associated with the culture of sauce. On the other hand, Caporali exposes a parallel of a before and after, between the social values that characterize the inhabitants of the city, these values being an essential part in the cultural identity of Cali, since they revolve around the imaginary ones that in A beginning marked the city but with the passage of time the metropolization made a mixture of cultures become involved reaching the result of what is nowadays.

KEYWORDS: Interactive Design. User Experience. Video Mapping. Interactive Documentary. Cultural Identity. Collective Imaginaries.



1. Proyecto de investigación



1.1 Planteamiento del problema

“El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. (...) ¿Qué es la identidad? Es el sentido de pertenencia a una colectividad, a un sector social, a un grupo específico de referencia. (...). Hay manifestaciones culturales que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, hecho que las diferencia de otras actividades que son parte común de la vida cotidiana.” (Olga L. Molano, 2007: 70). En Colombia y en otras partes del mundo, existen lugares que tienen una identidad cultural propia que se ha cultivado a través de los años, gracias a esto, los habitantes de dichos espacios desarrollan un sentido de pertenencia.

“En Cali la cultura está marcada por la salsa, la literatura, la danza, el cine, las orquestas, los melómanos y coleccionistas, toda una industria que representa el grito de identidad de una urbe que gira en torno a ella” (Alejandra Pérez, 2017). El sentido de pertenencia que tienen algunos caleños por la salsa y su identidad hacia ella, muestra una fama que llega hasta los lugares más recónditos del mundo reconociendo a Cali como la capital mundial de la salsa. “Gracias a la caseta panamericana de la Feria de Cali, la salsa fue legitimada como baile típico y propio de la ciudad, generando así la integración de todos los estratos sociales en este género musical y adoptando de esta forma un sentimiento de identidad por la Salsa.” (Paz, 2012). Siendo la identidad cultural un elemento clave para la industria cultural de Cali, se debe entender de dónde surge dicha identidad que acompaña a la ciudad de Cali, para esto es necesario abordar los imaginarios culturales que poseen los ciudadanos respecto a la cultura de la ciudad. “Por imaginario cultural entiendo el reducto trascendental y transhistórico en el que se va depositando el conjunto de vivencias y experiencias del quehacer humano a lo largo de su historia, el saber cultural de la especie, en definitiva, (...) el imaginario cultural remite al pasado vivido por la humanidad que asentado, en estado virtual, en los estratos profundos y abisales de la memoria filogenética, comporta vías y conductos (arquetípicos) con los que las futuras sociedades pueden canalizar y realizar, sin suplantarse, sus ilusiones (Freud) en un orden del mundo portador de ‘una afinidad electiva entre la forma y el alma intersubjetiva’” (Celso Sánchez, 2009). A raíz de esto se hace evidente la importancia de los imaginarios, no sólo forman parte de la identidad cultural, sino que también crea un saber en torno a ciertas prácticas sociales, como sucede con la cultura de la salsa que acompaña a la ciudad de Cali. Enrique Rodríguez Caporali, profesor de la Universidad Icesi, presenta una visión general de los imaginarios de la ciudad, afirmando que “en Cali prima la rumba sobre el género musical”, dando énfasis en el hecho que se vive un imaginario asociado a la cultura de salsa. Sin embargo, no es el género musical que prima en la cotidianidad de la ciudadanía. Por otro lado, Caporali expone un paralelo de un antes y un después, entre los valores sociales que caracterizan a los habitantes de la ciudad, siendo estos valores una parte esencial en la identidad cultural de Cali, ya que giran entorno a los imaginarios que en un inicio marcaron a los habitantes de la ciudad pero con el paso del tiempo la metropolización de la ciudad hizo que una mezcla de culturas se vieran involucradas llegando al resultado de lo que es hoy en día.

Según un artículo de el Pueblo, en Cali se calcula que al menos 60.000 millones de pesos anuales se invirtieron directamente en Cali en el 2014 para la promoción de las actividades culturales y creativas, siendo Cali una industria cultural en crecimiento respaldada por el gobierno. A su vez, Las culturas están hechas de procesos de comunicación, y todas las formas de comunicación, como nos enseñaron Roland Barthes y Jean Baudrillard hace, se basan en la producción y el consumo de signos. Así pues, no hay separación entre "realidad" y representación simbólica. En todas las sociedades, la humanidad ha existido y actuado a través de un entorno simbólico, desde el tipográfico hasta el multisensorial, no es su inducción de la realidad virtual, sino la construcción de la virtualidad real (Castells, 2005, p. 405). Al ser los imaginarios culturales parte fundamental de la identidad cultural, es entendible que surjan mecanismos que buscan fomentar este tipo de fenómenos, en el caso de la ciudad de Cali encontramos plataformas como Delirio, Ensalsate, los melomanos y la Feria de Cali, con el respaldo de la secretaría de cultura y turismo, sin embargo la ciudad no posee un medio digital por el cual mostrar todo el contenido que acompaña la identidad cultural de la salsa en la ciudad de Cali a los locales y al mundo.

A pesar de saber que la tecnología está ligada a la cultura y que el gobierno invierte en ella, no hay dinero que esté destinado a la tecnología que se implementa en la cultura, dejando a un lado la oportunidad de promover la cultura con estos medios. “La tecnología, como parte del ambiente humano, está siempre ligada a la cultura. Esta no solo incluye métodos de sobrevivencia y de producción, sino también la creación del lenguaje, de los sonidos, del arte, etc. Su naturaleza es ambivalente, pues acelera la transferencia de información y de conocimiento.” (Robles, 2003). Al ser la tecnología un medio versátil, puede ser integrada con los imaginarios que se tienen respecto a la salsa en Cali y posteriormente construcción la identidad cultural de la salsa que gira en torno a los imaginarios.



1.2 Justificación

La ciudad carece de elementos de comunicación con contenidos que evidencian aspectos de la cultura local, a pesar de que la ciudad cuenta con unos eventos dedicados a este género, como lo son Delirio, Ensalsate, Salsa al parque, conciertos y espectáculos realizados en la Feria de Cali sobre la salsa. La salsa como identidad cultura de la ciudad y los imaginarios asociados a esta, carece de material para que los locales y extranjeros conozcan elementos, sitios de interés, personajes e historias que estén relacionados con la salsa en la ciudad fortaleciendo los valores asociados los imaginarios culturales. Adicional a esto, la ciudad y la secretaría de cultura y turismo, carece de herramientas que potencien esta cultura mundialmente, todo se resume en un folleto o un párrafo en la página web de la entidad.

Para solucionar esta falencia, se propone crear un documental interactivo por medio de la transmedia para dar a conocer hechos históricos, elementos, sitios de interés, personajes que tengan una alta relación con la cultura de la salsa en Cali y los valores sociales asociados a la cultura de la ciudad. “El género documental es una de las herramientas más poderosas y eficientes que existen para explicar historias de no ficción sobre la realidad. Sus múltiples aplicaciones le han ayudado a convertirse en un elemento fundamental en la industria del cine desde la primera película documental, Nanook of the North” (Robert Flaherty, 1922). con la ayuda de nuestro conocimiento en el campo tecnológico y de diseño, se implementará para poder realizar lo que se conoce como documental interactivo. por otro lado los “Documentales digitales interactivos que no sólo utilizan un soporte digital sino que también requieren un tipo de interacción física corporal del usuario-participante, una participación que va más allá del acto mental de la interpretación, con el objetivo de identificar diferentes lógicas de documentación de la realidad y modelos nuevos de subjetividad posibles” (Gaudenzi, 2009:4).

1.3 Pregunta de investigación

¿De qué manera fortalecer la identidad cultural de los habitantes de la ciudad de Cali, mediante la representación de los valores sociales asociados al imaginario colectivo de sus habitantes y su relación con el fenómeno cultural de la salsa?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivos generales

Fortalecer la identidad cultural de los habitantes de la ciudad de Cali, mediante la representación de los valores sociales asociados al imaginario colectivo de sus habitantes y su relación con el fenómeno cultural de la salsa.

1.4.2 Objetivos específicos

- Indagar sobre la cultura de la salsa en Cali desde diferentes perspectivas.
- Conocer las percepciones e imaginarios que tienen las personas de Cali sobre la salsa en la ciudad y los valores sociales asociados.
- Entender la relación de la identidad cultural de la salsa que se tienen en la ciudad de Cali con los valores sociales asociados a los imaginarios colectivos.
- Crear una narrativa que compile la relación de la identidad cultural de la salsa en Cali con los valores asociados al imaginario colectivo.
- Comprender la función de las nuevas tecnologías para la fortalecer de identidades culturales.
- Recopilar toda la información obtenida para elaborar un prototipo que contribuya con el propósito de este proyecto.



2. Marco de referencia





2. Marco de referencia

- Historia de la cultura de la salsa en Cali
- Imaginario de la cultura de la salsa en la ciudad de Cali
- Documento interactivo
- Transmedia
- UX/UI/IxD
- Niveles de interacción y grados de participación

2.2 Marco Conceptual

Historia de la cultura de la salsa en Cali

La sociedad actual de Cali, sus dichos y costumbres son el resultado de un camino que inició con la adaptación de la cultura de la salsa en lo que era la ciudad en ese momento. “En palabras de Carlos Estacio, bailarín profesional de salsa y campeón del mundo el año 2000 en Miami, en los años 70 y 80 era un ‘no sé qué’ es lo que hoy por hoy, identifica a Cali ante el mundo, es el ‘Estilo de Baile Caleño’ creado por Evelio Carabalí, hijo de un tulueño desplazado a Cali por la crítica situación política de mitad de siglo XX, en Colombia.” (Jorge Gutiérrez Leyva, 2017).

Este rasgo es de alta importancia para el proyecto, ya que el inicio, el proceso y lo que se vive ahora con la cultura de la salsa es la base que necesitamos para poder comunicar la esencia de esta cultura. Tomando como referencia el libro “El Delirio de Cali” de la Fundación Delirio, podemos identificar momentos, lugares, fechas y personajes importantes para la historia de la ciudad de Cali, por ejemplo, “Como ocurrió con el jazz en Chicago y Nueva York, o en Buenos Aires con el tango, los irresistibles compases llenaron primero los bailaderos de la noche prohibida antes de recibir la bendición de las grandes burguesías y tomarse los salones distinguidos, no sin antes perder un poco de la rudeza y la lascivia que tenían en sus principios. Y aceptando las Big Band, las grandes orquestas con que los blancos empezaron a emular las bandas de los negros, con el swing como aporte al baile popular. Todo eso llegó a Cali por la Estación del Ferrocarril. A su alrededor creció la industria, y a su lado el Barrio Obrero. Por sus vecindades surgió lo que entonces se llamaba la zona de tolerancia. Es decir, el barrio donde una cerveza valía 20 centavos y cualquier cosa era posible, incluyendo la posibilidad de bailar

hasta el agotamiento”. Para corroborar y complementar todo el contenido histórico que ofrece el libro, se combina la información con referencias relatos y entrevistas a expertos en el tema, como Enrique Caporali, profesor de la universidad Icesi, gracias a sus estudios nos permite abordar los hechos desde un punto de vista de identidad cultural e imaginarios contrastandolo con el experto Diego Echeverri quien esta acargo del patrimonio cultural de la salsa en Cali dando como resultado cuatro perspectivas esenciales de las cuales se vive y se percibe la salsa en la ciudad.

Perspectivas:

- Melomano: Parte del hecho de ser aficionado por la música, la pasión y el amor por el género lo lleva a dedicar más tiempo que otras personas en la recolección de piezas musicales.
- Discomano: Esta perspectiva presenta individuos aficionados por coleccionar discos y reproducirlos en fiestas.
- Bailador: Las personas que viven la salsa a través del baile, bien sea por lo tradicional (salsa de salon) o un baile más casual.
- Músico: Esta perspectiva de la salsa se vive desde la parte de las orquestas y grupos musicales que expresan la salsa por medio de instrumentos musicales.

**La historia de la cultura de la salsa se profundiza más en el apartado de Propuesta Final.*

Imaginario de la cultura de la salsa en la ciudad de Cali

En la entrevista realizada por la revista Eure a Néstor García Canclini, Doctor en Filosofía. Se entiende que los imaginarios son un campo de imágenes diferenciadas de lo empíricamente observable. Los imaginarios corresponden a elaboraciones simbólicas de lo que observamos o de lo que nos atemoriza o desearíamos que existiera.

Para el desarrollo del proyecto es necesario comprender correctamente esta categoría conceptual, según Celso Sánchez, un imaginario cultural es el reducto trascendental y transhistórico en el que se va depositando el conjunto de vivencias y experiencias del quehacer humano a lo largo de su historia y el saber cultural de la especie, elementos que hoy en día forman parte de la identidad cultural que caracteriza a la ciudad de Cali. Siendo los imaginarios una variable que cambia según las perspectivas de cada individuo, se debe construir un imaginario colectivo, siendo los valores sociales asociados a los imaginarios uno de los principales focos de atención, a partir de las diferentes perspectivas que las personas, esto con el fin de lograr transmitir los imaginarios culturales en el proyecto y fortalecer la identidad cultural de la salsa. por ejemplo el tomar como referencia el libro “El Delirio de Cali” encontramos imaginarios que acompañan la historia de la cultura de la salsa en la ciudad, “Dicen sus



habitantes que Cali es la Capital de la Alegría. El paisaje, el clima, la gente, el desarrollo, la cultura y la alegría permanente les dan la razón.” siendo estos un fuerte componente que permite establecer un relación más amena entre el usuario y el contenido del proyecto, por medio de una narración que cuente como base los imaginarios para dar refuerzo a las cuatro perspectivas de la salsa en Cali.

Documental Interactivo

El género documental y sus múltiples aplicaciones le han ayudado a convertirse en un elemento fundamental en la industria del cine desde la primera película documental, Nanook of the North (Robert Flaherty 1922). Los documentales interactivos dan la oportunidad al usuario de tener un acercamiento distinto con la información que se le presenta, “al permitir una interacción física, el documental interactivo proporciona a los usuarios una vía de composición abierta para navegar a través del material” (Choi, 2009: 45). “La naturaleza de los tres roles principales del documental convencional -emisor, texto y receptor- se ve profundamente afectada en este sentido: el autor no puede plantearse crear un discurso cerrado y subjetivo, y debe asumir una cierta pérdida de control discursivo, la narración pasa de un orden discursivo basado en un esquema lineal y secuencial a un multidesarrollo de planteamientos, nudos y desenlaces, y el interactor se configura como la pieza clave gracias a la cual adquiere nuevas características generativas (participación, contribución y co-creación).” (Gifreu Catells, A. 2014), generando entonces una narrativa abierta que permite a los usuarios abordar desde diferentes puntos y da mayor poder de decisión a la persona que se encuentra interactuando con el documental interactivo. Para entender más a fondo los documentales interactivos se debe tener en cuenta las diferentes perspectivas que los componen.

- Punto de vista del autor (emisor)
 - Pérdida del control por parte del director y regeneración del sistema.
 - Rol asistencial del autor.
- Punto de vista del discurso o narración (texto)
 - Terminología variada para referirse a proyectos similares.
 - Aplicaciones interactivas multimedia divulgativas y documentales.
 - Tipos de formato vinculados a los géneros de no ficción.
 - Documentación de una realidad concreta.
 - Hipertexto, nodos y vínculos.
 - Esquema nodal y bifurcado del discurso narrativo.
 - Narración no lineal.

- Punto de vista del interactor (recepción)
 - Recepción en línea o fuera de línea.
 - Interacción basada en la toma de decisiones para avanzar.
 - Nuevos receptores que configuran un nuevo tipo de audiencia.
 - Sistema abierto y generativo: sistema vivo que se adapta a un entorno.
 - El espectador cambia de estatus: es un usuario-interactor-participante colaborador activo.

Al querer plasmar la cultura de la salsa en Cali desde sus diferentes perspectivas por medio de las nuevas tecnologías, un medio como este permite una experiencia fuera a las tradicionales como lo son los documentales, videos, textos históricos y los eventos que ofrece actualmente la ciudad, para el desarrollo del proyecto, se tomara las características del documental interactivo donde el usuario tiene la posibilidad de escoger libremente el recorrido abordando la narrativa desde diferentes momentos haciendo que la experiencia sea única para cada persona.

Transmedia

Según un artículo de Blogthinkbig, un experto en comunicación de la Universidad del Sur de California, Henry Jenkins, nos aporta una definición precisa del fenómeno de la narrativa transmedia: se trata de “un proceso en el que los elementos que integran una ficción son sistemáticamente dispersados a través de múltiples canales de distribución con el objeto de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio o soporte realice su contribución personal en el desarrollo de la historia”. Además de esto, en la transmedia, la narración evoluciona de forma diferente en cada medio o canal. Como complemento a la problemática del proyecto, se aplicaría este concepto como ayuda a la narrativa que se quiere presentar en la fase del desarrollo. Por otro lado es necesario tener en cuenta características esenciales que presenta La ‘Biblia Transmedia de la Producción’ desarrollada por Gary P Hayes, donde presenta factores importantes a la hora de trabajar con la transmedia. Encontramos etapas tales como:

- Historia de fondo y contexto:
 - “Esto describe el entorno en el cual existe su servicio. Para un universo narrativo, cubrirá: el contexto histórico, la narrativa previa y/o la mitología en general. Los servicios que tienen menos elementos narrativos hablarán sobre ello como una experiencia.” (Hayes, 2012: 7).
- Plot points:
 - “La mayoría de lo proyectos multiplataforma se van completando con una secuencia de eventos que se suceden mientras el servicio se desarrolla con el tiempo. Para facilitar la comprensión de terceras partes, es muy útil una lista numerada de cómo el servicio se puso en marcha por fases y sub-elementos.” (Hayes, 2012: 7).



- Caracterización y actitud:

Esta sección describe los caracteres específicos o las personalidades claves en el programa, la película, la serie, el documental, el juego o la historia principal en la que trabajemos. Proporciona el elemento humano, mostrando a los protagonistas de la ficción y sus roles, y cómo podrían ser representados ellos en los medios sociales o en los websites de ficción. (Hayes, 2012: 8).

- Argumentos/guiones centrados en el usuario:

“Esta sección se centrará en tres o cuatro hipotéticos individuos, definidos psicológicamente y describe con un nivel profundo de detalle sus rutas cronológicas e individuales a través del servicio.” (Hayes, 2012: 9).

- Viaje del usuario:

“Es un diagrama que refleja las rutas que puede hacer el espectador/ consumidor a través del servicio. Muestra, por tanto, una multiexperiencia en una plataforma multicanal.” (Hayes, 2012: 13).

- Guía de estilo, color y especificaciones de las fuentes:

“Es muy importante en la implementación de la estética del diseño tener presentes los detalles precisos de paletas de colores, los gráficos y los storyboards. En este apartado se detallará una gama de colores únicos para el diseño visual, y la lista de requisitos tales como los valores RGB, las texturas, el uso de fuentes y otras características de diseño a tener en cuenta.” (Hayes, 2012: 19).

- Diseño de estilos en medios:

“Esta sección debe ser una descripción textual del estilo de todos los elementos de los medios de comunicación para proporcionar cohesión con otros elementos visuales.” (Hayes, 2012: 19).

- Arquitectura del sistema:

“Uno o dos gráficos muy detallados mostrarán cómo las plataformas y los canales dentro de éstas están conectados entre sí, y cómo el contenido y los datos fluye alrededor de este ecosistema técnico. Se necesitará un poco de texto descriptivo detallado al lado, ya que esto se refiere a la versión técnica de los escenarios del viaje del usuario, la tabla del viaje del usuario y el Storyboard, por lo que se necesita para ser referenciado.” (Hayes, 2012: 22).

Basados en estas etapas que presenta Hayes se procede a generar una narrativa a partir de los imaginarios colectivos asociados a los valores culturales de la salsa, reflejado en las cuatro perspectivas de la salsa, el melomano, el discomano, el bailarín y el músico, con el fin de conseguir un sistema que cumpla con las bases de la transmedia y permite al usuario abordar el tema desde diferentes ángulo sin perder el hilo conductor.

Por otro lado es necesario profundizar las diferentes Estructura de la Hipertexto donde se evalúan

diferentes formas de abordar una narrativa, brindando un orden lógico para seguir una historia coherente si que el usuario se pierda en el camino, documentos como “Concepción y Desarrollo de proyectos de comunicación interactiva” realizado por la Universidad Javeriana de Cali presentan gran información sobre estas estructuras, basadas en el libro escrito por José Luis Orihuela y María Luisa Santos en 1999 llamada “Anaya Multimedia” se presentan siete modelos del hipertexto siendo estos Lineal, Ramificada, Concéntrica, Paralela, Jerárquica, Reticular y Mixta. Para el proyecto Al Soko es esencial comprender e interpretar dichas estructuras y posteriormente escoger la más adecuada para el perfil del usuario, la navegación y el contenido.

MODELOS DEL HIPERTEXTO

LINEAL

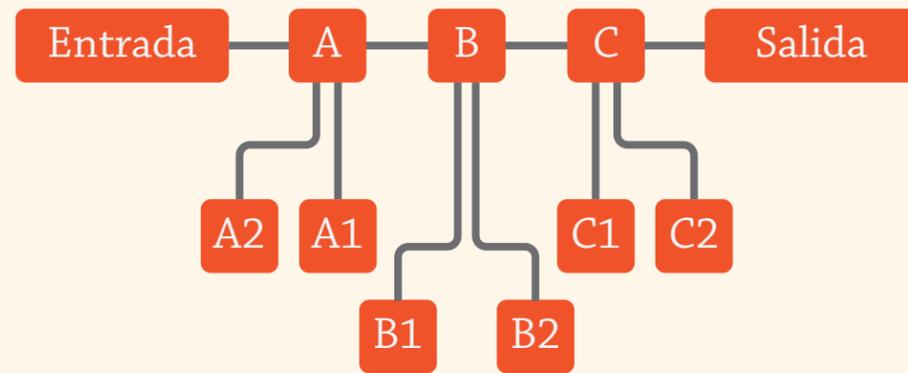
Representa una secuencia única y por tanto necesaria de nodos, entre los cuales la navegación posible consiste en acceder al nodo posterior o al anterior. Un ejemplo ilustrativo en el mundo analógico sería el del vídeo, donde existe una relación predeterminada y estable de escenas limitándose la interactividad del usuario a avanzar (forward/find) o retroceder (rewind/rew), pero siempre sobre una línea. Si bien este modelo constriñe al máximo la interactividad del usuario, su utilidad como parte de una estructura más compleja radica en el diseño de nodos de paso obligado que garantizan el acceso del usuario a la información que se considera imprescindible. Así ocurre por ejemplo con las secuencias iniciales de los juegos interactivos en las cuales se realiza la exposición y planteamiento de objetivos al usuario, o bien cuando se asocia al nodo de salida una secuencia con los créditos de la aplicación.



RAMIFICADA

Este modelo representa una trayectoria de navegación privilegiada (Entrada -A-B-C-Salida) en la que se han incluido nodos subordinados (A1, B2,C2, etc.) para permitir un mayor grado de interactividad al usuario.

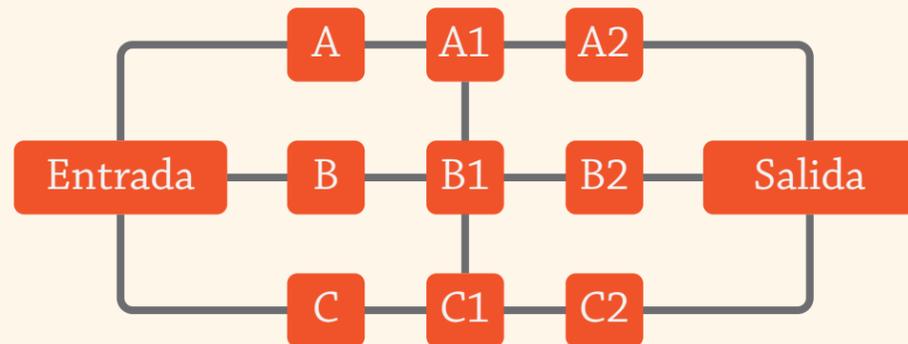
En los cuentos infantiles interactivos (living books), la estructura ramificada organiza la historia en el trayecto lineal, obligando al usuario a realizar una lectura secuencial, y a la vez amplía la interactividad incorporando las dimensiones lúdicas en los nodos subordinados.



PARALELA

En este modelo se representan una serie de secuencias lineales (A,B,C) en las que es posible, además de la navegación lineal (a-A1-A2), también el desplazamiento entre los nodos de un mismo nivel (A1-B1-C1, A2-B2-C2, etc.).

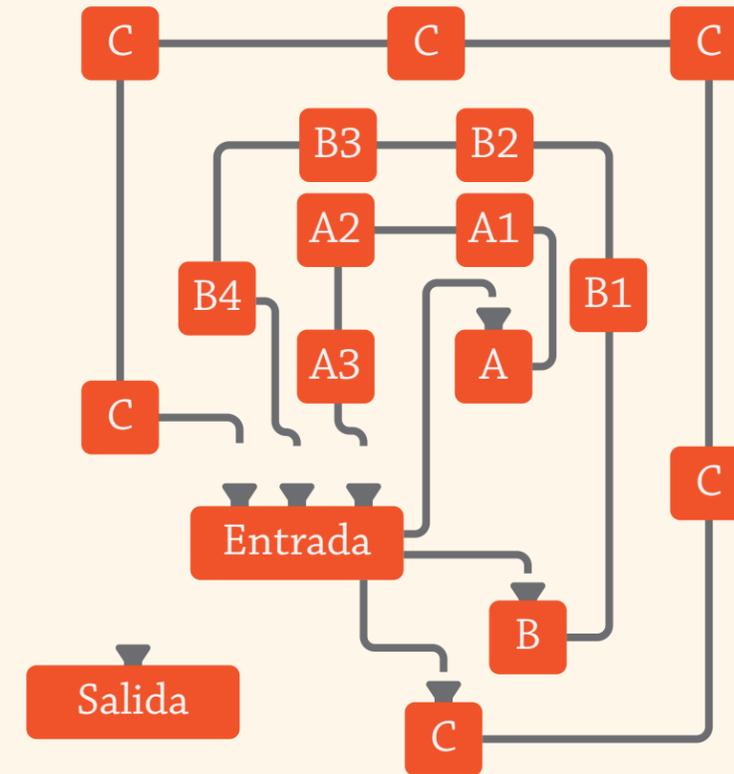
En ficciones interactivas este tipo de estructura resulta de utilidad para organizar varias acciones o puntos de vista de una misma historia que se desarrollan simultáneamente, permitiendo al usuario seleccionar en cada secuencia el punto de vista de cualquiera de los personajes intervinientes.



CONCÉNTRICA

Este modelo, también denominado "collar de perlas", organiza una serie de secuencias lineales (A,B,C) en torno a un nodo de Entrada, pero sin permitir la navegación entre los nodos de un mismo nivel (A1,B1,C1).

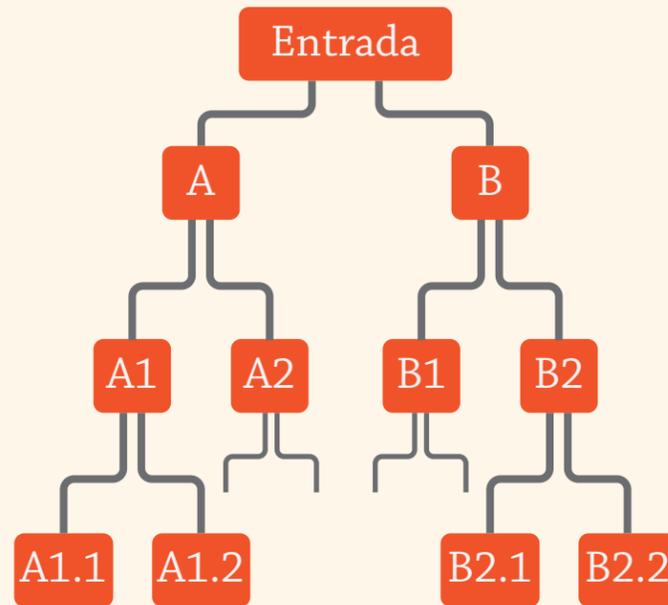
En juegos o ficciones interactivas este modelo sirve para estructurar de un modo coherente las escenas de cada uno de los mundos o zonas del interactivo, articuladas en torno a tareas u objetivos que se plantean al usuario como condición necesaria para acceder al siguiente nivel.



JERÁRQUICA

También denominada estructura "en árbol" o "arborescente", constituye el clásico modelo de organización temática de la información que refleja la subordinación o dependencia de unos conocimientos respecto de otros, así como el orden que va de lo general a lo particular.

Es típico de las aplicaciones educativas, y de los buscadores temáticos de la Web, denominados "índices", (paradigmáticamente Yahoo!), si bien la mayor parte de los motores de búsqueda por palabras clave han incorporado también de modo complementario el modelo jerárquico para organizar el acceso a sus contenidos.

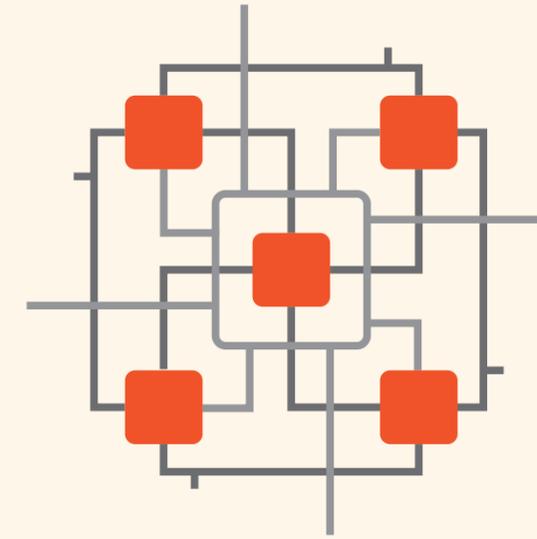


RETICULAR

Lo propio de las estructuras en red, malla o telaraña es la articulación de cada uno de los nodos, con todos los restantes, permitiendo así el máximo grado de flexibilidad en la navegación.

Esta es precisamente la estructura de la Web (literalmente telaraña), que como ocurre en todas las aplicaciones que no privilegian trayectorias de navegación dejando gran libertad al usuario, tiende a generar experiencias de navegación frustrantes.

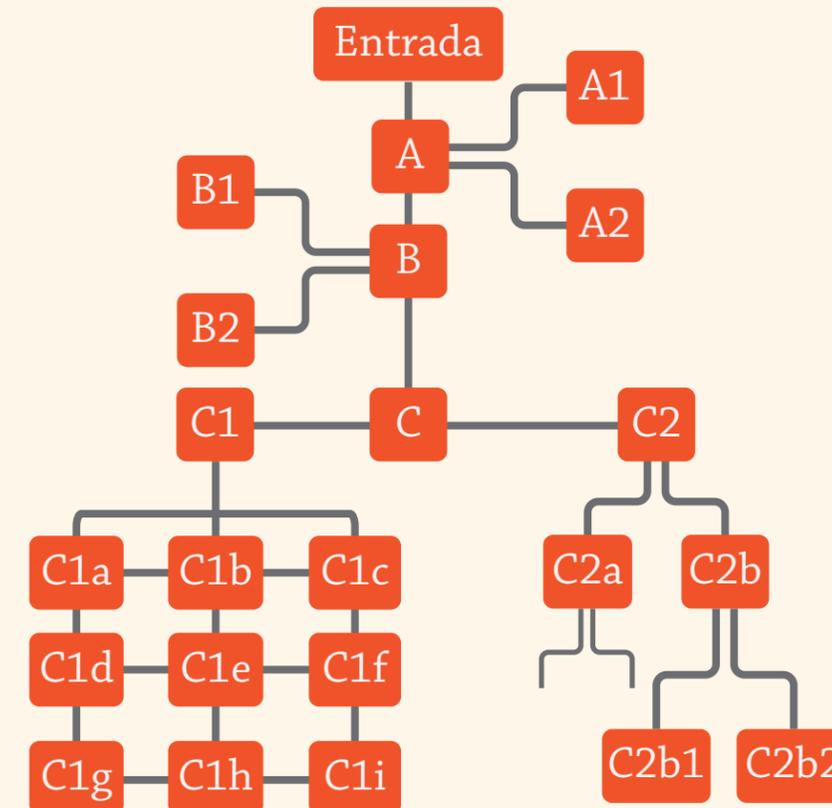
La paradoja que se plantea en diseño de comunicación interactiva consiste en ofrecer a usuario las suficientes opciones como para que exista navegación y, al mismo tiempo, limitar los trayectos posibles para que la navegación sea eficaz.



MIXTA

Finalmente cabe mencionar la estructura mixta, que combina dos o más modelos de los arriba explicados, como es el caso de la inmensa mayoría de las aplicaciones interactivas.

Las estructuras Mixtas permiten aprovechar las ventajas funcionales de cada modelo y corregir sus deficiencias o limitaciones.





UX / UI / IxD

Según la página Kambrica, el diseño de experiencia o UX, se refiere a lo que experimenta el usuario antes, durante y después de interactuar con el artefacto. Sin incorporar al usuario, no se puede hacer UX. Por eso, resulta fundamental en el diseño de la experiencia, comprender en primer lugar a los usuarios y sus verdaderas motivaciones y necesidades, considerar desde ese lugar qué interfaz, qué contenidos y qué interacciones lograrán el resultado buscado, y finalmente, validar con usuarios los resultados que produce la interfaz propuesta.

El diseño de interacción o IxD, se trata de definir las formas de operar la interfaz (por ejemplo, si el ingreso de información o selección se produce mediante teclado, mouse, touch, o una combinación de ellos), los flujos de operación y las respuestas del sistema. En definitiva, pone el foco en el contacto entre el usuario y el artefacto.

Y por último, el diseño de interfaz o UI, Hace foco en el artefacto, o, dicho de otra manera, en lo que está dentro de la pantalla. Cuando uno diseña interfaces el problema que está resolviendo está en el diseño: selección y distribución de los elementos de la interfaz (ej. textos y campos del formulario), consistencia del diseño (con la plataforma, con otras pantallas).

Según Tarcio Zemel, hay 8 características esenciales para diseñar una interfaz:

- Clara:

La claridad es el elemento más importante para una interfaz de usuario. De hecho, el objetivo principal de una interfaz de usuario es para permitir a la gente a interactuar con el sistema, la comunicación de significado y función. Si las personas no se enteran de cómo funciona su aplicación o dónde ir en su sitio web, serán confundidos y frustrados.

- Concisa:

Cuando se puede explicar una característica en una frase en lugar de tres, que lo haga! Cuando se puede etiquetar un artículo con una palabra, en lugar de dos, que lo haga! Ahorrar un valioso tiempo de sus usuarios mantener las cosas concisa.

Mantener las cosas clara y concisa al mismo tiempo no es fácil; Se necesita tiempo y esfuerzo para lograr, pero las recompensas son grandes.

-Familiar:

Muchos diseñadores se esfuerzan por hacer que sus interfases intuitivas. Pero lo "intuitivo" significa realmente? Significa algo que de forma natural e instintivamente, puede ser entendido y comprendido. Pero ¿cómo se puede hacer algo intuitivo? Lo haces hacer familia. "Familia" es sólo eso: algo que se le ocurre otra cosa que hayas visto antes. Cuando esté familiarizado con algo, ya sabe cómo este "algo" se comporta; usted sabe qué esperar. Identificar las cosas que son familiares para los usuarios e integrar en su interfaz de usuario.

- Sensible:

"Sensible" significa dos cosas. En primer lugar, que significa respuestas rápidas. La interfaz, si no el software detrás debe trabajar rápidamente. Esperar que las cosas pueden transportar y utilizar interfaces de pesado y lento es frustrante. Lo segundo, es proporcionar algún tipo de retroalimentación. La interfaz debe comunicarse con el usuario e informar de lo que está sucediendo. Ha pulsado ese botón correctamente? ¿Como usted sabe? El botón debe tener un estado de "espera" para dar a esta retroalimentación.

- Consistente:

La adaptación a un contexto dado es inteligente, pero todavía hay un nivel de consistencia que una interfaz debe mantener durante todo el proceso.

interfaces consistentes permiten a los usuarios a desarrollar hábitos de uso - que aprenden acerca de los diferentes botones, pestañas, iconos y otros elementos de la interfaz y reconozcan y se dan cuenta de lo que hacen en diferentes contextos. Los usuarios también aprenden cómo ciertas cosas trabajar y ser capaz de trabajar como operar nuevas características más rápido, basado en sus experiencias anteriores.

- Atractivo:

Sí, puede hacer que la interfaz sencilla, fácil de usar, eficiente y ágil, y va a hacer bien su trabajo - pero si se puede ir un paso más y hacerlo más atractivo, entonces usted va a hacer que la experiencia del usuario esta interfaz realmente gratificante. Cuando el software es agradable de utilizar, sus clientes o empleados no sólo lo utilizan, estarán deseosos de usarlo.

- Eficiente:

Una interfaz de usuario es el vehículo que le hace llegar a lugares. Estos "lugares" son las diferentes funciones de un software o sitio web. Una buena interfaz debe permitir realizar estas funciones más rápido y con menos esfuerzo. Lo que realmente se necesita hacer para crear una interfaz eficiente es saber exactamente lo que el usuario está tratando de lograr y luego le permiten hacer precisamente eso sin mayores complicaciones.

Para lograr entender al usuario al que nos estamos dirigiendo, necesitamos realizarnos preguntas como ¿quiénes son los usuarios? ¿cuales son sus tareas y metas? ¿que nivel de experiencia tiene el usuario? ¿qué funciones se necesitan? ¿qué información necesitan los usuarios y de qué manera? ¿como se espera que funcione? ¿cuales son los casos más adversos? ¿se realizarán tareas a la vez? Es importante contar con respuestas claras a estas incógnitas ya que permite establecer una mejor relación entre el usuario y la instalación, facilitando la interacción que se proponen y mejorando el entendimiento de estas.



Niveles de interacción y grados de participación

Según Verónica Perales Blanco en su libro:

Los equipos de Disney y el de Producción de Videodiscos de la Universidad de Nebraska plantearon cuatro niveles de interactividad, el primero consta de un sencillo nivel de interactividad extraordinariamente eficaz para visionar y analizar un programa audiovisual lineal. Los que se dedican a la investigación audiovisual antes de la aparición de los hipermedia, pues era la única forma de hacerlo era disponer del soporte fílmico y de una moviola. El siguiente, lo conforman los equipos que permiten un acceso aleatorio a un reducido número de opciones sin ramificaciones ulteriores, como ocurriría con los antiguos lectores de laser disc o con los primeros

reproductores DVD. El tercer nivel se logra con un sistema informático sin conexión a red alguna controlado por un programa de ordenador que permite el acceso aleatorio e interactivo a los contenidos; contenidos que se estructuran y ramifican sin limitación alguna. Este nivel corresponde a los productos hipermedia on line. En el último nivel, se sitúan los sistemas que integran arquitecturas del nivel tres en red local o telemática, como Internet. Así, el máximo nivel teórico de interactividad respecto al hardware corresponde a los hipermedia on line. Se puede hablar de tres grados de interactividad:

- Participación selectiva:

Cuando la interactividad se reduce a seleccionar entre las opciones que ofrece el programa. Este tipo de selección es la más habitual y está muy apegada a la galaxia Gutenberg, al índice interactivo. Aquí el receptor elige el orden y la duración de su intervención; pero no realiza ningún tipo de transformación o de construcción respecto a lo creado por el autor.

- Participación transformativa:

El usuario no sólo selecciona los contenidos propuestos por el autor, sino que puede transformarlos. El autor propone y lector autor dispone, la participación selectiva se amplía enriqueciendo la narración. No son muchos los multimedia que proponen transformaciones y estas van encaminadas a la intervención sobre los escenarios, sobre los personajes, sobre los tiempos, y menos sobre las acciones, que suelen discurrir de manera similar.

- Participación constructiva:

El programa permite al usuario seleccionar, transformar e incluso, construir nuevas propuestas que no había previsto el autor. Algunos multimedia, como el clásico Zoo Tycoon, ofrecen los personajes, los escenarios, el atrezzo, las músicas... para que las personas receptoras se convierten en coautores actuando como guionistas y realizadores. En este caso se trata de construir un zoo y de gestionarlo en todos los sentidos, incluido el económico. Lo más interesante desde el punto de vista educativo es que hay que crear las condiciones medioambientales para cada tipo de animal, de lo contrario éstos no podrán adaptarse al zoo. Al vivir estas experiencias es mucho más fácil retenerlas que si, sencillamente,

se fuera testigo de las mismas o se ofrecieran como opciones selectivas.

La interacción y atracción a la instalación es el principal atractivo que va a hacer al usuario querer participar en ella aprendiendo más sobre el tema que queremos tratar, a parte de ser una forma distinta de representar la salsa en la ciudad.

Conclusión Marco teórico

Siendo la instalación interactiva la herramienta que se va a implementar para representar las diferentes perspectivas que se viven con salsa en Cali y los imaginarios sociales asociados a esta, con la transmedia como aliado y las bases que presenta el documental interactivo, le daremos al usuario la libertad de poder recorrer la narrativa de la instalación que más le apetezca, guiándolo mediante las cuatro perspectivas que va a estar representado en el proyecto.

2.3 Estado del arte

Pregoneros de Medellín

Fecha: 16 de abril de 2015.

Autores: Thibault Durand y Ángela Carabalí.

Lugar: Ciudad de Medellín.

Objetivo: Por medio de un web documental interactivo se muestra un recorrido en los lugares de alta densidad cultural de los que venden cantando en Medellín, Colombia.

Descripción: “Un recorrido virtual por el universo laboral y personal de aquellos que entendieron que al amor y a los clientes se les seduce por el oído.” (página web pregoneros medellín, 2015)

Metodología: Para la realización de este proyecto fue necesario un equipo experto en audio y video que hiciera un análisis de los lugares y personas que se iban a grabar, después de eso se inició con, cómo los productores llaman, el recorrido líder que es la parte que se ve en la página web. Al terminar esto, se grabaron los mini-documentales de los pregoneros más relevantes en el recorrido.

Características técnicas: El proyecto fue realizado con una alianza entre un francés y una colombiana, gracias a que ganaron el concurso de Crea Digital el proyecto recibió un amplio estímulo económico, con el cual lograron ganar diversos premios internacionalmente en Europa y Estados Unidos.

Resultados:

Según la página web de pregoneros de Medellín, en una exposición interactiva, permitieron a personas de diferentes condiciones socioeconómicas, a estudiantes y a extranjeros, una interacción de manera presencial en la exposición COMER, realizada por el Parque Explora de Medellín.

¿Cómo aporta a mi proyecto?

Tomado como referencia el proyecto, pregoneros de medellín nos permite establecer la importancia del sonido a la hora de tratar el tema de la cultura, por otro lado gracias al sonido que acompaña el proyecto de pregoneros de medellín da una mayor inmersión al usuario y se convierte en una guía a lo largo del recorrido. Además, nos muestra que la identidad cultural en fusión con la tecnología, puede traer consigo como consecuencia una pieza audiovisual que nos ayude a entender un pedazo de la cultura del lugar trabajado.



Pregoneros de Medellín (Inicio).

Vincent Morisset’s BlaBla

Fecha: 2012

Equipo de Desarrollo: Vincent Morisset, Hugues Sweeney, Édouard Lanctôt-Benoit, Caroline Robert, Philippe Lambert.

Lugar: Canadá

Objetivo: Siendo BlaBla, un cuento interactivo que explora diversas facetas de la comunicación humana, el usuario es parte integrante de la obra, brindándole la oportunidad de crear la historia que se divide en seis capítulos.

Descripción: “BlaBla” es un cuento interactivo en el cual el usuario es el que hace posible la historia, el personaje que hace parte de la narrativa permanece inerte, esperando a que el usuario interactúa por medio de clics, buscando y descubriendo escenas ocultas.

Metodología: La obra toma como principal elemento al usuario, siendo este el que crear la historia a medida que avanza por los seis capítulos que propone Vincent, por medio de clics el usuario interactúa con el entorno digital que se le presenta, descubriendo espacios nuevos y entrando en contacto con el personaje de la historia, encontrado una forma diferente de comunicar tanto historias como emociones.

Características técnicas:

BlaBla utiliza xerografía, dibujando sobre papel, animaciones generadas por ActionScript y combinaciones con mapeo 3D en tiempo real. Morisset afirma “Estoy inspirado en proyectos que se sienten libres estéticamente. Quería que BLA BLA se sintiera hecha a mano, imperfecta, frágil, así que nos olvidamos de la tecnología”.

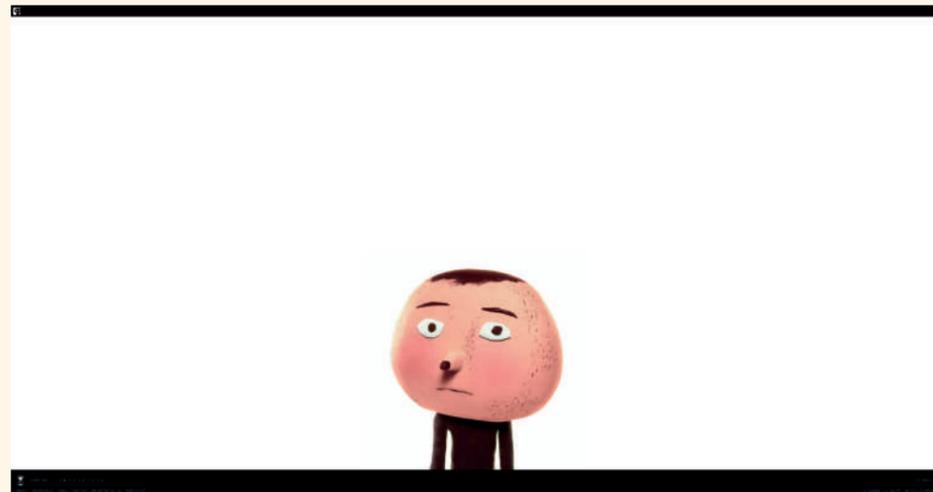
Resultados: Morisset ha estado explorando el potencial narrativo del arte interactivo durante doce años. Su trabajo pionero en el campo incluye colaboraciones con el grupo Arcade Fire. Ahora nos ofrece BLA BLA, una experiencia única: volver a imaginar "una vez" para la era digital.

¿Cómo aporta a mi proyecto?

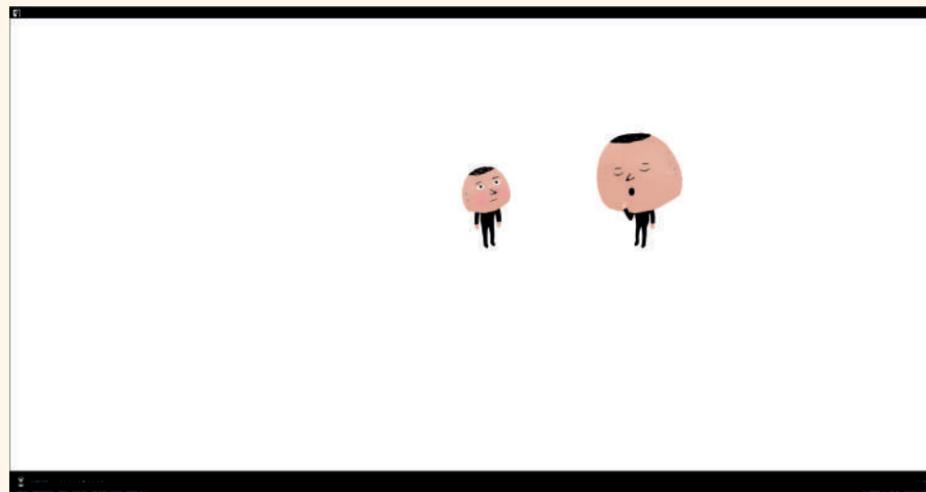
El proyecto BlaBla abre las puertas para la exploración de una narrativa a partir del usuario presentándole la oportunidad de crear la historia mediante el uso una una interacción simple, en este caso el clic. Este proyecto permite entender que no es necesario presentar mucho información el usuario para que este logre entender y relacionar el contenido, brindado una experiencia limpia y fácil de comprender.

Parte del recorrido con sus interacciones respectivas





Cap. 2, de BlaBla



Cap. 4, de BlaBla

Bear 71

Fecha: 2012

Autores/Equipo de Desarrollo:

- Co-Creadores: Jeremy Mendes and Leanne Allison and the NFB
- Productores: Loc Dao, Bonnie Thompson, Dana Dansereau, Rob McLaughlin, Janine Steele
- Productores Ejecutivos: Loc Dao, Rob McLaughlin, David Christensen
- Interactive Design, Development and Programming: Jam3
- Produced in partnership with Google

Lugar: Canadá.

Objetivo: Bear 71 tiene como objetivo reimaginar la historia del oso desde un punto de vista narrativo omnisciente. Donde el oso nos comunica directamente, y su visión forma un puente entre millones de años de evolución de la naturaleza, y las décadas de avances tecnológicos que se han infiltrado en casi todas las partes de nuestras vidas.

Descripción: Bear 71 cuenta la historia de un oso grizzly (femenino), supervisado por los oficiales de la conservación de la fauna de 2001 - 2009

Metodología: Bear 71 examina la historia del oso a través del medio documental interactivo digital, creando una vívida interpretación tecnológica de la naturaleza para explorar y para mantener vivo al oso mientras se cuenta su historia.

Características técnicas:

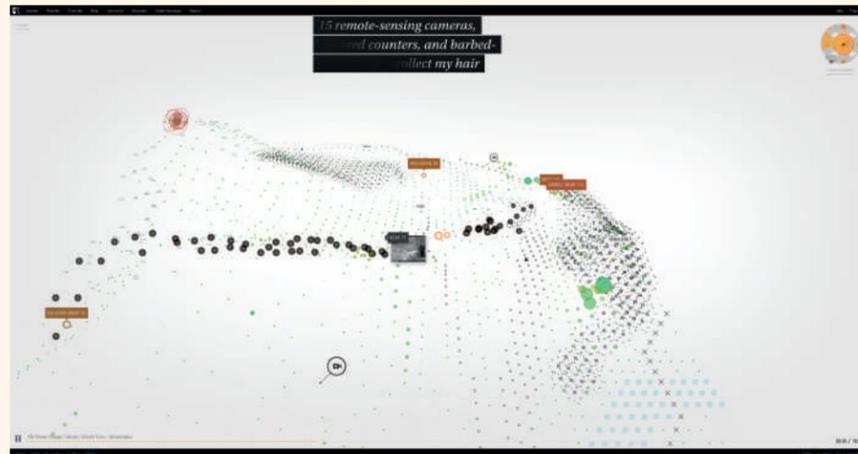
“La directora de cine Leanne Allison tuvo acceso a miles de horas de imágenes de vida silvestre capturadas en cámaras de los caminos remotos en el Parque Nacional Banff en Canadá, uno de los parques nacionales más visitados del mundo. Allison originalmente lanzó la idea como un documental tradicional a la NFB, pero después de meses de discusión, el equipo decidió que las imágenes de baja resolución no haría un buen documental teatral. Sin embargo, determinaron que el tema tenía todos los elementos para una gran experiencia interactiva basada en la web.” (POV Guest Blogger, 2013). Así fue la base del proyecto que realizaron, ya después se implementó sonidos y voces, además de la interacción por medio de la programación en javascript hasta llegar al resultado de hoy en día.

Resultados:

Una vez terminado el documental, este invita a reflexionar sobre la creciente dependencia de la tecnología que nos separa de la naturaleza, incluso al tiempo que nos permite mantener un control más cercano. También plantea preguntas sobre cómo vemos la naturaleza.

¿Cómo aporta a mi proyecto?

Apesar de tener un flujo de información grande, gracias a la arquitectura que presenta Bear 71 es fácil entender el contenido que busca transmitir. Del proyecto se puede rescatar la forma en la que invita al usuario a interactuar con la información y como esta se le presenta, sin perder la atención del usuario o haciendo que este se pierda. Es por esto que este proyecto es una referencia de suma importancia para el desarrollo del proyecto Al Soko, ya que este presenta un alto ujo de información el cual debe presentarse teniendo en cuenta UX/UI/IxD y tomando como referencia Bear 71.



Bear 71 (Inicio)



Recorrido de Bear 71

minera de Pine Point, en los Territorios del Noroeste, así como la forma en que recordamos el pasado, mediante el uso de una narrativa lineal acompañada de un fuerte contenido audiovisual.

Metodología: Este proyecto invita al usuario a seguir las memorias que acompañan a Pine Point, presentado una narrativa lineal que avanza al ritmo que imponga el usuario, dándole la posibilidad de un mejor entendimiento de la información, aumentando la experiencia de usuario con el acompañamiento de contenido audiovisual en las diferentes etapas del documental.

Características técnicas: Welcome to Pine Point combina fotografías, clips de sonido y video, entrevistas, música y voz de varios personajes

Resultados:

Según la página interactive documentary, en Toronto, 26 de enero de 2011 la prensa dice: Imagine que su ciudad natal nunca ha cambiado. Que nadie envejeció ni siguió adelante. Parte del libro, parte de la película, parte del álbum de fotos de la familia, "Welcome to Pine Point" descubre un lugar congelado en el tiempo y descubre lo que sucede cuando una comunidad entera se borra del mapa.

¿Cómo aporta a mi proyecto?

Welcome to Pine Point cuenta con un contenido lineal, es decir, sólo permite avanzar en dos direcciones, atrás y adelante, a pesar de esto gracias a la combinación de gráficos y vídeo, acompañado de un alta calidad narrativa, la cual transmite con éxito el mensaje, este documental interactivo da un aporte esencial para el proyecto a desarrollar, Al Soko. tomando como referencia acercamiento y una guía de como trabajar con el contenido que se desea mostrar sobre la cultura de la salsa en Cali a partir de imaginarios.

Welcome to Pine Point

Fecha: 2010

Autores:

Creador, escritor y diseñador: Paul Shoebridge & Michael Simons if The Goggles

Lugar: Canadá.

Objetivo: Welcome to Pine Point aborda la problemática de olvidar y dejar en el paso las historias y vivencias que surgen en las ciudades debido al paso del tiempo, este proyecto propone un documental interactivo con el objetivo de "congelar" el tiempo entorno a las memoria que giran entorno a una comunidad

Descripción: Welcome to Pine Point, explora los recuerdos de los residentes de la antigua comunidad



Momentos de Welcome to Pine Point

Storytelling through playful interactions

Fecha: 2010

Autores: Dalziel & Pows

Lugar: London

Objetivo:

El grupo de diseño hace presencia en la inauguración de Retail Design Expo y tratan de crear un espacio para destacar entre la multitud, un iniciador de conversación: experimental, innovador, lúdico, integrado, exploratorio y, para muchos visitantes, sorprendente.

Descripción:

Las ilustraciones serigrafiadas cobran vida cuando son tocadas, ya que la tinta conductora desencadena una serie de animaciones digitales lúdicas, una mezcla de contenido informativo y encantador, desde información sobre productos hasta historias de marcas y persecución de patos. Empujando los límites de la narración dentro de un espacio, la instalación lo hace divertido y atractivo, poniendo las ideas ante el hardware.

Metodología:

En la narrativa que conforma el amplio espectro de contenidos en el stand, desde simples juguetes sonoros hasta intercambios más complejos que proyectan capas de proyección y movimiento alrededor de un espacio físico, logrando la interacción entre las personas que usan el stand y la historia que hay en ella.

Características técnicas:

El proyecto usa video mapping y una tinta conductora que cuando se toca realiza la interacción que hay en cada ilustración. Interacción que ocurre cuando toca el dibujo.

¿Cómo aporta a mi proyecto?

Storytelling through playful interactions nos abre un campo de interacciones, que aunque no incluya mayor movimiento, el impacto que causa a la hora de la acción puede ser más significativo que otros métodos, dando a entender mejor la historia. Para nuestro proyecto, Al Soko, se tomará en cuenta las pequeñas interacciones que ocurren como detonante para la continuación de la narrativa.



CONCLUSIONES

Después de realizar el estudio de marco de referencia y estado de arte, las conclusiones que surgieron a partir de esto, fueron de vital importancia para el proyecto, alimentando nuestra idea central, de construir un medio digital que reúna los imaginarios culturales que giran entorno a las salsa en la ciudad de Cali. Primero concluimos que el sonido en este tipo de proyectos son en verdad muy importantes para la experiencia que uno como usuario tiene, ya que adapta la vista con el sonido creando un entorno que integra al usuario como parte fundamental del proyecto. El otro punto a concluir es que debe de haber un enlace coherente con la narrativa sobre el tema que se está exponiendo, ya que el tema presentado tiene que ser fácil de entender sin dar muchas vueltas en el asunto. Cabe resaltar, que la experiencia de usuario siendo una de las principales características de una instalación interactiva, se puede tener en cuenta qué mecanismos o estrategias se pueden usar en las interacciones para que el usuario esté atento a ella, sin perder el hilo conductor del documental. Para terminar, notamos que una instalación interactiva que tenga una narrativa incluida son de fácil adaptabilidad ya que según la temática que se esté tratando, así será la realización de su contenido, interacción, producción y relación con el receptor.



3. Trabajo de campo





3.1 Objetivos del trabajo de campo

- Conocer las percepciones e imaginarios que tienen las personas de Cali sobre la salsa en la ciudad y los valores sociales asociados.
- Determinar los lugares que ocupa la salsa, antes y ahora.
- Establecer las expresiones culturales que están ligadas a la cultura salsera en la ciudad de Cali.
- Identificar los valores asociados a la salsa (imaginarios).

3.2 Herramientas de investigación

Instrumento #1: Entrevista a experto

A) Tipo de metodología: cualitativa.

B) Se realizaron entrevistas donde se le preguntó a expertos sobre la identidad cultural enfocada en la Salsa en la ciudad de Cali, cuáles fueron los factores que definieron la identidad cultural de la Salsa en la ciudad, entender la importancia y la necesidad de representar los imaginarios culturales, finalmente identificamos los tipos de experiencias vividas en el entorno cultural de la salsa en la ciudad de Cali que reflejan imaginarios culturales.

C) Grupo Objetivo (Tiempo estimado por entrevista: 1 - 2 horas):
Diego Echeverri, Secretaria de Cultura y Turismo.
Enrique Rodríguez Caporali, Profesor de la Universidad Icesi.

Instrumento #2: Entrevista a personas del común

A) Tipo de metodología: cualitativa.

B) Por medio de estas entrevistas, las perspectiva de los participantes y su diversidad, se entendió y se indagó cómo se veían reflejados los imaginarios culturales enfocados al fenómeno de la salsa en los ciudadanos de Cali, brindado la posibilidad de establecer una reflexión más clara sobre toda investigación.

C) Grupos Objetivo: Se seleccionaron personas de forma aleatoria de clases sociales entre media y baja, con distintas ocupaciones, de tal forma que permita tener un panorama más amplio respecto a la cultura de salsa que se vive en Cali. Se realizaron 30 entrevistas con una duración aproximada de 15 min cada una.

3.3 Análisis

Entrevistas a expertos

Diego Echeverri, Secretaria de Cultura y Turismo

Resultados:

Diego Echeverri nos presenta una visión del impacto del género musical de la Salsa, su llegada la cual con el paso del tiempo se ha convertido en una género esencial para la identidad cultural de Cali, ya que en sus inicio cuenta cosas con las cuales el caleño se sentía identificado del mismo modo, el género se convierte en un mecanismo de liberación en este caso para las mujeres. Diego nos comenta que “Las mujeres se liberaron del yugo patriarcal religioso, que la niña tiene que estar en la casa. Vea niña no se vista así”, todo esto lleva a un punto clave que permite comprender de dónde proviene el deseo y la pasión por la Sala, adicional a esto Diego nos presenta la investigación del profesor Ulloa de la Universidad del Valle, en la que afirma que “Cali depronto no es la capital mundial de la salsa porque haga salsa pero sí porque la consume”, hay una construcción de identidad que surge de los barrios populares, básicamente hay un registro de Cali, que relacionado con las artes, el baile popular, que datan a principios del siglo, donde básicamente la conclusión es que Cali han sido muy bailarín.

Enrique Rodríguez Caporali, Profesor de la Universidad Icesi

Resultados:

Al realizar la entrevista con Enrique R. Caporali, profesor de Sociología en la Universidad Icesi, se buscó abordar la identidad cultural del género de la Sala respecto al paso del tiempo, y cómo esta va tomando un significado diferente. El profesor comienza explicando que el valor fuerte de la Salsa está en los sectores populares, en ese baile de casa, a medida en que la salsa sale del repertorio discográfico denominado de los 90's, comienzan a llegar nuevos géneros, como el Vallenato, el crossover, todo el tipo de música que está allí, flotando en el ambiente, es entonces cuando la Salsa empieza a ocupar un lugar específico dentro de las fiesta, con esto quiere decir que se arranca por un tipo de música y hay un punto en el que se ponen Salsa dando paso a un momento especial, en el cual se define la habilidad del bailarín



concentrándose en sólo ese momento, “este sabe bailar de todo pero cuando llega la Salsa es cuando de verdad demuestra lo que sabe”. Así mismo, Caporali nos comenta que el género de la salsa evoca estados, como la alegría, euforia y “ganas de bailar”, porque estaba enfocada a lo que la gente veía en su cotidianidad y generando una afectividad a raíz de esto ya que en un principio el género es adoptado por los barrios populares u obreros, dando una identidad de cómo sentirse, como vestirse, hasta de cómo abordar a una mujer, dando sentido a la experiencia sentimental.

Por otro lado, Caporali por último nos comentó que con el paso del tiempo las experiencias cambian y lo que hace que el género pase a un plano de nostalgia o en clave para cierto reconocimiento para la habilidad de bailar. Existe un reconocimiento entre los jóvenes pero se limita al baile o al conocimiento de canciones, cambiando la afectividad debido al no entender la letra cambiando el contexto y significado de esta, dejando el género en un segundo plano donde no se aborda al mismo grado que en sus inicios.

Conclusión entrevista a experto

El género de la Salsa a marcado a los ciudadanos de Cali desde su llegada generando afectividad hacia este, gracias a sus letras que comparten experiencias y relatos con los cuales los Caleños se sentían identificados. Igualmente el género ayudó al desarrollo de la ciudad abriendo nuevas oportunidades como es el caso de las mujeres, construyendo una identidad cultural a partir de los barrios populares. Sin embargo, con el paso de los años y a raíz del ingreso de nuevos géneros musicales, el significado y el entendimiento de la música Salsa pasa a un segundo lugar para las generaciones actuales, limitándose a una expresión de habilidad en el baile y a tan solo formar parte de un momento específico de la fiesta.

Entrevista gente del común

¿Qué es el imaginario y cómo se representa?

Con un total de 30 personas se realizaron preguntas a un público de distintas edades, abordando mayormente a los jóvenes, en donde el 70% de ellas tenían un perfil con estrato socioeconómico medio, el 30% sobrante pertenecían a un estrato más bajo. Al hacer unas sencillas preguntas de introducción, adecuación y para quebrar el hielo, como su nombre, edad, estrato y su ocupación, se entablaba una conversación para ya empezar a hacer las preguntas que aportarían más con el proyecto, en ellas nos dimos cuenta que la salsa es un género musical que está asociado en mayor medida a la rumba, dando paso a descubrir sobre vistazo general de los tipos de gusto por la salsa, como lo son los que les apasiona la música y el baile, los que ven a la salsa como un género más en las rumbas y los que no les incomoda la salsa cuando la colocan en algún sitio. Según esto, para la mayoría de los jóvenes entrevistados es un género más en las rumbas, sin embargo, hay algunos que por tradición de su familia, siguen con un gusto hacia la salsa y la importancia que le da para la ciudad de Cali, un rasgo que alimenta la identidad

cultural caleña y les ayuda a mantener ese reconocimiento que para los de otras ciudades o países, significa algo único. En palabras de las personas entrevistadas, como pregunta final y de despedida, se planteaba una pregunta que aunque parezca sencilla, muchos no supieron cómo contestar, sin embargo la pregunta fue “¿Cómo es un caleño?” a lo que respondieron que el caleño es alegre, lanzado, bancan, cálido, abierto, mamador de gallo, rumbero, fiestero, divertido, servicial, colaborador, solidario y le gusta salir, cualidades que hasta el día de hoy perduran.

Conclusión:

Aunque la salsa ya no esté tan presente como lo era antes, aun sigue viva con la juventud de la ciudad, el impacto que tuvo en su época se siente solo con el escuchar de la salsa en los bailaderos, los lugares que están especializados en salsa y que a muchos les importa más bailar que hacer parte de los derivados de la rumba (conocer gente, consumo de alcohol o drogas). Reforzando lo afirmado por el profesor Ulloa, “Cali de pronto no es la capital mundial de la salsa porque haga salsa pero sí porque la consume”.



4. Propuesta de Diseño



4.1 Propuesta uno - Documental interactivo

¿Qué es?

La idea consta en el desarrollo de un documental interactivo que comunique una “historia” la cual el usuario puede abordar desde diferentes perspectivas, siendo el foco principal la identidad cultural que acompaña a la ciudad de Cali, en este caso la Salsa y sus rasgos culturales, tales como los discomanos, baladores, melómanos y músicos.

¿Para quién?

Para jóvenes de estratos socioeconómicos altos con alfabetización tecnológica dispuestos a conocer más sobre la cultura de la salsa en la ciudad. VB = Videobeam

¿Cómo?

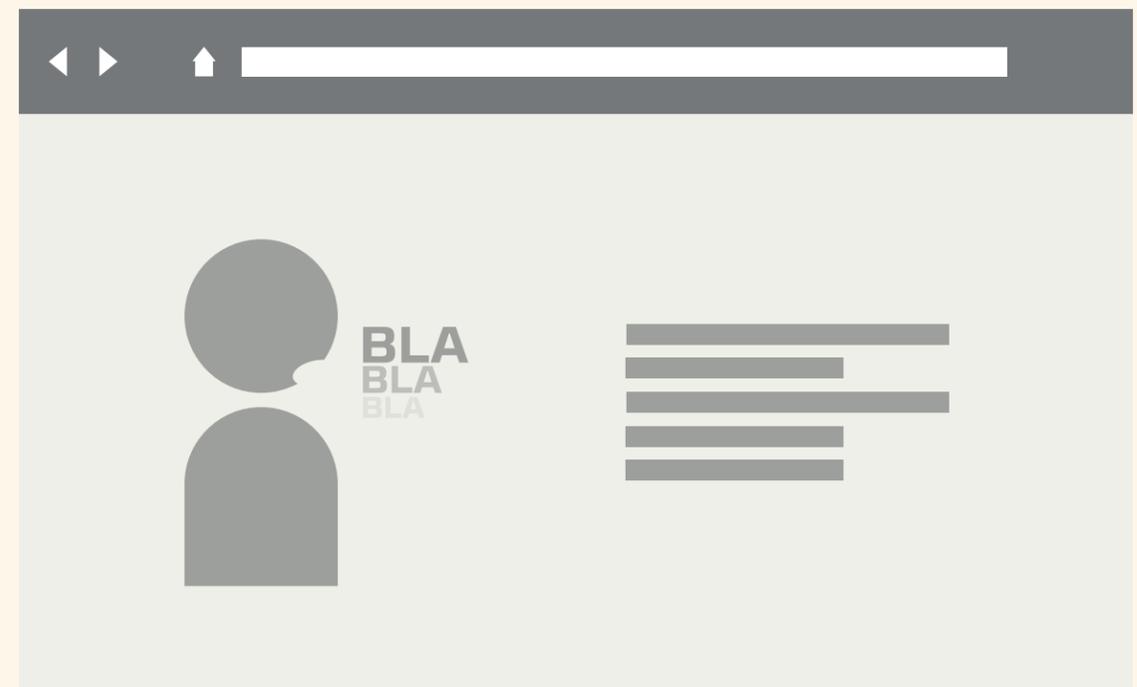
Por medio de una aplicación web se presentarán distintas interacciones acorde a la narrativa que se le presenta al usuario, dándole la libertad de vivir una experiencia creada por el mismo. Tomando como base para la narrativa los imaginarios asociados a los valores culturales de la salsa, de tal forma que el usuario se sienta identificado con estos. K = Kinect 2.0

¿Dónde?

Al ser una aplicación web permite a los usuarios abordarla desde cualquier lugar siempre que cuenten con acceso a un dispositivo y a internet.

¿Cuándo?

Las horas en las que el usuario cuenta con disposición y desee pasar un rato agradable.



4.2 Propuesta dos - Video Mapping

¿Qué es?

Es una instalación que contará la historia de un individuo el cual se identifica como “Señor Salsa” que tendrá las cuatro perspectivas que se han comentado a lo largo de proyecto, como lo son: discomano, balador, melómano y músico. En ella el usuario podrá revivir la misma historia del individuo “Señor Salsa”, comprendiendo y asimilando cada perspectiva que presenta la cultura salsera de Cali, basada en los imaginarios colectivos.

¿Para quién?

Para jóvenes de estratos socioeconómicos altos con alfabetización tecnológica dispuestos a conocer más sobre la cultura de la salsa en la ciudad.

¿Cómo?

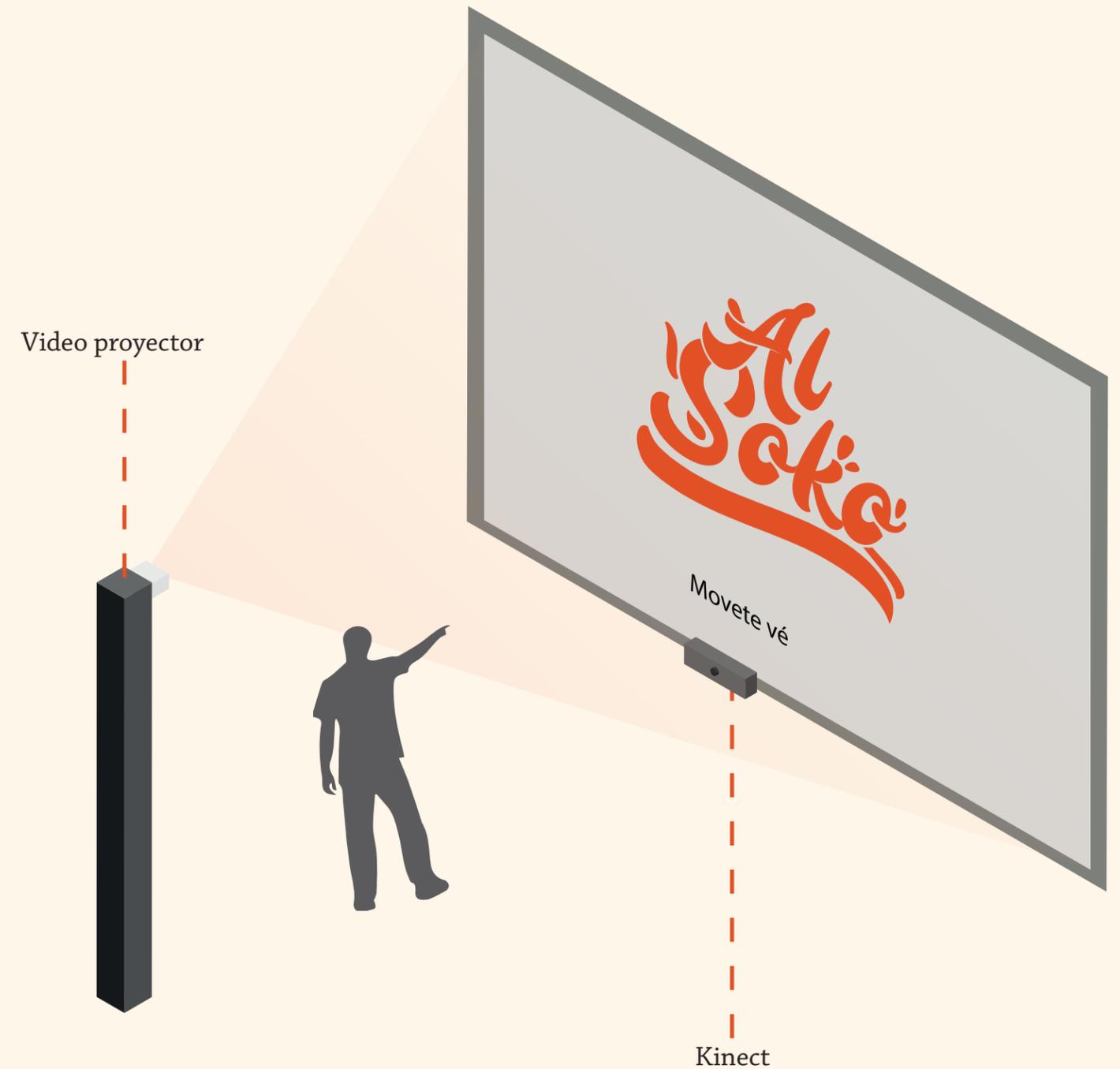
Mediante el uso de la tecnología del video mapping los usuarios podrán realizar las interacciones que involucran el movimiento del cuerpo en relación a la cultura de la salsa en Cali, a medida que el usuario realiza los movimientos correspondientes correspondientes podrá ir conociendo más a fondo la historia de Señor Salsa la cual se irá desbloqueando a medida que el usuario va cumpliendo con los objetivos de la instalación. La historia de Señor Salsa cambiará según la perspectiva de la salsa que el usuario elija y le será presentada por medio de un video.

¿Dónde?

Al involucrar una interacción corporal, la instalación requiere de un espacio amplio en el cual el usuario pueda desarrollar la actividad propuesta con fluidez y sin sufrir limitaciones de movimiento. Al ser video mapping se requiere que el espacio cuente con una luz tenue.

¿Cuándo?

Los usuarios podrán interactuar con la instalación siempre que se encuentre armada y totalmente funcional.



4.3 Propuesta tres - Realidad Aumentada

¿Qué es?

Un video interactivo en el que se cuenten las 4 perspectivas: discomano, bailarín, melómano y músico. Por medio de escenarios que se van a construir y adecuar según cada visión.

¿Para quién?

Para jóvenes de estratos socioeconómicos altos con alfabetización tecnológica dispuestos a conocer más sobre la cultura de la salsa en la ciudad.

¿Cómo?

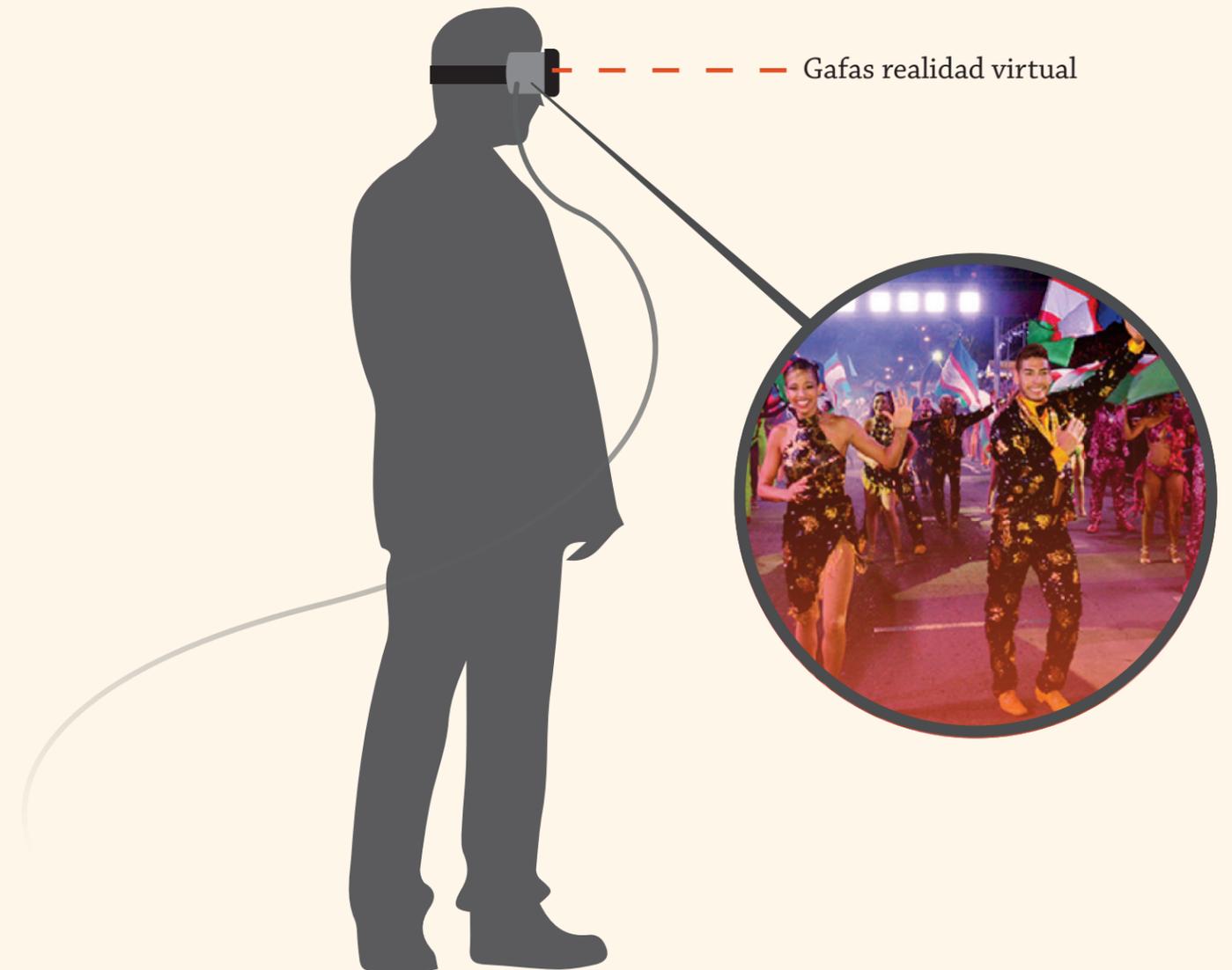
Con la ayuda de unas gafas de realidad virtual se harán videos en 360° para darle al usuario la libertad de vivir el escenario deseado según la perspectiva que quiera escoger. En el escenario que escoja se encontrarán diversos objetos representativos según la perspectiva escogida, que a medida que los encuentre se le dará al usuario unos premios.

¿Dónde?

Se requeriría un espacio adecuado para esta actividad, el espacio puede ser ubicado en cualquier lugar, como en eventos o centros comerciales.

¿Cuándo?

Los usuarios podrán observar el mapping siempre que se encuentre disponible y totalmente funcional en algún lugar concurrido.





5. Determinantes de diseño



5.1 Determinantes Generales

- El sistema de contar con una narrativa acorde con los imaginarios relacionados con la cultura de la salsa.
- El sistema debe presentar cómo se vive la cultura de la salsa desde diferentes perspectivas (Bailador, Discomano, Melómano y Músico).
- El sistema debe generar "alegría" en las personas a partir de la narrativa basada en los imaginarios.
- El sistema debe presentar el impacto de la salsa en la ciudad de Cali.
- Debe estar dirigido a un público con un estrato socioeconómico alto y conocimiento de la tecnología.

5.2 Determinantes Doc. Interactivo-Transmedia

- Debe apoyarse en contenido audiovisual, con un mayor énfasis en el sonido.
- El sistema debe contar con una interacción que conecte la narrativa con el usuario.
- Las interacciones del sistema deben influenciar al usuario a continuar explorando el contenido.
- El sistema contará con una narrativa que será construida por el usuario.
- El sistema tendrá retroalimentación constante con cada interacción posible en ella.
- La narrativa creada debe ser sencilla y de fácil comprensión

5.3 Determinantes Técnicas

- El sistema debe permitir una interacción con movimiento.
- Se debe contar con un ambiente con poca luz para permitir la proyección
- Se debe implementar al menos 2 video proyectores para la proyección de la imagen
- El sistema debe contar con el uso de kinect u otra tecnología similar para la captura de movimiento.

5.4 Evaluación Propuestas vs Determinantes

En el siguiente cuadro se presentan las determinantes de diseño versus las ideas expuestas en el apartado anterior, con el objetivo de comprender cuál de las propuestas cumple con la mayoría de las determinantes, siendo esta la opción más apropiada para el desarrollo del proyecto.

- El color verde indica que la propuesta cumple en su totalidad con la determinante.
- El color lila indica que la propuesta cumple con la terminante pero no en su totalidad.
- El color rojo indica que la propuesta no cumple con la determinate.

	Determinantes	Propuestas		
		1	2	3
1	El sistema de contar con una narrativa acorde con los imaginarios relacionados con la cultura de la salsa.	Verde	Verde	Verde
2	El sistema debe presentar como se vive la cultura de la salsa desde diferentes perspectivas (Bailador, Discómano, Melómano y Músico)	Verde	Verde	Verde
3	Debe apoyarse en contenido audiovisual, con un mayor énfasis en el sonido.	Verde	Verde	Lila
4	El sistema debe contar con una interacción que conecte la narrativa con el usuario.	Lila	Verde	Lila
5	El sistema debe generar "alegría" en las personas a partir de la narrativa basada en los imaginarios.	Lila	Verde	Lila
6	El sistema debe permitir una interacción con movimiento.	Rojo	Verde	Lila
7	El sistema debe presentar el impacto de la salsa en la ciudad de Cali.	Verde	Verde	Verde
8	Las interacciones del sistema deben influenciar al usuario a continuar explorando el contenido.	Verde	Verde	Lila
9	Debe estar dirigido a un público con un estrato socioeconómico alto y conocimiento de la tecnología.	Verde	Verde	Verde
10	El contenido debe conectar con un usuario entre 18 a 28 años.	Lila	Verde	Verde
11	El sistema contará con una narrativa que será construida por el usuario.	Verde	Verde	Rojo
12	El sistema tendrá retroalimentación constante con cada interacción posible en ella.	Verde	Verde	Rojo



6. Propuesta Final





Partiendo del análisis entre las tres propuestas versus las determinantes de diseño, encontramos que el video mapping concuerda con todas, siendo este el punto de partida para la interacción con el usuario, sin embargo deja un “vacío” para el usuario ya que presenta una narrativa lineal. Por otro lado es importante traer a colación el hecho de que la propuesta de documental interactivo cumple con muchas de las determinantes sin embargo al momento de explorar temas del movimiento esta propuesta no logra cumplir todas las expectativas dando un grado de inmersión pequeño para el usuario.

Debido a que ambas propuestas, presentan fortalezas que se complementan unas con otras, se tomarán tanto el video mapping como el documental interactivo para el desarrollo del proyecto, siendo el primero la base principal para la inmersión del usuario en torno las interacciones y tomando el documental como el elemento esencial para la creación de la narrativa, dándole libertad al usuario de abordarla desde diferentes puntos para construir una experiencia diferente por cada uno. Esto con el fin de presentar una instalación interactiva capaz de influenciar en las personas e invitarlas a interactuar con esta.

Para la comprobación de la propuesta se realizó un prototipo en baja, donde se le presenta a los usuarios una interacción básica con movimientos usando la tecnología de kinect para captar los gestos los cuales se irán mostrando en pantalla y el participante deberá ir siguiendo, a medida que las personas van cumpliendo o fallando con los objetivos propuestos se le da un feedback usando frases típicas de Cali, del mismo modo el prototipo ayuda al usuario a sumergirse gracias al complemento sonoro que lo acompaña, siendo esta la música salsa que caracteriza a la ciudad. Las pruebas se llevarán a cabo con 4 usuarios de estrato socioeconómico alto y una edad entre 18 y 28 años, con el objetivo de analizar y que tan inmersiva es la instalación que tanto se identifican las personas con los gestos y los sonidos que esta presenta.

6.1 Pitch

Se propone realizar una instalación interactiva la cual involucra el uso del kinect para la inmersión del usuario en términos de interacción y gestos, buscando realizar una actividad más fluida con el apoyo de las bases del documental interactivo las cuales permiten al usuario abordar la narrativa desde diferentes caminos y construir una experiencia diferente para cada nuevo participante. En el apartado de la narrativa se presentará desde las cuatro perspectivas por las cuales se vive la salsa en la ciudad de Cali. Siendo así el bailarín, el músico, el dicomano y el melómano la base para principal acompañados de un breve recorrido por la historia de la salsa y el impacto de esta en la ciudad. Todo el contenido cuenta con el apoyo en los imaginarios colectivos asociados a los valores de la cultura de la salsa. La instalación contará con un refuerzo audiovisual donde se acompaña al usuario por medio de interacciones y videos los cuales cuentan la historia de las cuatro perspectivas mencionadas anteriormente y guiará al usuario

a lo largo de la experiencia, adicionalmente contará con un refuerzo sonoro caracterizado por el léxico de la ciudad para hacer la experiencia amena

6.2 Descripción física y técnica

En el apartado físico el proyecto cuenta con cuatro módulos centrales cada uno con una estructura en tubo de pvc de un metro con noventa y siete centímetros (1.97m) de alto y un metro con ochenta y un centímetros (1.81cm) de ancho acompañado de una tela con las mismas proporciones donde se proyecta el documental, la estructura presenta dos secciones laterales adicionales donde se puede ubicar publicidad y datos curiosos sobre la cultura salsera, esta presenta una longitud variable según la forma en que se ubica el módulo central. Al frente de la estructura se encuentra el kinect 2.0 soportado en un cubo con el fin de protegerlo y dar la altura necesaria para el equipo, siendo esta sesenta centímetros (60cm) desde el piso brindado y ubicando al usuario a una distancia de dos metros (2m) a partir del kinect, dando así la mejor cobertura para la detección de los movimientos, finalmente para la proyección se implementa un videobeam, el cual está ubicado en la parte de atrás de la estructura, esto con el fin de evitar que la imagen se vea interrumpida por el cuerpo del usuario.

En cuanto a lo técnico Al Soko requiere los siguientes equipos tanto en hardware como software:

- Hardware
 - Computador Alta gama
 - Equipo Videobeam
 - Equipo Kinect V2
- Software:
 - Windows 10
 - Licencia Adobe
 - Licencia Processing
 - Licencia Kinect for windows
 - Licencia librería audio
 - Derechos de autor sobre audio



6.3 Diseño

El proyecto se divide en fases fundamentales, la primera y más importante es la narrativa donde se evalúa el contenido que se le presenta al usuario siendo este la base del proyecto, en segundo lugar está el diseño de la interacción y el contenido audiovisual que conecta al usuario con la narrativa, siendo este apartado el encargado de crear una relación entre el usuario y el contenido de la narrativa previamente desarrollada. Finalmente el diseño de la estructura donde se proyecta el documental interactivo, el diseño de esta está enfocada en crear un ambiente físico ameno para el usuario y capaz de llamar la atención de este.

6.3.1 Creación de la narrativa

El desarrollo de la Narrativa está basado en la historia de la salsa y los imaginarios colectivos que acompañan a la cultura de la salsa en Cali, la información fue extraída de diversas fuentes como documentos, entrevistas, videos y artículos de diferentes fuentes, tanto particulares como expertos en la cultura salsera. Con la información obtenida se realizó un primer documento organizado por fechas de eventos y sucesos importantes que moldearon dicha cultura, debido a que el contenido es extenso se realizaron varios ajustes donde al final se categorizó la información por décadas con los datos más relevantes de estas fechas.

Al tratarse de una narrativa que debe cumplir con los fundamentos de la Transmedia y el Documental Interactivo, se realizó un trabajo con diferentes estructuras de Hipertexto para poder desarrollar un flujo narrativo fácil de entendimiento para el usuario, evitando así huecos narrativos al momento de interactuar con la instalación, se tuvo en cuenta estructuras como la jerárquica, la ramificada y la concéntrica. Finalmente se tomó la decisión de usar una estructura Concéntrica o Collar de Perlas, ya que permite manejar varias secuencias lineales en este caso el paso de las décadas, ya invita al usuario a pasar con un nodo central al cual ayuda ubicar y central la información reduciendo así que esta se pierda o se pase por alto. (Ver Validación)

Narrativa final:

En los 20's, Cali tuvo un desarrollo administrativo y económico gracias al sin número de migraciones que llegó a la ciudad. Esto, generó una ampliación de la zona urbana y, conlleva a un crecimiento poblacional y territorial. Llegada de costumbres de otros países y regiones, que se implementaron en la ciudad y se fueron asentando con el paso del tiempo. Después de la segunda guerra mundial (final de la década de los años 30) nació la salsa como género musical, el cual podía encontrarse en cabarets, salas de baile y en creaciones de cine como "El gran Gatsby".

Por medio de instrumentos de viento como el trombón y el clarinete, este género musical incita al baile, fuese individual o en pareja, caracterizado por el uso de 21 piernas y brazos de forma intercalada, y cargado de improvisación, energía y mucha alegría.

Para los 40's se destacaron y tuvieron auge ritmos como el Danzón y la Charanga, por medio de agrupaciones como el Conjunto Casino, el Conjunto de Arsenio y la Sonora Matancera y, otros; como el grupo Los Cali Boys, un grupo que funcionaba como sexteto, fue fundado por Tito Cortés y José del Carmen Beyibo a mediados de la época. El ritmo de la salsa tiene sus orígenes en Cuba, a mediados del siglo XX, cuando en la interpretación del Danzón, se incluyeron instrumentos como violines, piano, timbal, flautas, entre otros. La Salsa solía confundirse con la Pachanga pero, esta se diferencia del otro ritmo porque la pachanga es más fiestera, libre, abierta y con letra burlesca. En la Salsa podemos identificar pasos cortos, casi salteados y acompañados de una gran cantidad de giros.

Ahora, la década de los 50's fue un gran referente para muchos músicos y agrupaciones que decidieron encaminar y que su trabajo girará en torno a la música popular del Caribe colombiano. Dentro de las agrupaciones más representativas encontramos Los Alegres Del Valle creada en 1952, ubicada en el barrio Obrero y era dirigida por Emirio Antonio Caicedo, quien además, dirigió La Sonora Ferreyra. Coetáneo, la Charanga logra ser la favorita del público y nace también el Cha-chachá.

El ritmo del Cha-chachá nace en Cuba, de la autoría de Enrique Jorrín y tenía como base el ritmo del danzón con ciertas variaciones y llegó al punto de separar fragmentos modificados. Este ritmo tiene este nombre tan particular, porque describe el sonido que generan tres pasos rápidos en dos tiempos y característicos de este estilo. Para mujeres, el vestuario para bailar, se distinguía por ser faldas o vestidos que tenían vuelo, sobre todo, en el lado posterior; y en la parte superior, una prenda un poco más ajustada. En el caso del hombre, se encuentran pantalones y camisas que generalmente lucen abiertas. Los boleros eran algo común, en el vestuario hombres y mujeres.

(La Feria de Cali, también llamada Feria de la Caña, es una festividad celebrada anualmente desde 1957 en la ciudad vallecaucana de Cali en Colombia que se lleva a cabo entre el 25 y el 30 de diciembre. Sus eventos más importantes son el Salsódromo, y el llamado Superconcierto. Durante sus eventos participan orquestas locales, nacionales e internacionales que representan todos los ritmos tropicales bailables.) En cuanto a los escenarios de ciudad, debe recordarse que en el Puente Ortiz se dio comienzo a la primera Feria de Cali. Uno de los momentos más relevantes en la historia de la salsa se puede encontrar en los años 60's. En esta época, la salsa adquiere una mayor acogida en ciudades como Barranquilla, Cali, Medellín y Cartagena. En los 60's se encuentran las primeras bases adquiridas frente a la salsa, permitiendo que se crearan diversidad de orquestas, como Los Corraleros de Majagual y Los Bravos. Estas agrupaciones, tuvieron la oportunidad de viajar a otros escenarios, compartiendo con otras culturas y grandes exponentes del género. Orquestas como Demetrio Guarín y el Súper Combo

Los Sucreños de Sincelejo, al igual que Alfredo Gutiérrez y sus Caporales, se caracteriza por la implemente el acordeón en sus creaciones musicales.

En la década de los 70's, puede destacarse el trabajo de agrupaciones como la Sonora Costamar y el lanzamiento de la agrupación Fania All Star el 27 de agosto de 1971 mediante una presentación con gran cantidad de espectadores, admiradores de su trabajo y su distinción debido a su fusión de la salsa con elementos como el rock. Por otro lado, orquestas como La Protesta (liderada por Aurelio Mendoza), Orquesta Tabú de New Jersey y Makambila, entre otras; intentaban comenzar en el mundo de este género musical. Durante el mes de diciembre la ciudad parece convertirse en una pista de baile. Recordaba la periodista Gloria Chaparro (1989) que la identidad musical de los caleños la desató Pacho Galán con su «Boquita Salá» (Galán & Vidal, 1954), desde 1957, cuando se rediseñaban los antiguos carnavales, convirtiéndolos, desde este año, en Feria; de esta manera de la rumba y el baile, han dado testimonio todas las orquestas que han pasado por Cali. En cuanto a los escenarios de ciudad, debe recordarse que en el Puente Ortiz se dio comienzo a la primera Feria de Cali. En 1957, el Parque La María albergó las primeras casetas. Para la década del sesenta, la música más popular era la charanga y la pachanga; es en esta época cuando inician los primeros reinados populares en los barrios de la 3 Las fichas de prensa diligenciadas por los estudiantes del Semillero de Investigación TeXXIdos, hacen parte de los hallazgos de la investigación y se encuentran como anexos en la carpeta digital del archivo de proyectos del grupo de investigación en comunicación y publicidad GICOMPU de la Universidad Santiago de Cali. ciudad. Entre los años 72 y 75, la reina de la Feria de Cali era Celia Cruz con su son. ¡Comienzan a llegar las orquestas!

Los 80's fue la época que vio nacer a grandes orquestas que representaron al país alrededor del mundo con su profesionalismo. Ejemplo palpable era el de la orquesta Raíces con su primer LP Abriendo camino, en Barranquilla. Sin embargo, es en 1984 cuando El Grupo Niche se radica en la ciudad de Cali como orquesta de salsa y era dirigida por Jairo Varela Martínez. Jairo Varela logró que esta agrupación se convirtiera en una de las más representativas para la ciudad de Cali. Otra de las agrupaciones importantes y que surgen en esa época fue Guayacán, que nació en enero de 1986 en Quibdó, como una idea y se materializó en Bogotá. Además de lo anterior, en los 80's se crean dos estilos de salsa, el primero denominado como “La salsa romántica”, proveniente de Nueva York y que se caracterizó por tener ritmos más lentos y letras dedicadas al amor y la pasión. El segundo estilo, se llamó Charanga-vallenata, y sus creadores fueron el cubano Roberto Torres y el Colombiano Humberto Corredor

El vestuario característico para este ritmo música se distinguía por su elegancia y formalidad. Lo que lograba mantener el hilo conductor del romanticismo creado en esta época, en gran porcentaje con trajes de color blanco, y resaltándolos con camisas y calzado de un color más llamativo.

La Feria de Cali se vivía y la salsa se bailaba en las verbenas, cuando sacaban el equipo al andén, para ver cuál era el más grande. Barrios como el Obrero era uno de los espacios organizados para esparcimiento

de la Feria de Cali. Los artistas se podían ver gratuitamente, disfrutando del espectáculo de orquestas, comparsas y del bailarín anónimo. Otro escenario de ciudad es el Gimnasio del Pueblo, con motivo de la gran fiesta americana, en el marco de la gesta deportiva de los Juegos Panamericanos empezaron a ser reconocidos los bailarines, uno de ellos, Jesús María Solarte quien después de ganar diferentes concursos de este género en concursos inter-barrios, dejaría consignado en una entrevista para el Diario El País, que el secreto de bailar salsa era hacerlo sin negligencia.

Juanchito es un corregimiento del municipio de Candelaria, departamento del Valle del Cauca; debe su nombre a un personaje llamado Juan, cuyo oficio era trasladar a los viajeros de una a otra orilla del río y debido a su corta estatura le decían “Juancito”, y por un error de pronunciación resultó “Juanchito” nombre con el que se bautizó este corregimiento. Durante el auge de la navegación a vapor sobre el río Cauca (1887-1930), Juanchito se convirtió en el primer puerto sobre este río, siendo el sitio de llegada y partida de la mayoría de los barcos. La navegación atrajo a un gran número de inmigrantes de la Costa Pacífica y del norte del Cauca, quienes trajeron con ellos su legado étnico y cultural, conformando así la identidad alegre y fiestera que caracteriza a este corregimiento. Los carnavales de Juanchito tuvieron su inicio en el año de 1982 y se realizaron de manera consecutiva durante más o menos 15 años convirtiéndose en la principal atracción para residentes y turistas. A partir de esta cultura rumbera y alegre se fueron creando en Juanchito grandes discotecas tales como “Agapito” y “Changó”, que recibiendo toda la cultura salsera proveniente de Cali, se constituyeron en los más grandes bailaderos de salsa del país y la plataforma más importante de conciertos de artistas y orquestas salseras de talla mundial como la Fania All Stars incluyendo a Hector Laboe. Juanchito se convirtió en la meca de la salsa y la rumba y en ella se evidencia toda la historia salsera que envuelve a Cali.

Grupo Niche, con su éxito Buenaventura y Caney (Varela, 1981), en la Feria de 1983

El inicio de eventos masivos de concentración salsera como, el Festival de Orquestas, el concurso de Los Duros de la Salsa y el Festival de Comparsas –que representa un inicio para las escuelas de salsa–; y el salto de algunos de los bailarines anónimos, contribuyeron a construir el imaginario cultural del bailarín de salsa caleña, rico en trajes brillantes y en la ejecución de pasos agigantados. En 1989 la prensa titula: «Testimonio de 31 ferias. Cali, una pista para la rumba». Esto es un homenaje a los miles de bailarines anónimos que las emplean y las hacen suyas, re-significando las mediaciones sociales a través de la práctica de la salsa en calles, verbenas y espectáculos de ciudad durante la feria.

En los años 90's nace “Salsa al parque”, considerado el festival salsero más importante del país. Este festival permitió la reunión de una gran cantidad de orquestas, agrupaciones, bailarines y bailarines de diferentes partes del mundo. Además, en esta época, se fundaron orquestas como Yerbabuena (199), orquesta D' Caché (1 de abril en 1992) y la orquesta Canela. Esta última se caracterizó por estar conformada por mujeres, un sin número de mujeres muy talentosas bajo una formación a la cual se le acuñó el nombre de Tumbadora.

Después de la orquesta canela, se abrieron las posibilidades en el mundo de la salsa para el género femenino, el cual tuvo una gran acogida en ciudades como Cali y Bogotá. También aparecieron otras agrupaciones como Boranda, Anacanoa, Marabá, Chicas Madera, Chiqui Band y Ardillitas. Respecto al vestuario de la época, estuvo muy influenciado por las tendencias de dicha temporada con un estilo más casual, dejándose llevar algunas orquestas por el lado grunge, mostrando sensualidad y rudeza a través de materiales como el cuero y colores como el negro.

Junto con el Festival de Orquestas y la normalización de la feria entre el 25 y el 30 de diciembre, las verbenas barriales, se convierten en los escenarios de las orquestas nacionales e internacionales. Tienen lugar también los últimos años de la Calle de la Feria. Con el Distrito, ahora plenamente reconocido e incorporado a los eventos de la Feria, se desarrolla en 1990 la V Feria en el Distrito de Aguablanca.

La verbena en Alfonso López fue la primera verbena programada en el marco de la Feria de Cali. con todo y un fuerte aguacero, más de 2.000 personas asistieron y se ubicaron a lo largo de las cuadras, cerca de la carrera séptima con calle 70.

En 1991, por medio de salsotecas –entre ellas, La Barola, la Ponceña, El Verdadero Son, Mulenza, Olafo, Nuestra Herencia, Tin Tin Deo y la Taberna Latina–, la XXXIV Feria de Cali permitió desempolvar colecciones de discos en el Parque Panamericano. Al evento asistieron directores de orquesta y grupos musicales.

Este año la rumba regresó a las esquinas de los barrios. Se diversificó la Calle de la Feria y se eliminó de la programación a la calle quinta. La feria se vivía en terrazas, camionetas, esquinas, parques, calles, plazoletas y canchas de fútbol de los barrios populares.

Durante la Feria, Cali se convierte en esta década en una gran pista de baile, donde hay música las 24 horas. La asistencia a todos los espectáculos es masiva. Se resalta la feria que se vive en el Distrito de Aguablanca, Aguablanca sin duda es uno de los sectores más populares, su Feria del Distrito contribuyó al fortalecimiento de las verbenas populares. Entre los barrios que gozaban de las verbenas se puede nombrar a: Villa Colombia, Siloé, Terrón Colorado, Calima, El Diamante, El Troncal, Las Américas y Alfonso López. Los 90 se caracterizan principalmente por la gran cantidad de orquesta que llega Cali, ciudad que ya era reconocida como una gran pista de baile, como la Capital Mundial de la Salsa. Las orquestas nacionales e internacionales tenían a Cali como una parada obligatoria, sobre todo en el marco de la Feria de Cali.

En el 2000 se resalta el trabajo de orquestas como “El sexteto Rumba Habana”, fundada en 1999 y que cultivó la música cubana tradicional. El grupo “La 33” fue fundado en el 2001, los 2000’s fueron significativos porque marcaron sus inicios y a partir de la presentación en el bar Quiebracanto, logró definir un futuro prometedor. Relativo a la salsa y su baile, en los últimos años encontramos que se han

generado diversos estilos para bailarlo, inclusive una influencia de baile contemporáneo de 28 acrobacias. Debido a esto, se generaron nuevas necesidades en el vestuario por los nuevos movimientos que estos estilos emergentes requieren.

Cali es la ciudad más reconocida de Colombia por su forma de bailar salsa. A partir de 2000 se incrementa la cantidad de escuelas de salsa en Cali más de 100 en la actualidad.

En esta primera década del siglo XXI surgió en Cali una propuesta de salsa espectáculo llamada Delirio, un proyecto enfocado en reivindicar la cultura popular caleña y revelar la identidad salsera de la ciudad ante el mundo. En este proyecto intervienen coreógrafos, productores escénicos y técnicos de sonido, entre otras personas pertenecientes a la cadena productiva de la salsa. Delirio ha logrado reforzar la imagen de Cali como Capital Mundial de la Salsa.

En la actualidad el baile de la salsa en Cali ha construido el imaginario cultural de incorporar acrobacias y movimientos frenéticos, elementos que ya son considerados como el estilo caleño de bailar salsa. Las escuelas de salsa caleña han logrado, con su baile, ganar competencias nacionales e internacionales, posicionando a Cali con un estilo de baile diferente: los pies de fuego.

Los Melómanos y Coleccionistas de Cali.

Extracto del periódico El País “El encuentro de Melómanos y Coleccionistas lo espera, prográtese” - Dic 20, 2016

Las dos primeras versiones del Encuentro de Melómanos y Coleccionistas se llevaron a cabo en el Parque Panamericano y desde 1993 hasta el 2002 tomó como escenario el Parque de la Música cerca a Chipichape, realizándose incluso audiciones mensuales, esa primera década sirvió para que los coleccionistas se convencieron de hacer parte del evento, pues la mayoría temían por daños y pérdidas de sus más valiosos vinilos.

Desde 2013 el evento se trasladó a las canchas de baloncesto de la Unidad Deportiva “Jaime Aparicio” y ha sido allí donde se ha proyectado como un gran encuentro de carácter internacional.

A Continuación se lista frases importantes dichas por melómanos de la ciudad de Cali

Antonio Salcedo, “Esto es felicidad”

Don Dago, “La música es alimento del alma”

Emirio Burbano, “La bodega cubana” lugar

Jairo Cañandonga, “Por cada poro boto una nota musical, la siento la vivo y la disfruto”

Dario Muñoz, “Conocer de música es una cosa y conocerla y saber escucharla es otra”

Henry Manyoma, “La pasta es una pasión. Un pueblo sin musica es un pueblo muerto (...) sin alegría”

Isidoro Corkidi, “Descubrir en la música los misterios que para otros oídos pasan desapercibidos. Ser coleccionista lo sabré al final de esta historia no es un oficio para despistados”

EL BAILE DE LA SALSA

En este apartado se crea una distinción entre estilos de baile, mostrando también la diferencia entre bailarín y bailador

El Casino o rueda de casino

Partiendo de la investigación de Alejandro, el Casino o rueda de casino tiene su origen en Cuba en la década de los 50's pero introducido en la cultura caleña en 1999. El casino era un baile de pareja caracterizado por realizar una secuencia de figuras planeadas de manera circular. En la rueda de casino se puede encontrar que los movimientos circulares se realizan en sentido contrario a las manecillas del reloj contando con un líder quien es el encargado de orientar a los demás bailarines con el fin de seguir la secuencia de manera correcta como también plantear “desafíos” en medio del baile para así poner a prueba las habilidades y conocimientos de los demás bailarines. El vestuario implementado para este estilo de baile se caracteriza por llevar un hilo conductor entre las parejas participantes, usando los mismos colores y estilos en las prendas, permitiendo que a pesar de que cada uno tenga su pareja, los movimientos en general se vean como una unidad Ulloa (Alejandro Ulloa Sanmiguel).

La salsa en línea :

Este estilo nace en Nueva York, siendo una de las técnicas más conocidas internacionalmente. La técnica consiste en realizar los movimientos, manteniendo un eje horizontal, ocasionando que los bailarines se mantengan de perfil hacia el público, iniciando y finalizando siempre el baile con el “Cross body lead”. Este último consiste en pasar a la mujer del lado izquierdo al derecho del bailarín (Ulloa, año).

En el vestuario de este estilo, podemos encontrar las extremidades libres, sobre todo por parte de la mujer para la realización de las figuras y uso de colores llamativos y brillo manteniendo la elegancia (Ulloa, año).

Rucafe, la rueda de casino y salsa en línea en Cali.

Esta compañía se da gracias a Carlos Fernando Trujillo, mediante el análisis de fenómenos artísticos de salsa que se crearon en Miami y Cuba a nivel de escuelas de salsa, rumba y eventos sociales. Pero, en Cali, a pesar de ser llamada la capital de la salsa no estaba ocurriendo. Por este motivo y la gran acogida que este movimiento presentaban en otros lugares se decide crear un espacio en Cali, en el cual las personas

podieran apreciar y seguir difundiendo la Rueda de Casino. (Rucafe). Consecuente con esto, se inicia un período en el cual se dedicó a investigar y aprender sobre el tema a través de contactos y amigos cubanos radicados en Cali; en medio de este proceso y búsqueda de información el grupo de trabajo empieza a incrementarse y a recibir felicitaciones por la propuesta. Este grupo de trabajo comenzó a crear sus propias figuras dentro de este estilo y así logró obtener espacios para sus espectáculos como la caseta del Grupo Niche y las discotecas Village Game y Zarabanda. Estos sitios sirvieron de plataforma para aumentar la popularidad de este movimiento, logrando que el canal TELEPACÍFICO realizara una nota en el programa “Qué hay pa’ hacer”, informando a la ciudad en general sobre esta opción cultural. El interés en las personas creció notablemente, llegándose al punto de expresar a la compañía las ganas de aprender este estilo y otros, como lo es la salsa en línea, y es así como nace la idea de crear su escuela de salsa, abierta desde el año 2000. Desde entonces, la compañía busca fomentar las manifestaciones culturales en la ciudad, brindando una opción sana de entretenimiento por medio de danza, música y medios audiovisuales.

Actualmente, cuenta con diferentes alternativas para incluir a las personas bajo el concepto de la rueda de casino y también brinda la posibilidad de tomar talleres de salsa en línea y demás géneros musicales. Cuenta con shows de salsa de alta calidad, en los cuales participan los asistentes a la escuela de baile, la segunda opción que brindan y por último, la creación de café Rucafé en 2003. Rucafé es un espacio en el que los estudiantes de la academia ponían en práctica los movimientos aprendidos para tener la oportunidad de conocer nuevas personas en medio de un ambiente sano sin ingerir bebidas alcohólicas.

El baile caleño de la salsa :

En Cali existen diversas formas de bailar salsa, pero puntualmente hablaremos del “estilo clásico”, caracterizado principalmente por no iniciar con el segundo tiempo sino con el primero y no marcando el cuarto tiempo (Ulloa, año).

Debido a la gran diferencia que tienen en la secuencia de pasos con las coreografías usuales del género, este estilo es considerado uno de los menos ortodoxos o correctos, pero con una gran capacidad de improvisación y diversidad de pasos y figuras que realizan. A pesar de lo anteriormente planteado, el baile clásico caleño, con sus movimientos base y cambios coreográficos conserva los factores fundamentales de la salsa manteniendo su legitimidad.

LOS BAILADORES Y BAILARINES

Bailadores

Son las personas que encuentran en la salsa una forma de divertirse y una grata forma de pasar su tiempo libre. Esto, sin buscar ganancias o reconocimiento de ello porque simplemente hace parte de sus gustos y forma de expresarse, representando un alto porcentaje de la población. Sin embargo, existe la

posibilidad de que un “bailador” decida mejorar sus habilidades por medio de un proceso pedagógico respecto a la salsa, teniendo la diferencia de que este no lo hace para entrar al mercado del espectáculo salsero, su motivo se fundamenta en mejorar para él y sus parejas de baile.

Bailarines

Los bailarines se caracterizan por ver la salsa como algo más que ocio, al punto de llegar a adquirir un ingreso económico a través de esta, pasan por un proceso de análisis, aprendizaje y enseñanza de las técnicas que componen esta actividad a través de horarios estrictos de ejercicios, ensayos y montajes de shows. Los bailarines se preparan para presentaciones y espectáculos dirigidos al público mostrando así sus habilidades y movimientos, ya sea de forma individual o grupal.

Sin embargo, cuando el bailarín sale de su rol de competidor o parte del espectáculo para disfrutar de la “rumba” pasa a ser un bailador, porque cambia la situación en la que se desenvuelve. Dentro de la categoría de bailarines, actualmente podemos encontrar una subdivisión de estos, los bailarines vieja guardia y los bailarines de la nueva escuela.

Características del bailarín Vieja Guardia

La aparición de estos personajes se remonta a los años 50 y 60’s, por ser la época en la cual se vivió gran auge de todos estos nuevos ritmos. Por lo tanto, son personas que actualmente están en la edad de 40 años en adelante, debido a esto presentan características morfológicas específicas expuestas a continuación, las cuales se deben tener en cuenta para la creación de un vestuario representativo de la vieja guardia haciendo uso de los conceptos que brinda la antropometría para así configurar todos estos aspectos y obtener un vestuario que favorezca a los tipos de cuerpo encontrados dentro de los bailarines vieja guardia.

6.3.2 Diseño interacción y contenido audiovisual

El diseño de la interacción está basado en experiencias o visiones a través de las cuales se vive la salsa, como el melómano, el bailador y el músicos, haciendo una abstracción de cómo se podría ver representado ante los ojos del usuario y cómo podría el usuario cumplir con las tareas que propone el documental evitando que se convierta en un proceso lento y tedioso, por otro lado el flujo de usuario está marcado por el contenido de la narrativa la cual a su vez cumple con las características de la narrativa hipertextual concéntrica.

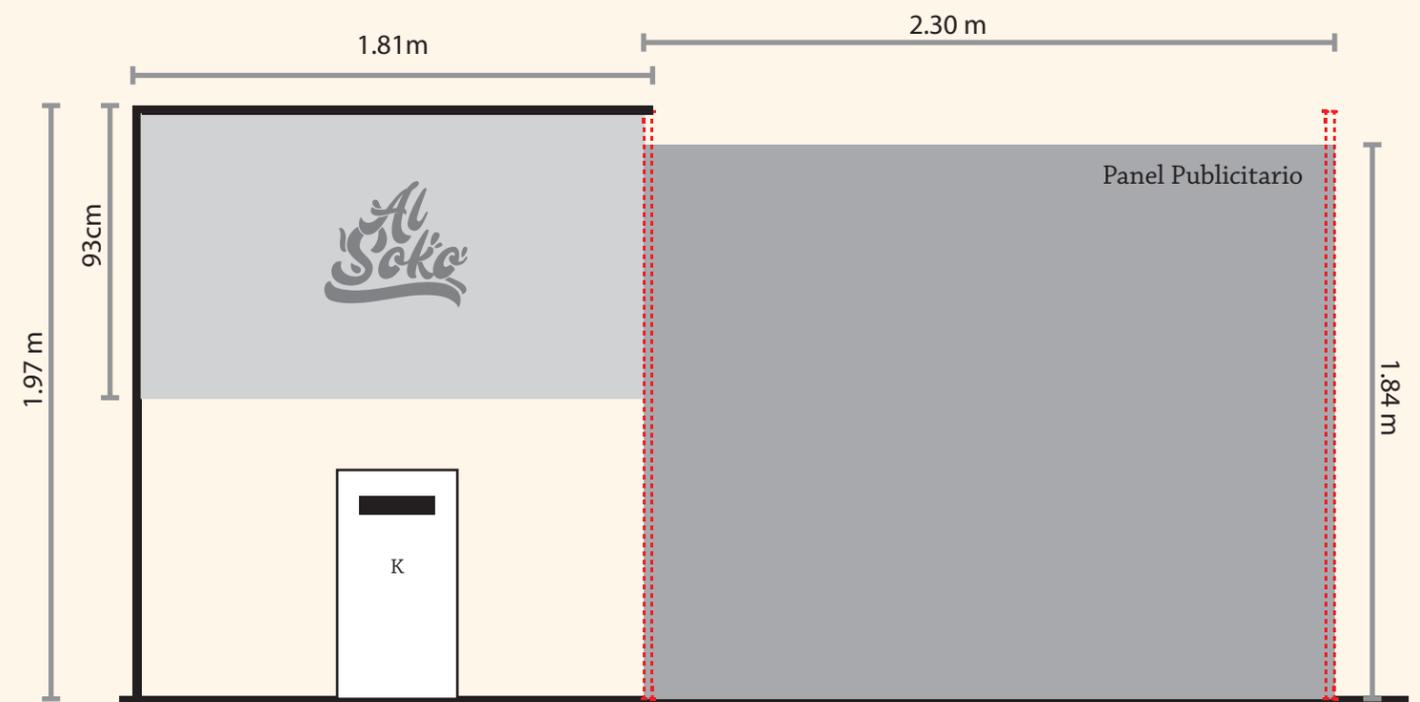
El contenido audiovisual cuenta con un apartado acorde al público objetivo, sin embargo puede extrapolarse a otro tipo de usuario gracias a su fácil entendimiento, los colores, las imágenes y los sonidos,

complementandose entre sí para contextualizar al usuario sobre la época sin necesidad sobrecargar la imagen dificultando el entendimiento. (ver validación)

6.3.2 Diseño Estructura

Para el diseño de la estructura se partió de cuatro objetivos esenciales, facilidad de transporte, la resistencia, modular y sencillo de ensamblar. A raíz de esto la estructura se divide en cuatro módulos centrales que pueden ser ubicados en diferentes posiciones, los cuales a su vez cuentan con dos paneles laterales donde se puede añadir información sobre la cultura de la salsa y/o publicidad. Para la ubicación de los equipos se tomo la decisión de tener la proyección desde la parte de atrás de cada módulo de esta forma el usuario no interrumpe la imagen con su cuerpo. Adicionalmente para la altura de la estructura y la proyección se tomó en cuenta la altura promedio caleña, la cual se encuentra entre 1.60m y 1.72m.

Modulo

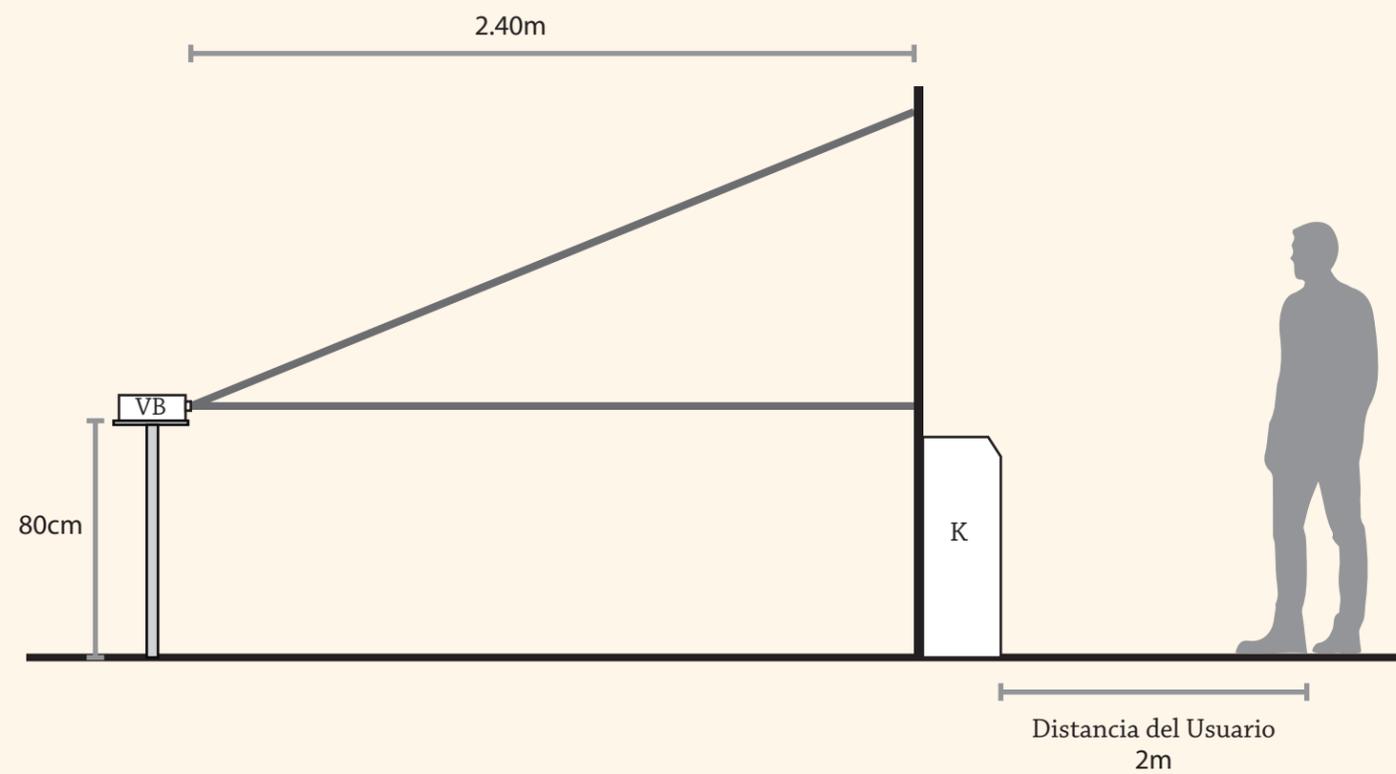




LONGITUDES

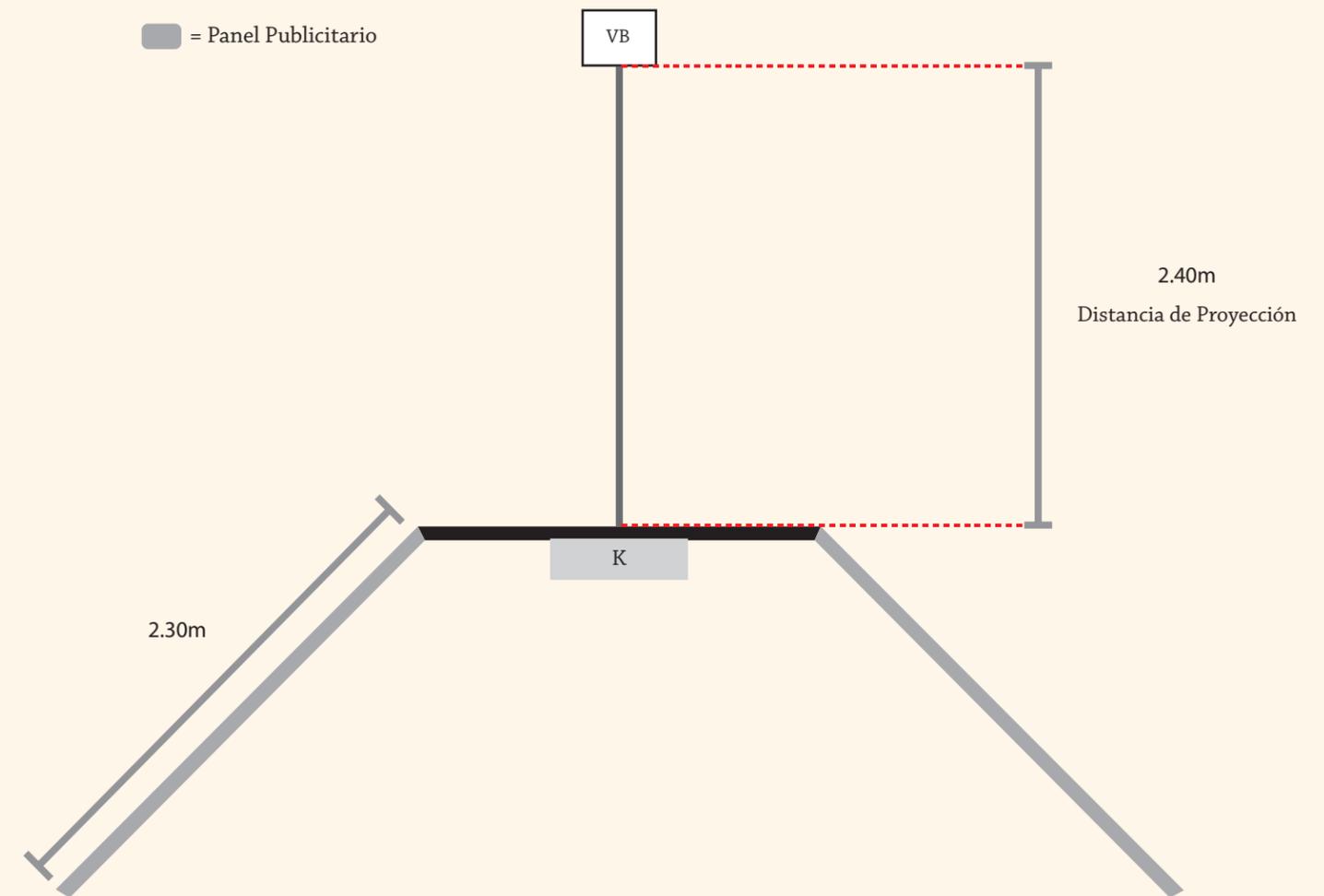
- VB = Videobeam
- K = Kinect 2.0
- = Proyección
- = Panel Publicitario

Modulo



MODULO INDIVIDUAL VISTA SUPERIOR

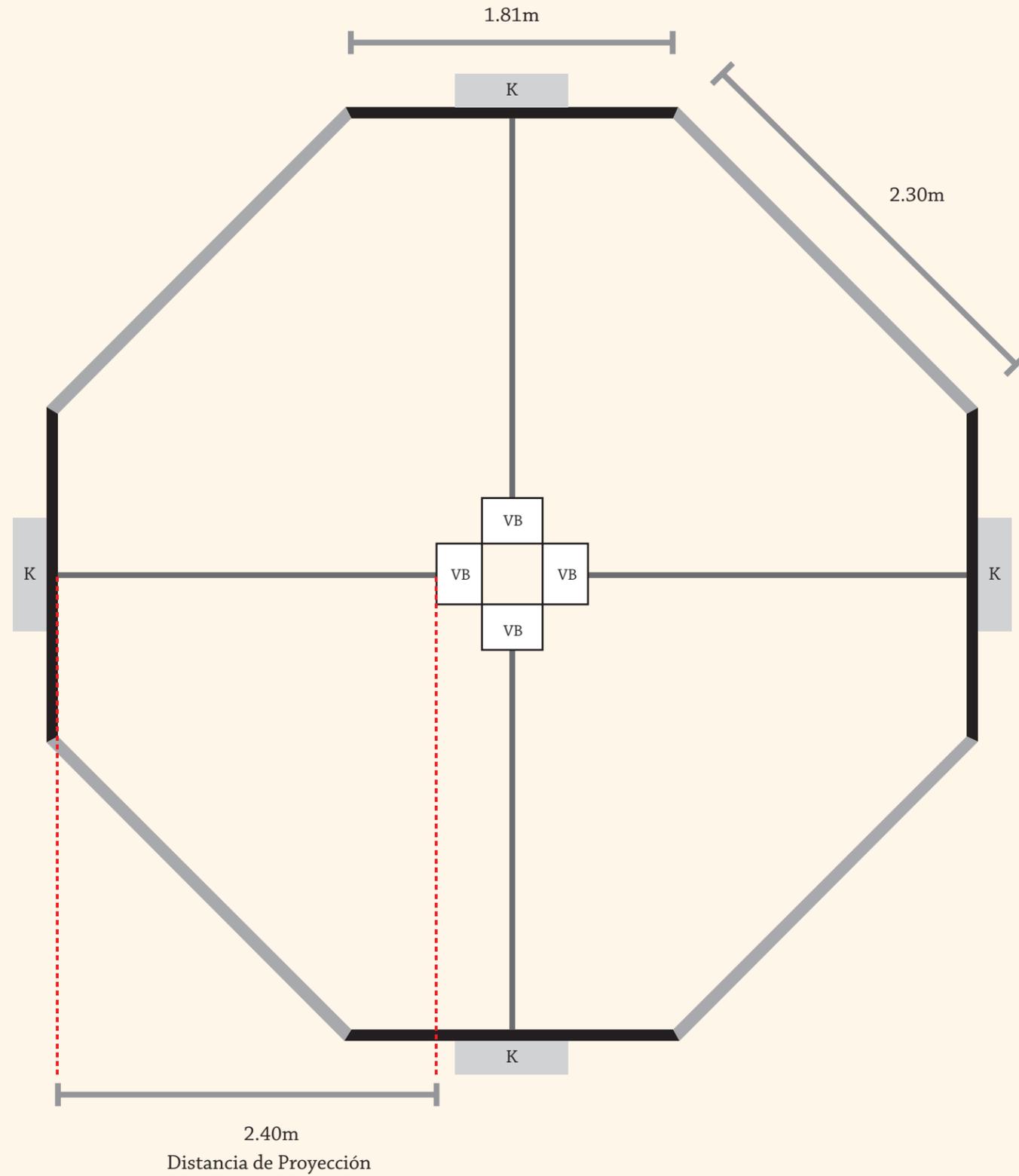
- VB = Videobeam
- K = Kinect 2.0
- = Proyección
- = Panel Publicitario





MODULOS UNIDOS ESTRUCTURA PRINCIPAL VISTA SUPERIOR

- VB = Videobeam
- K = Kinect 2.0
- = Proyección
- = Panel Publicitario



6.4 Validación con usuario

La validación con usuario se llevo a cabo en cinco etapas en las cuales se evaluará la narrativa, estructura de hipertexto, diseño de interfaz, estructura física y por último la receptividad del mensaje.

Características de las pruebas

Público Objetivo:

Jóvenes a partir de los 18 años hasta 28 años.

Estrato socio-económico:

Medio Alto.

Descripción:

Gusto por la salsa solo en ocasiones de fiesta y verbena, la salsa no forma parte de su día a día como género principal, al no tener la salsa presente cotidianamente el conocimiento hacia la cultura salsera en cali no es muy profundo y presenta desinterés por este.

Pruebas de Usuario #1

Tamaño de la muestra: 10 Personas.

Objetivo de la prueba:

El usuario debe ir recorriendo la narrativa propuesta decidiendo entre dos caminos (A o B), siendo estos los causantes de modificar la historia y dar un rumbo diferente a esta. Con esto se busca evaluar que tanto se conecta el usuario con una narrativa que no es lineal y puede ser abordada desde otras perspectivas, por otro lado al presentar audio y video relacionados con el género de la salsa se buscó evaluar si los usuarios comprenden el tipo de baile se le está presentado en la propuesta y como se conecta con esta.

Características:

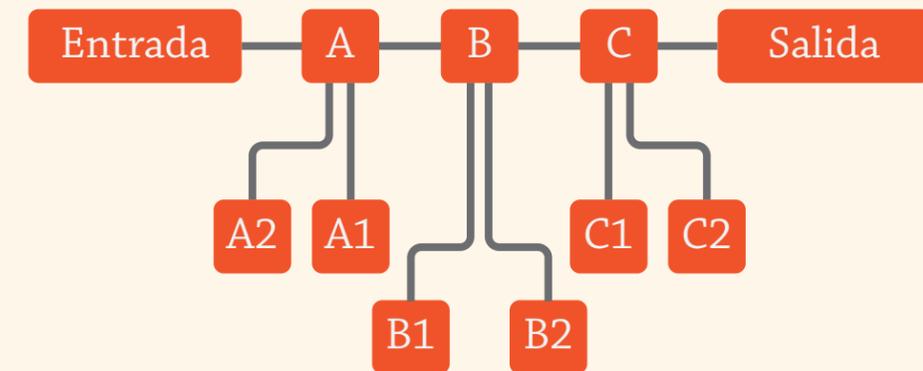
Narrativa corta y sencilla

Estructura de Hipertexto Ramificada

Dos finales distintos

Interacción por medio de mouse/trackpad

Narrativa Ramificada



Resultados:

De los usuarios a los cuales se les realizó la prueba, el 80% de ellos lograron cumplir con la tarea, entendieron la narrativa y todo lo implicado en ella, generando una prueba exitosa. Por el contrario, el 20% fallaron en la ejecución de la tarea, ya que no entendieron la narrativa que habían creado con la toma de sus decisiones, generando una prueba fallida.

Feedback del usuario:

Los usuarios testeados, nos dieron una visión positiva en cuanto a:

El hecho de poder escoger el camino por el cual ir y así cambiar la narrativa de ella, demostrando cómo es la persona que está interactuando con ella. Al tener un personaje en el cual se desarrolla la historia, los usuarios se sintieron identificados al relacionar la historia relatada con sus experiencias personales. La música de fondo fue un factor que ayudó a la realización de la prueba, ya que situaba al usuario en una posición de mayor atracción hacia el prototipo por lo que les parecía esencial. Los usuarios relacionaron una instalación de este tipo en eventos o espacios concurridos como centros comerciales. En cuanto al personaje de la historia, los usuarios preferían manejara un léxico acorde a la cultura de Cali.

En cuanto lo negativo o que hizo falta en el prototipo, fue:

Explicar muy bien cómo se va a desarrollar toda la historia y la interacción con ella.

Más de la mitad de los usuarios sugirieron que al tratar con el tema de la salsa, debería haber movimiento en las interacciones realizadas y no limitarse con un mouse.

Pruebas de Usuario #2

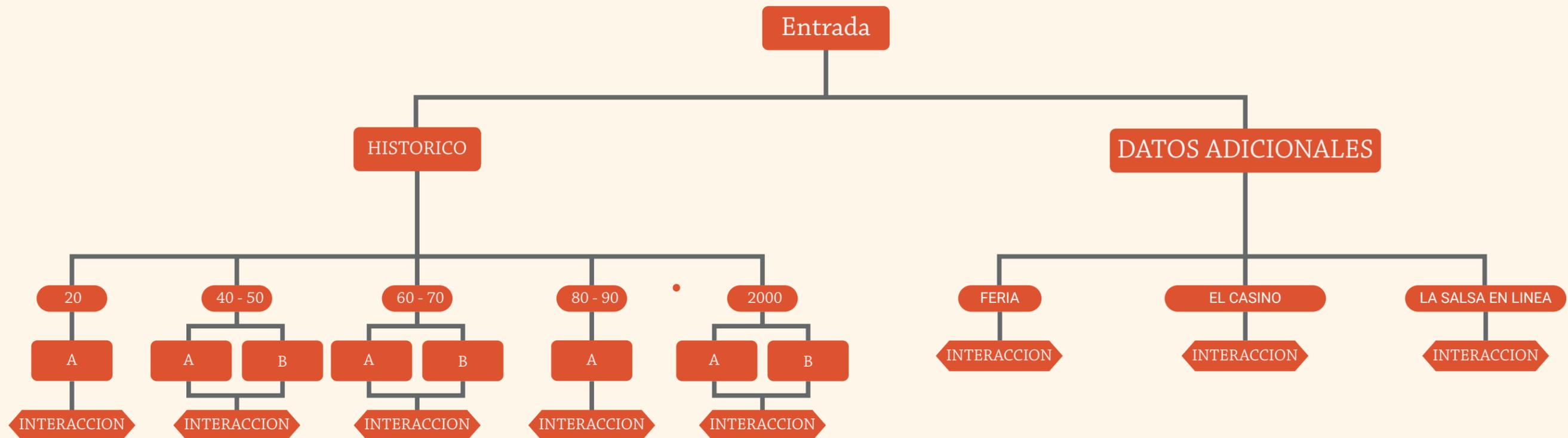
Tamaño de la muestra: 12 Personas.

Objetivo de la prueba:

El usuario debe ir recorriendo la narrativa propuesta donde se presenta varios caminos, cada uno acorde a una época relacionando con la salsa, Adicional a esto el documental cuenta con un estilo gráfico que sigue los lineamientos de la época y el tipo de usuario. para esta se presentó la información directamente, es decir que el usuario aún no tenía la posibilidad de ir descubriendo por su cuenta todo el contenido. Con esta prueba se busca comprender cómo los usuarios abordan una narrativa más libre, implementando una estructura jerárquica en este caso, adicionalmente comprobar que tanta información puede recibir el usuario antes de que pierda el interés.

Características:

- Narrativa extensa
- Estructura de Hipertexto Jerárquica
- Finales en cada camino
- Interacción por medio de mouse/trackpad



Resultados:

Gracias al apartado gráfico todos los usuarios logran completar la tarea asignada, comprendieron bien el trasfondo de la narrativa y entendiendo el mensaje central de esta, sin embargo encontramos ciertos problemas con el contenido presentado puesto que a al 40% de los usuarios se les dificultó comprender el paso de pantallas y perdiendo un poco el hilo conductor.

Feedback del usuario:

Los usuarios testeados, nos dieron la siguiente retroalimentación:

En cuanto al apartado gráfico se encuentran muy cómodos con la estética sin embargo ciertos botones no son muy claros ocasionando algo de confusión, adicional a esto encuentran que la información es clara sin embargo es muy extensa y se vuelve aburrido, finalmente expresaron un cierto desacuerdo a la idea de que la narrativa sea jerárquica ya que deja algunos vacíos que toca llenar por su cuenta.

Pruebas de Usuario #3

Tamaño de la muestra: 13 Personas.

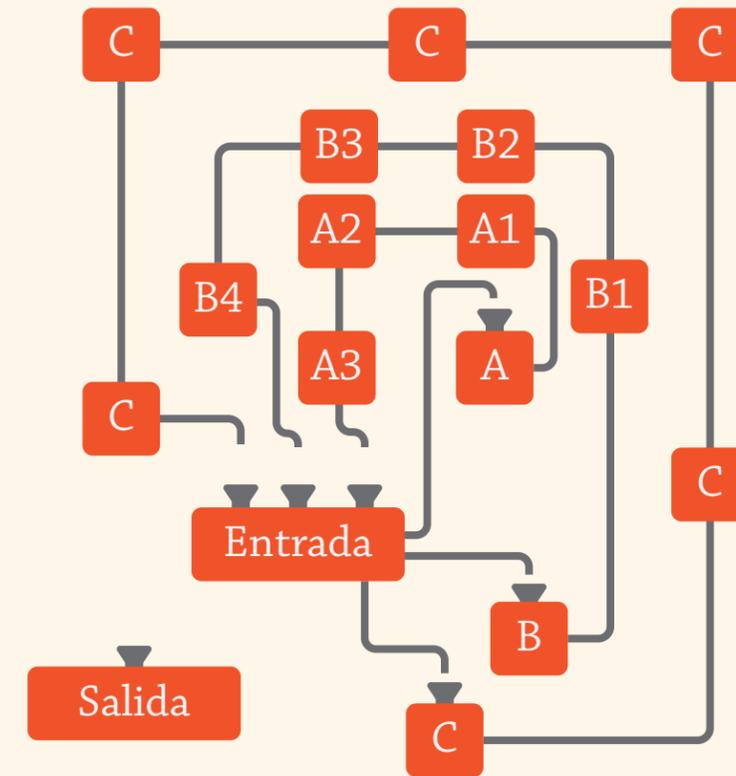
Objetivo de la prueba:

Del total de usuario se tomaron 5 personas de las pruebas anteriores con el fin de evaluar una mejoría en el desarrollo del proyecto tanto en interfaz, como en flujo de usuario respecto a la narrativa. El objetivo principal es evaluar una nueva estructura de hipertexto siendo en este caso la Concéntrica, ver como cambia el flujo de la interacción y como se ve afectada la narrativa, enfrentando al usuario con una experiencia nueva.

Al igual que las pruebas anteriores los usuarios deben recorrer el documental explorando nuevas áreas, con un refuerzo visual y auditivo que acompaña el mensaje que se desea transmitir, por otro lado en esta prueba se implementen interacciones donde el usuario puede seleccionar y arrastrar objetos, reproduciendo música y videos, el contenido que me presenta es más sencillo y puntual, con textos cortos e imagen acompañadas de audios que dan introducción al área de interés.

Características:

- Narrativa simplificada
- Estructura de Hipertexto Concéntrica
- Sin final, retorna siempre al menú
- Interacción por medio de mouse/trackpad





Pruebas de Usuario #4

Tamaño de la muestra: 6 Personas.

Objetivo de la prueba:

Evaluar el funcionamiento del Kinect V2 con todo el contenido de la instalación que se lleva hasta el momento, añadiendo nuevas interacciones que requieren de un mayor trabajo para el usuario, como el mover objetos con las manos, selecciones e imitación de poses.

Características:

Narrativa simplificada en videos

Estructura de Hipertexto Concéntrica

Sin final, retorna siempre al menú

Interacción corporal - Kinect V2

Resultados:

Al pasar de una interacción por medio de mouse o trackpad a la corporal mediante el uso de Kinect v2 lo usuarios prestan más atención al contenido, y se nota una mejoría en la inmersión de la instalación, sin embargo hallamos un falla en la interfaz con ciertos botones ubicados en la parte inferior ya que lo usuarios debía agacharse demasiado para acceder a estos, volviéndose una tarea tediosa de realizar.

Feedback del usuario:

Encontraron divertido controlar todo con las manos y usar su cuerpo para cumplir explorar el contenido, sin embargo en ciertas pantallas no fue muy claro la acción a realizar y nos les gusto tener que agacharse tanto para llegar a los botones de la parte inferior.

Pruebas de Usuario #5

Tamaño de la muestra: 7 Personas.

Objetivo de la prueba:

Evaluar el funcionamiento del Kinect V2 con todo el contenido de la instalación que se lleva hasta el momento, donde se puden aspectos como el diseño de interfaz y fluidez con ciertas interacciones, mejorando las instrucciones.

Características:

Narrativa simplificada en videos

Estructura de Hipertexto Concéntrica

Sin final, retorna siempre al menú

Interacción corporal - Kinect V2

Resultados:

Con el cambio de posiciones en los botones los usuarios se encontraron más cómodos, por otro lado se mejoraron las instrucciones que debe seguir el usuario en ciertas pantallas, como el baile y la selección de los instrumentos. Adicionalmente solo se deben corregir ciertos errores de léxico.

Feedback del usuario:

Los usuarios encuentran muy entusiasmados con el flujo de interacción, las interfaz mucho más clara y limpia con instrucciones fáciles de entender, y finalmente una narrativa fácil de recordar, descubriendo nuevos aspectos de la cultura de la salsa en Cali.

6.5 Factor de innovación

Como se expone en la investigación Cali cuenta con diferentes actividades que buscan fomentar la cultura, sin embargo la mayoría de estas no están son de fácil acceso a todo el público, es por esto que Al Soko entrada llenar este vacío explorando una forma nueva de llegar a la comunidad e impartir la calculara de la salsa, implementando técnicas como el documental interactivo y la transmedia para dar libertad al usuario de abordar la salsa a su gusto, adicionando un factor de movimiento dándole dinamismo a la comunicación entre el usuario y la instalación, siendo igualmente fácil de ubicar en diferentes espacios siendo esta una herramienta versátil y eficaz para continuar cultivando la cultura salsera en Cali.



7. Viabilidad





7.1 Producción

Se planea realizar 4 módulos centrales, el primero dando un recorrido a través de la historia de la salsa en Cali, el segundo cuenta aborta temas relacionados con el bailarín y el bailador, el tercero está enfocado a los discomanos y melomanos, y finalmente el cuarto módulo está relacionado con las orquesta y músicos. Para el desarrollo de todo el contenido mencionado anteriormente y el montaje físico (estructura, videobeam, cableado, etc) se estiman los siguientes costos de producción a un año:

	Descripción	Und	Cantidad	Vr Unitario	Vr Total
1	Elemento Tangibles				
1,01	Equipo Kinect V2	Und	4	\$275.000	\$1.100.000
1,02	Computador Alta gama	Und	4	\$3.500.000	\$14.000.000
1,03	Tela de proyeccion	Und	4	\$70.000	\$280.000
1,04	Equipo Videobeam	Und	4	\$3.841.000	\$15.364.000
1,05	Estructura Kinect	Und	4	\$350.000	\$1.400.000
1,06	Estructura Tela proyeccion	Und	4	\$280.000	\$1.120.000
1,07	Estructura para videobeam	Und	4	\$350.000	\$1.400.000
1,08	Camara de video	Und	2	\$1.200.000	\$2.400.000
1,09	Insumos (Extenciones, lamparas, etc)	Global	1	\$3.000.000	\$3.000.000
1,10	Alquiler estudio de fotografia	Horas	120	\$41.375	\$4.965.000
1,11	Transportes	Global	1	\$2.950.000	\$2.950.000
				Subtotal 01	\$47.979.000

2	Elemento Intangibles				
2,01	Windows 10	Und	4	\$420.000	\$1.680.000
2,02	Licencia Adobe	Und	4	\$1.900.000	\$7.600.000
2,03	Licencia Processing	Und	1	\$0	\$0
2,04	Licencia Kinect for windows	Und	1	\$0	\$0
2,05	Licencia libreria audio	Und	1	\$0	\$0
2,06	Licencia Libreria Video	Und	1	\$0	\$0
2,07	Derechos de autor sobre audio	Und	50	\$150.000	\$7.500.000
				SubTotal 02	\$16.780.000

3	Equipo de Trabajo				
3,01	Alquiler Oficina	Mes	12	\$750.000	\$9.000.000
3,02	Diseño Interfaz (3 Diseñadores)	Mes	5	\$5.400.000	\$27.000.000
3,03	Grabacion de video (1 Diseñador)	Mes	5	\$1.500.000	\$7.500.000
3,04	Animacion (1 Animador)	Mes	10	\$2.000.000	\$20.000.000
3,05	Desarrollador (2 Desarrolladores)	Mes	10	\$6.000.000	\$60.000.000
3,06	Postporducccion (1 Diseñador)	Mes	2	\$2.000.000	\$4.000.000
3,07	Equipo de investigacion (2 Investigadores)	Mes	5	\$2.600.000	\$13.000.000
3,08	Actor(es) de voz (1 Actor de voz)	Mes	5	\$1.200.000	\$6.000.000
3,09	Transporte	Mes	7	\$350.000	\$2.450.000
				SubTotal 03	\$148.950.000
				Total 01+02+03	\$213.709.000

7.2 Personal de desarrollo

Para lograr el culminar de forma exitosa la instalación “Al Soko”, durante un año se requieren los conocimientos de los siguientes profesionales:

Diseñadores (x3): El equipo de diseño estará a cargo de crear las diferentes interacciones e interfaces de los módulos, adicionalmente la toma de insumos, como videos y fotos.

Animador (x1): Estará encargado de crear las diferentes animaciones o videos que requiera el proyecto.
Desarrolladores (x2): Encargamos de montar todas la interacciones y realizar todas las funciones que requiera cada módulo.

Actor de voz (x1): Encargado de crear la voz que acompaña al usuario durante toda la experiencia.

Investigadores (x2): Cuerpo central del proyecto, ya que estos deben indagar y profundizar más sobre los diferentes apartados de la cultura salsera en Cali.

7.3 Plan de distribución

Se espera que Al Soko se instale en diferentes eventos y zonas de la ciudad, tales como: centros comerciales, espectáculos, fiestas privadas, eventos culturales.

Del mismo modo Al Soko puede complementar eventos principales de la ciudad como: Feria de Cali, Delirio, Ensalsate, Salsa al parque, Encuentro de Melomanos, Escuelas.



8. Conclusiones

Desde sus inicios se partió del hecho que existe una pérdida de identidad en la ciudad de Cali en torno a la cultura de la salsa, a lo largo de la investigación se desglosa una larga lista de elementos que ayudaron a comprender cómo la identidad cultural y los imaginarios que la acompañan forman parte del día a día de las personas y del mismo modo encontrar un mecanismo por el cual reforzar dicha identidad, explorando diferentes proyectos en torno a los documentales interactivos para identificar su versatilidad y facilidad de comunicar ideas siendo este la herramienta principal para el desarrollo del proyecto y su solución, sin embargo gracias a la ayuda de expertos y a las entrevistas realizadas a diferentes personas se logró comprender que debido al tema cultural que se está llevando a tratar el documental interactivo no puede llevarse a cabo frente a una pantalla en la cual se interactúa por medio de un clic, ya que es necesario involucrar de forma más inmersiva al usuario lo que permite encontrar el videomapping como refuerzo para el documental, siendo esta la propuesta final capaz de ayudar a reforzar la identidad cultural en torno a la salsa.

Bibliografía

ABC del Plan Especial de Salvaguardia (PES). (2009, 09 de Septiembre), Mincultura. Recuperado de: http://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/noticias/Paginas/2009-09-08_26664.aspx

Anónimo (2011, 6 de diciembre). ¿Qué es el documental interactivo?. Rescatado de: <https://documentalinteractivo.wordpress.com/2011/12/06/que-es-un-documental-interactivo/>

Anónimo (2014, 29 de Junio). Industrias Culturales, un motor para la economía caleña, El Pueblo. Rescatado De: <http://elpueblo.com.co/industrias-culturales-un-motor-para-la-economia-calena/>

Betancourt Echeverry, Darío (1999). Memoria individual, memoria colectiva y memoria histórica. Lo secreto y lo escondido en la narración y el recuerdo, Clacso. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/dcs-upn/20121130052459/memoria.pdf>

Gifreu, Arnau (2011). El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente. Rescatado de: <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>

Galindo, Dolores (2012, 16 de Julio). Realidad Aumentada en Museos. Recuperado de: <https://socialmuseum.net/2012/07/16/realidad-aumentada-en-museos/>

Ley 1185 de 2008 que modifica la Ley 397 de 1997. (2016, 07 de Octubre). Incah, Instituto Colombiano no Antropología e Historia. Recuperado de: <http://www.icanh.gov.co/?idcategoria=2091>

Molano L., Olga Lucía (2007, 7 de Mayo). Identidad cultural un concepto que evoluciona, Revista Opera. Rescatado de: <http://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>

Paz Zabala, Juan David (2012, 17 de Junio). La Historia de la Salsa en Cali, Cali, Colombia. Recuperado de: <http://salsaencaliporjdp.blogspot.com.co/>

Pérez R. Alejandra (2017, 18 de Febrero). La salsa, una identidad cultural para Santiago de Cali, Alcaldía de Santiago De Cali. Rescatado de: http://www.cali.gov.co/cultura/publicaciones/42238/la_salsa_una_identidad_cultural_para_santiago_de_cali/

Pérez Vargas, Ricardo (2013, 28 de Julio). una naciente industria al son de la prosperidad, El País. Rescatado De: <http://www.elpais.com.co/elpais/cali/noticias/salsa-cali-industria-son-prosperidad>

Pregoneros de Medellín. Recuperado de: <http://www.pregonerosdemedellin.com>

Quiñonez, M. H., & Guerrero, R. (2015, Mayo). Cali, hacia un territorio intercultural (Versión final). Recuperado de: http://www.cali.gov.co/cultura/publicaciones/27017/plan_decenal_de_cultura_de_santiago_de_cali/

Redacción de El País (2015, 29 de Junio). Aumenta cifra de turistas internacionales que visitan el Valle del Cauca, El País. Rescatado de: <http://www.elpais.com.co/elpais/economia/noticias/aumenta-cifra-turistas-internacionales-visitantes-valle-cauca>

Revista Eure (2007, 23 de Febrero). ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad?, Revista Eure. Recuperado de: <http://www.scielo.cl/pdf/eure/v33n99/art08.pdf>

TECNALIA (2015). Realidad Aumentada y Gamificación para comunicar contenidos culturales de Turismo. Recuperado de: <https://youtu.be/wO9bs2dgKNU>

Anónimo (2011, 1 de marzo) Welcome to pine point. Recuperado de: <http://www.interactivedocumentary.net/2011/03/01/welcome-to-pine-point-2/>

Anónimo (2012, 2 de Enero) Características del documental interactivo, WordPress. Recuperado de: <https://documentalinteractivo.wordpress.com/2012/01/02/caracteristicas-del-documental-interactivo/>



Anonimo (2014, 4 de Noviembre). UI, UX, IxD: ¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?. Recuperado de: <http://www.kambrica.com/blog/ui-ux-ixd-cual-es-la-diferencia/>

Bear 71. Recuperado de: <https://www.nfb.ca/interactive/>

BlaBla. Recuperado de: <http://blabla.onf.ca/>

Esteves Tepedino, Marcelo A. (2014, 1 de Septiembre) El video mapping: definición, características y desarrollo. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6174/1/TFG-N.128.pd>

Gary P Hayes (2012). Como Escribir Biblia Transmedia Eduardo Pradanos. Rescatado de : <http://guionactualidad.uab.cat/wp-content/uploads/2013/01/Como-escribir-una-Biblia-Transmedia.pdf>

Gifreu Arnau (2012, 5 de Junio). El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente. Recuperado De: <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>

Gifreu Castells, A. (2014). El documental Interactivo, Evolucion, caracterizacion y perspectivas de desarrollo, Recuperado de: <https://books.google.com.co/books?id=HTeCBAAAQBAJ&pg=PT43&dq=documental+interactivo&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjI5J-jwdXTAhXGOiYKHS0cC2oQ6AEIITAA#v=onepage&q&f=false>

POV Guest Blogger (2013, 25 de mayo) The Making of Bear 71. Recuperado de: <http://www.pbs.org/pov/blog/news/2013/05/the-making-of-bear-71/>

Perales Blanco, Verónica (2013, 31 de enero) Creatividad y discursos hipermedia. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=zjI9CHg1ENwC&pg=PA29&lp=PA29&dq=Niveles%20de%20interactividad%20y%20grados%20de%20participaci%C3%B3n&source=bl&ots=_EMm2ZukW9&sig=ITyJFOU3kxMhQrkJonEf6RFvhyc&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjE_cetkNXTAhUEyyYKHefQAgoQ6AEIKTAB#v=onepage&q&f=false

Revista Eure (2007, 23 de Febrero). ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad?, Revista Eure. Recuperado de: <http://www.scielo.cl/pdf/eure/v33n99/art08.pdf>

Rodríguez Canfranc, Pablo (2014, 8 De Noviembre). Transmedia: la nueva narrativa fluida para una realidad líquida, Recuperado De: <http://blogthinkbig.com/narrativa-transmedia/>

Sánchez C. Celso (1997). El imaginario cultural como instrumento de análisis social, Rescatado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/viewFile/POSO9797130151A/25282>

Zeme, Tarcio (2009, 27 de Abril). 8 características de User Interfaces (UI) de sucesso, Recuperado de: <http://desenvolvimentoparaweb.com/ux/8-caracteristicas-de-user-interfaces-ui-de-sucesso/>

Robles Elizabeth (Noviembre, 2003). Cultura y Era Tecnológica, Universidad de Puerto Rico. Recuperado de: <http://razonypalabra.org.mx/anteriores/n35/erobles.htm>

Pregoneros de Medellín. Recuperado de: <http://www.pregonerosdemedellin.com>