

# El diseño de imágenes fijas para un entorno hipermedial<sup>1</sup>

Nora Helena Villa Orrego\*

## Resumen

La producción de un entorno hipermedial supone, entre otras cosas, el diseño y la articulación de diferentes recursos audiovisuales. Si se trata de la elaboración de un material con propósitos educativos, las exigencias asociadas a la realización de audios, creación de imágenes o elaboración de hipertextos aumentan, lo cual demanda competencias profesionales específicas. El presente artículo da cuenta del proceso de creación de una serie de imágenes fijas durante la fase de desarrollo de un entorno hipermedial; se trata del análisis de una experiencia técnica y metodológica cuya sistematización puede constituirse en un protocolo a seguir en situaciones similares de formación de comunicadores audiovisuales y multimediales de cara a su desempeño profesional.

**Palabras Clave:** Multimedia, comunicación, educación, formación, hipermedia, imagen fija, comunicación audiovisual y hipermedial, desempeño profesional.

**Recibido:** 18 de Abril

**Aceptado:** 10 de Mayo

## Introducción

Cada vez es más común que profesionales de diferentes disciplinas trabajen en proyectos colectivos o que la elaboración de algunos productos o herramientas en el marco de proyectos de investigación en marcha implique el concurso de estudiantes en formación provenientes de disciplinas diferentes a las que han dado lugar a la formulación de las propuestas. Sin embargo, se tienen pocas evidencias de la manera en que los investigadores y los estudiantes en

formación llevan a cabo procesos creativos como parte de una actividad investigativa. Habitualmente en estas situaciones los pasos que se siguen para el logro de los objetivos, así como los resultados obtenidos, se asemejan más a una dinámica de “ensayo - error” que no siempre incide en el futuro desempeño profesional del aprendiz, dado que los lineamientos metodológicos a seguir no se sistematizan a lo largo del proceso para ser utilizados en casos similares y que dichas actividades raras veces se cotejan con el perfil profesional y ocupacional del estudiante en formación.

1. Esta experiencia tuvo lugar en el marco del proyecto de investigación, concluido recientemente, “Formulación y experimentación de una propuesta de alfabetización visual para estudiantes de educación básica apoyada en recursos hipermediales” financiado por Colciencias y la Universidad de Antioquia. La autora del artículo es la investigadora principal del proyecto.

\* Comunicadora Social-Periodista de la Facultad de Comunicaciones Universidad de Antioquia. Candidata a Doctora en Educación de la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia.

Uno de los objetivos del proyecto de investigación, del cual se deriva el presente artículo, consistía en el desarrollo de un entorno hipermedial orientado a favorecer el desarrollo de competencias en lectura de imágenes en estudiantes de educación básica. La elaboración de los diferentes insumos de este material demandó la participación de diversos profesionales y de un estudiante en formación del pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia, al que se le asignó la tarea de crear algunas de las imágenes fijas que habrían de incluirse en el entorno. Sistematizar esta experiencia implica describir la situación, analizar cada uno de los aspectos que la componen y esbozar una serie de pautas que favorezcan la documentación, acceso y valoración retrospectiva de este tipo de procesos de formación.

### Método

El proceso de elaboración del entorno hipermedial estuvo compuesto por dos fases, en la primera se optó por un análisis documental relacionado con la temática sobre la que versaría y con los aspectos técnicos y teóricos implicados en su desarrollo. En una segunda fase se diseñó la estructura general, se identificaron los profesionales requeridos en cada una de las etapas del proceso y se puso en marcha el trabajo. La segunda fase no se describe ampliamente debido a que se aparta de los propósitos de este artículo, razón por la cual se hará énfasis exclusivamente en lo que concierne a la creación de algunas de las imágenes fijas que habrían de incluirse en el entorno.

Inicialmente se revisaron los perfiles profesional y ocupacional del programa comunicación audiovisual y multimedial con la idea de evaluar la pertinencia de la participación de un estudiante de este Programa en el desarrollo del entorno y apreciar el grado de concordancia entre la asignación de tareas y las competencias específicas que debería tener el estudiante en formación para desempeñar sus funciones. Finalmente, para la sistematización de la experiencia se hizo un compendio de las pautas iniciales dadas al estudiante para la realización de su trabajo, los obstáculos encontrados, las estrategias de solución, y los criterios de evaluación de los procedimientos empleados y de los resultados obtenidos.

### Pluralidad de medios y convergencia de lenguajes

Usualmente el desempeño profesional del comunicador ha estado asociado únicamente a la producción de mensajes para la prensa, la radio o la televisión; sin embargo, este supuesto parece cada vez más reduccionista si se tiene en cuenta la convergencia de lenguajes que comporta la producción y difusión de mensajes a través de soportes digitales.

La revolución tecnológica que vivimos no afecta solo por separado a cada uno de los medios sino que está produciendo transformaciones transversales que se evidencian en la emergencia de un

*ecosistema comunicativo* conformado no solo por nuevas máquinas o medios, sino por nuevos lenguajes, escrituras y saberes, por la hegemonía de la experiencia audiovisual sobre la tipográfica y la reintegración de la imagen al campo de la producción de conocimientos. Ello está incidiendo tanto sobre el sentido y el alcance de lo que entendemos por comunicar como sobre la particular

reubicación de cada medio en ese ecosistema y en las relaciones de unos medios con otros.<sup>1</sup>

Las dinámicas socioculturales a las que han dado paso las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) ha exhortado a los comunicadores y a los centros de formación de estos profesionales a dirigir su atención hacia unas destrezas laborales adicionales a las que se habían tenido hasta el momento como ejes; algunas de esas destrezas están relacionadas con la formulación, diseño y evaluación de recursos multimediales e hipermediales. El perfil profesional contemplado en el programa de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia pretende "(...) formar profesionales competentes en lo que a diseño, producción, evaluación programación y gestión de proyectos audiovisuales o multimediales se refiere"<sup>2</sup>. Es posible que en determinados casos el comunicador audiovisual y multimedial no necesariamente se ocupe de cada uno de los aspectos relacionados con la

**Se tienen pocas evidencias de la manera en que los investigadores y los estudiantes en formación llevan a cabo procesos creativos como parte de una actividad investigativa**

producción de este tipo de recursos sino de un insumo en particular que debe ser articulado posteriormente a los productos de otros profesionales involucrados en la programación, el diseño general o los contenidos y estructura interactiva del entorno. Por esta razón resulta apremiante que el profesional en cuestión posea:

(...) un conocimiento y comprensión de los diferentes lenguajes y expresiones que atraviesan el campo de la comunicación audiovisual e hipertextual para comunicar con suficiencia y claridad los contenidos de estos campos. Con capacidad para conceptualizar sobre sus propias experiencias con los medios para enriquecer y aportar a la teoría y a partir de ella misma enriquecer los métodos prácticos.<sup>3</sup>

Ante la pregunta sobre la pertinencia de que un estudiante en formación del pregrado de comunicación audiovisual y multimedial y no de otro programa, fuera la persona idónea para crear las imágenes fijas que debía contener el material, surgieron diversas respuestas una de las cuales se resume en la siguiente consideración: “Los medios audiovisuales han incorporado nuevas formas de presentación de la información, superando el modelo verbal con propuestas multisensoriales, donde la imagen aporta componentes icónicos muy intuitivos y motivadores (...)”<sup>4</sup> no está de más mencionar que dentro de los principales artífices de esa dinámica de apreciación y revaloración de la imagen como portadora de información se encuentran los profesionales de la comunicación mucho antes de que los campos de formación comenzaran a diversificarse como sucede en la actualidad.

### **Investigación- formación una relación con miras al desempeño profesional**

Actualmente diferentes profesionales pueden valerse de métodos y recursos similares para llevar a cabo las tareas de formar, informar, comercializar y entretener. Las imágenes pueden emplearse de igual forma para despertar el interés de los estudiantes, captar la atención de los receptores, seducir a los potenciales compradores, o inducir al consumo del tiempo de ocio del ciudadano del

común. Cuanto más se diversifiquen las áreas de desempeño y el tipo de profesionales capaces de suplir las diversas demandas de la sociedad, más plurales y cercanos al mercado laboral habrían de ser los espacios de formación. Para desempeñarse

competentemente en un campo como éste, no solo es necesario tener un conjunto de conocimientos teóricos básicos sobre la disciplina, también es fundamental confrontar esos conocimientos con los requerimientos operativos y metodológicos del ejercicio profesional, en esa tarea es probable que tenga más éxito quien se valga del método científico para solucionar determinadas situaciones problemáticas incluso las que se relacionan con procesos de creación o diseño. El perfil ocupacional del comunicador

audiovisual y multimedial de la Universidad de Antioquia ilustra la esencia de esa dinámica formativa que supone el “saber - hacer”:

Diseñar y gestionar proyectos para los medios audiovisuales y multimediales es la expresión, o ejercicio libre de la sensibilidad hacia el acto creativo en el cual el profesor es el guía, el iniciador, el orientador de proyectos creativos trabajados desde la base de los talleres, que son alimentados a su vez por diferentes paradigmas comunicacionales, lingüísticos, tecnológicos y socio-humanísticos<sup>5</sup>.

Conviene decir que la creación de cualquier producto audiovisual, multimedial o hipermedial demanda un proceso de búsqueda y reflexión permanente sobre la esencia de lo que pretende comunicarse. A continuación se describen cada uno de los pasos que se siguieron para la creación de las imágenes fijas del entorno hipermedial, comenzando por una revisión de los aspectos conceptuales básicos relacionados con el entorno entre los que se destacan la hipermedia y la imagen fija.

### **Hipermedia**

Puede decirse que el hipertexto y la multimedia tienen un origen común en las TICs, sin embargo a cada uno de ellos se asocian características particulares. La estructura no secuencial del

**Las imágenes pueden emplearse para despertar el interés de los estudiantes, captar la atención de los receptores, seducir a los potenciales compradores, o inducir al consumo del tiempo de ocio del ciudadano del común.**

hipertexto que sugiere lecturas no lineales de la información, así como la interactividad potencial que sugiere la multimedia a partir de la integración de imágenes, audios, videos y animaciones, son algunas de las más difundidas y generales. En la hipermedia confluyen las características y bondades del hipertexto y de la multimedia<sup>6</sup>. Como sostiene Landow “La expresión hipermedia simplemente amplía la noción de texto hipertextual al incluir información visual, sonora, animación y otras formas de información”<sup>7</sup>. Para desarrollar el entorno hipermedial fue necesario el concurso de diferentes profesionales dado que los textos, las imágenes, los audios, las animaciones, y el diseño global, articulados en una estructura interactiva, debían constituirse en un entorno de aprendizaje del lenguaje visual y ofrecer pautas y ejercicios sobre lectura de imágenes. Además, el diseño de las imágenes fijas que habrían de incluirse en el entorno se perfilaba como una tarea sumamente exigente y novedosa, dado que tradicionalmente las imágenes han cumplido una función puramente ilustrativa y en este caso se esperaba que cumplieran funciones adicionales.

### Imagen fija

Las imágenes fijas que se incluirían en el entorno debían favorecer la comprensión de los elementos básicos de la alfabetización visual, permitir que el usuario centrara su atención, confirmara interacciones, clasificara y distinguiera hechos, se enfrentara a menor cantidad de texto escrito.<sup>8</sup> Además estaba previsto que cumplieran funciones vicariables, informativas y explicativas. La función vicarial de la imagen está determinada por su capacidad para sustituir acciones físicas o verbales provenientes de la realidad misma.<sup>9</sup> En muchas ocasiones la imagen sustituye al objeto que representa; en otros casos reemplaza a la palabra. Para Santos, en caso de que resulte complejo describir una situación puede presentarse una imagen en su lugar<sup>10</sup>. La función informativa está asociada a la claridad, y legibilidad que pueda alcanzar un texto; la imagen es autónoma en relación al texto que completa o explícita,<sup>11</sup> al comparar texto e imagen ambas sugieren significados

**En la hipermedia confluyen las características y bondades del hipertexto y de la multimedia**

**En muchas ocasiones la imagen sustituye al objeto que representa; en otros casos reemplaza a la palabra.**

independientes, aunque puedan estar relacionados de alguna manera. La función explicativa invita al observador a que trascienda la experiencia contemplativa de la imagen y experimente la necesidad de expresar verbalmente lo que aparece en una serie de imágenes acompañadas de textos breves.

### Las fases de creación de imágenes fijas frente al modelo didáctico

Resulta interesante describir cada uno de los pasos que se siguieron durante el proceso de creación de algunas de las imágenes fijas del entorno hipermedial<sup>12</sup> y cotejarlos con el modelo didáctico que propone el pregrado de comunicación audiovisual y multimedial, según el cual “La construcción pedagógica, didáctica y curricular parte de un modelo, sistémico e integrador, que pretende desde un esquema simple responder a las preguntas de: expreso, qué expreso, a quién expreso, cómo expreso, con qué expreso”<sup>13</sup>. A continuación se mencionan cada una de las etapas del proceso y la relación que tienen con las preguntas orientadoras del modelo didáctico del Programa<sup>14</sup>.

**Inducción:** El estudiante en formación participa de un proceso en el que se pone al tanto mediante reuniones y lecturas sobre la temática principal del entorno que ha de producirse, de los objetivos que esperan alcanzarse y del proyecto en el que se inscribe su desarrollo, la idea es despejar cualquier duda sea de tipo técnico o conceptual y que tanto el investigador como el futuro comunicador audiovisual y multimedial pueda hablar en lo sucesivo, en el mismo lenguaje. En este caso en concreto se realizaron varias reuniones con miras al estudio de los elementos constitutivos del lenguaje visual y a la construcción de asociaciones entre los conceptos que pretendían transmitirse por medio de las imágenes fijas próximas a crearse y los elementos del entorno que debían reflejarse en tales composiciones visuales para favorecer los procesos de comprensión de los observadores.

**Documentación:** Además de conocer el lenguaje específico en el que deben producirse

determinados mensajes, es necesario que el estudiante en formación conozca la temática central del entorno hipermedial, en este caso la imagen cuyos desarrollos teóricos, entre otros, se han referido a la lectura, la semiología, la semiótica, la sintaxis, y la semántica del lenguaje visual en la educación<sup>15</sup>. Los elementos morfológicos (punto, línea, color, textura, forma, plano); dinámicos (movimiento, ritmo, tensión) y escalares (dimensión, escala, proporción) de la imagen propios del alfabeto visual se constituyeron en las temáticas objeto de creación de las imágenes. Esta fase está vinculada a la pregunta ¿Qué expreso? del modelo didáctico que contempla el Programa. En muchas ocasiones esta etapa del trabajo compromete al comunicador a realizar un rastreo bibliográfico específico para obtener información actualizada que le permita diseñar imágenes con las que pueda expresar determinados conceptos, debido a que resulta bastante difícil crear cualquier tipo de recurso educativo si no se cuenta con información amplia y suficiente que permita hacerlo. En este caso, el investigador principal del proyecto hizo previamente dicho rastreo.

**Asignación:** Esta fase se refiere tanto a la asignación de tareas como a la asignación de espacios de trabajo y tiempos para realizarlo. El estudiante en formación y el investigador principal se ponen de acuerdo en las características generales de las imágenes que deben producirse tales como el color de fondo, la inclusión de marcos, la selección de líneas de diseño y los plazos con los que se cuenta para llevar a cabo este proceso. Generalmente los cronogramas hacen parte de esta fase por lo cual se requieren destrezas en el uso y manejo del tiempo, se trata de diseñar una estrategia que garantice el cumplimiento de los objetivos en un plazo de tiempo específico. Dicha práctica ha hecho carrera en diferentes ámbitos y conviene transferirla a los procesos de creación insertos en proyectos de investigación en los cuales se dispone, generalmente, de tiempos preestablecidos para el cumplimiento de los objetivos planteados.

**Adecuación:** Como sucede en los medios de comunicación convencionales, en esta fase se discuten las características propias del entorno hipermedial, la forma en la que pueden influirse mutuamente cada uno de los insumos que deben integrarse al entorno, así como los efectos que esperan producirse en los usuarios. Esta fase está relacionada con la pregunta ¿A quién expreso? del modelo didáctico del Programa, por lo cual es importante saber cuántos años tienen los potenciales usuarios, cuáles son sus intereses o pasatiempos,

que lenguajes les resultan interesantes y cuáles aburridos. Sin este paso el proceso de creación queda desprovisto de significado y es posible que una vez creadas las imágenes e integradas adecuadamente, pasen inadvertidas ante los ojos de los observadores. Es aconsejable que los integrantes del equipo de trabajo evalúen durante el proceso qué materiales, de naturaleza similar, sean digitales o impresos, resultan interesantes para determinado rango de edad, en este caso para niños entre los 12 y 14 años.

**Elaboración:** Se refiere a la fase de creación propiamente dicha, en ella se seleccionan los programas o las herramientas con las cuales el estudiante en formación o el profesional puede llevar a cabo su trabajo considerando aquellos que pueden dar mejores resultados de acuerdo con el concepto que desea abordarse. Esta fase está relacionada con la pregunta ¿Con qué expreso? del modelo didáctico del Programa, por esta razón, en caso de que el estudiante en formación no trabaje con los programas de diseño adecuados para una posterior integración al entorno, es preciso que se documente al respecto o que busque la asesoría de profesionales más experimentados que le adiestren en el manejo de los programas más pertinentes.

En esta fase también debe buscarse una respuesta a la pregunta ¿Cómo expreso? El estudiante en formación debe pensar si para comunicar visualmente ciertas ideas de la manera más eficaz, resulta más adecuado optar por la fotografía, el dibujo, la caricatura o las composiciones digitales, y preguntarse por las características de resolución de las imágenes que demanda la interfaz. Algunos profesionales solo tienen en cuenta la fase de elaboración en lo concerniente a la creación de imágenes, esta postura está asociada a una mirada operativa de la tarea que no considera importante ninguna de las otras fases del proceso por lo cual los productos son simplemente encargos que en muchas ocasiones dan resultado si se trata de propósitos publicitarios o informativos, pero no necesariamente formativos.

**Referenciación:** Se trata de la fase en la que se confeccionan los pies de imágenes, la idea es elaborar los textos breves que acompañarán a cada una de las imágenes. Es un proceso especialmente cuidadoso al que muchos profesionales no le confieren la debida atención. En este caso los pies de imágenes debían velar porque las imágenes siguieran cumpliendo las funciones para las que habían sido creadas. Si se pretende que una imagen cumpla una función vicarial o informativa y el texto que la acompaña dice exactamente lo mismo que

sugiere la imagen, la imagen dejaría de cumplir cualquiera de las dos funciones y pasaría a cumplir una función ilustrativa. Tomar a la ligera este proceso puede generar que se desvirtúen los avances producidos durante las fases de documentación y elaboración.

**Evaluación:** Las imágenes deben ser evaluarlas permanentemente, inicialmente de manera individual y posteriormente de manera colectiva, de tal forma que durante el proceso, el estudiante en formación produzca las versiones necesarias hasta que cada una de ellas logre el efecto deseado en el observador y que, vistas en conjunto, tengan los mismos patrones de diseño. A continuación el investigador principal y el estudiante en formación discuten el producto final. Se trata de evaluar cada una de las fases del proceso en función de los resultados obtenidos; en este caso las imágenes fijas diseñadas. El estudiante debe tener una actitud crítica y proactiva que le permita hacer frente a cualquier problema que surja y resolverlo en el menor tiempo posible.

Algunos profesionales encuentran obstáculos en evaluar objetivamente su propio trabajo, lo que conduce al conformismo y a que algunas ideas gastadas y empobrecidas continúen fluyendo sin límite en un círculo que podría ser nocivo. Esta fase del proceso está relacionada con la pregunta ¿Expreso? del modelo didáctico del Programa. Aunque en sentido estricto la pregunta aboga por los lenguajes o modos de representación: oral, escrita, visual, sonora, audiovisual, y multimedial; conviene considerarla aquí como la pregunta por la eficacia comunicativa del producto. El profesional debe preguntarse si las imágenes creadas son atractivas, si sugieren adecuadamente las ideas propuestas, si lucen bien integradas al entorno, si se ven como elementos aislados, si cumplen las funciones esperadas y finalmente, si los integrantes del equipo de trabajo están satisfechos con los resultados.

## Discusión

La elaboración de algunas de las imágenes fijas que han de incluirse en un entorno hipermedial no solo demanda del estudiante en formación un conocimiento técnico y teórico sobre las

particularidades de los medios y los soportes, le exige además estar preparado para llevar a cabo diversos procesos de documentación. Es común que algunos comunicadores subestimen determinado tipo de públicos, como el infantil o el adolescente y empleen como conducta previa al diseño de cualquier clase de producto audiovisual, los mismos procedimientos de exploración utilizados con los públicos adultos referidos a sus condiciones socioeconómicas y personales. Si se trata de elaborar un entorno para niños o adolescentes las ideas creativas no deberían surgir a espaldas de los contextos propios en los que se mueven sus contemporáneos.

En algunas ocasiones, los estudiantes en formación o los recién egresados cometen el error de diseñar imágenes atendiendo a sus gustos e intereses particulares lo cual les impide abstraerse y echar un vistazo a las preferencias del público objetivo o de los usuarios potenciales como en este caso. Finalmente, para el estudiante en formación resulta particularmente difícil alcanzar los niveles de análisis, crítica y reflexión requeridos en este tipo de proceso creativo cuando se enfrenta a una situación problemática real. El investigador, docente o asesor son los responsables de contribuir al aguzamiento de estas habilidades. En casos similares el estudiante en formación puede inclinarse a

**Los estudiantes en formación o los recién egresados cometen el error de diseñar imágenes atendiendo a sus gustos e intereses particulares lo cual les impide abstraerse y echar un vistazo a las preferencias del público objetivo o de los usuarios potenciales**

subestimar la importancia de la tarea que se le encomienda debido posiblemente a que se trata de diseñar una de las partes de un todo del que se desconoce la estructura general, asume la tarea con ligereza al considerarla excesivamente fácil, se subvaloran algunas de las fases del proceso de creación descritas anteriormente.

## Conclusión

Los perfiles profesionales y ocupacionales, así como el modelo didáctico del pregrado en comunicación audiovisual y multimedial están formulados de manera pertinente y atienden a las necesidades y transformaciones socioculturales del momento. Confrontar los procesos y resultados derivados de la experiencia práctica con los que se prevén en la formulación teórica de un programa

determinado contribuye a su valoración y fortalecimiento. Cada uno de los procesos creativos que se desarrollan como parte de una actividad investigativa que implique el concurso de diferentes profesionales se constituye en una oportunidad para investigar más a fondo los límites y alcances del trabajo en equipo, sistematizar las experiencias como insumo para afrontar nuevas situaciones, guiar a los estudiantes en formación hacia la exploración de campos de desempeño profesional emergentes.

El futuro comunicador audiovisual y multimedial está llamado a desempeñarse actualmente, no solo como diseñador de imágenes fijas, sino también como artífice de procesos creativos interdisciplinarios en los que los diversos lenguajes se convierten en insumos maleables, susceptibles de articularse a entornos hipermediales, recursos multimediales, proyectos audiovisuales, y de cumplir propósitos de comunicación eficaz. ■

## Bibliografía

*Capítulos de libro:* Bolívar, W; Chaverra, D; Villa, N. Educación y tecnologías de la información: metas y desafíos para la transformación de la sociedad En: Congreso internacional de educación Rudecolombia 10 años, 2006. Medio de divulgación digital. ISSN: 9789589451144.  
Villa, N. Proceso de elaboración de un recurso didáctico para promover la lectura de imágenes. En: Perspectivas sobre la enseñanza de la lengua materna, las lenguas y la literatura, 2007. Medio de divulgación digital. ISSN: 978-958-44-1912-5.  
*Artículos:* Bolívar, W; Chaverra, D; Henao, O; Puerta, D; Villa, N. La producción escrita mediada por herramientas informáticas. La calidad textual, el nivel de aprendizaje y la motivación. En: Lectura y vida. Revista Latinoamericana de Lectura. Año. 27. No 2. 2006. Medio de divulgación: Impreso. ISSN: 0325/8637.  
Villa, N. Expresión escrita en L2/ELE. Cuadernos de didáctica del español. Lenguaje y escuela. No 4, p.85 - 91, 2006. ISSN: 1657-900.  
Chaverra, D; Villa, N. Las herramientas informáticas en la escuela. En: Lenguaje y escuela. No 4. p.29 - 42, 2006. Medio de divulgación: Impreso. ISSN: 1657 -9003  
Chaverra, D; Villa, N. Tecnologías de la información y de la comunicación. ¿Nuevas herramientas de escritura o nuevos medios? En: Folios. Año IX. No 10-11, p.34 - 38, 2006. ISSN: -0123-1022.  
Villa, N. Las tecnologías de la información y la comunicación como elemento articulador de la triada comunicación, educación y medios. En: Folios. Año X. No 12-13, p.32 - 39, 2007. Medio de divulgación impreso. ISSN: -0123-1022  
Chaverra, D; Malloy, J; Villa, N. La motivación en la lectura y su relación con la didáctica. En: Lenguaje y escuela. No 5. p.49 - 67, 2007. Medio de divulgación: Impreso. ISSN: 1657-9003

## Notas

1 Martín Barbero, J. (2002). La educación desde la

comunicación. Buenos Aires. Grupo Editorial Norma. Página 68.  
2 Castaño, O., Restrepo, L., Correa, E., Posada, C., Montoya, M., Macías, D., Villa, N. Programa Comunicación audiovisual y multimedial de la Universidad de Antioquia. *Perfil profesional*. Disponible en Internet: <http://comunicaciones.udea.edu.co/audiovisuales/> [Consulta: 10 de abril de 2008].  
3 *Ibíd.*  
4 Pérez Rodríguez, M. (2004). Los nuevos lenguajes de la comunicación. Enseñar y aprender con los medios. Barcelona. Paidós Ibérica, S. A. Página 113.  
5 Castaño, O., Restrepo, L., Correa, E., Posada, C., Montoya, M., Macías, D., Villa, N. Programa Comunicación audiovisual y multimedial de la Universidad de Antioquia. *Perfil ocupacional*. Disponible en Internet: <http://comunicaciones.udea.edu.co/audiovisuales/> [Consulta: 10 de abril de 2008].  
6 Algunos de los fundamentos conceptuales relacionadas con esta temática puede rastrearse en los trabajos de Mayer, R. (2001), Shapiro, A. & Viederhauser, D. (2004). Bolter, J. D. (2001), Mayer, R. (1999a), Mayer, R. (2003), Schnotz, W., Lowe, R. K (2003).  
7 Landow, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós. Página 15.  
8 Cabero, J. & Gisbert, M. (2008). La formación en Internet. Guía para el diseño de materiales didácticos. Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio. Página 20.  
9 Rodríguez Diéguez, J. L. (1978). *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona, Gustavo Gili.  
10 Santos, M. (1998). *Imagen y educación*. Buenos Aires: Editorial Magisterio Río de la Plata.  
11 Alzate, M., Gómez, M. & Romero, F. (1999) La iconografía en los textos escolares de ciencias sociales. *Revista de ciencias humanas U.T.P., volumen 6 No 22. Página 102-110.*  
12 Las propuestas de algunos autores contribuyeron al desarrollo de las fases que se describen en este apartado: Ainsworth, S & VanLabeke, N. (2004). Barroso, J. & Romero, R. (2007). Bartolomé, A. (2002). Caridad, M. & Moscoso, P. (1991). Fernández Coca, A. (1998). Roig, R. (1997). Squires, D. & McDougall, A. (1997). Ferrés, J. & Marqués Graells, P. (1996-2003).  
13 Castaño, O., Restrepo, L., Correa, E., Posada, C., Montoya, M., Macías, D., Villa, N. Programa Comunicación audiovisual y multimedial de la Universidad de Antioquia. *Esquema general del modelo pedagógico*. Disponible en Internet: <http://comunicaciones.udea.edu.co/audiovisuales/> [Consulta: 10 de abril de 2008].  
14 El estudiante en formación y el investigador principal estuvieron involucrados de forma más o menos directa en cada una de las fases descritas en este apartado, a pesar de que en ese momento no se disponía de la estructura operativa descrita, la cual se constituye más bien en un producto de la categorización de la información recolectada durante el proceso sobre las estrategias y actividades que permitieron el logro de los objetivos propuestos.  
15 Algunos de los autores que se han ocupado de estas temáticas son Alonso & García Matilla, 1990; Aparici & García Matilla, 1989; Vilches, 1984; Baquero & Pulido, 2001; Lomas, 1993; Martín, 1987; Eco, 1985; Dondis, 1973, 2003; Ortega, 1999; Panofsky, 1980; Zunzunegui, 1995, y Jurado, 2004, respectivamente.

## Opinión

# Una nota sobre la música del despecho

Javier Castaño Vera\*

**Recibido:** 3 de Marzo

**Aceptado:** 10 de Abril

La muerte, los cementerios y ese culto perenne a los idos en solemnes mausoleos, creaban para mí algo siniestro que se desdibujaba dramáticamente, cuando en la década de los 90's se puso de moda llevar serenatas a los muertos, para "rendir un homenaje" al recién fallecido o al que yacía en la tumba y los serenateros, o en casos extremos, una grabadora, reproducían las canciones favoritas del difunto.

Durante el entierro de la madre de un funcionario de una empresa discográfica, su hijo llevó a las exequias a un grupo musical para que interpretaran a la difunta una conocida canción tropical: "El porro sabanero", cuyo ritmo y contenido aparentemente son inapropiados para una situación luctuosa, lo que me creó una incógnita difícil de descifrar.

El filósofo español Eugenio Trias en su texto "Lo bello y lo siniestro" define lo siniestro a partir de lo bello, lo siniestro como límite y ausencia de lo bello, "*El arte de hoy –cine, narración, pintura– se encamina por una vía peligrosa: intenta apurar ese límite y esa condición, revelándola de manera que se preserve el efecto estético. ... El carácter catártico del arte puede hallar, en esta singladura, su prueba más contundente*"<sup>1</sup>

Es en esa dirección hacia donde van los cánticos populares, la música de carrilera está impregnada de tragicomedia, la presencia reiterada de la muerte hace parte inherente de las voces despechadas que cantan a la muerte y obviamente a la vida, de tal manera que trasladan su vivencia real al límite de lo sublime.

Citando a Trias "... *En tanto el sentimiento de los sublime puede ser despertado por objetos*

*sensibles naturales que son conceptuados negativamente, faltos de forma, informes, desmesurados, desmadrados, caóticos...*"<sup>2</sup>

Y este es el caso de "Nadie es Eterno" donde Darío Gómez, "El Rey del Despecho", hace un homenaje al cementerio que ya desapareció, pues ya ni la muerte es eterna, todo se va, se esfuma "Nadie es eterno en el mundo... ni siquiera un corazón, que sufre..."<sup>3</sup>

Aquí se evidencia aquella afirmación de Trias: "*Se trata pues de algo que fue familiar, y ha llegado a resultar extraño e inhóspito. Algo que al revelarse se muestra en su faz siniestra, pese a ser, o precisamente por ser, en realidad, en profundidad, muy familiar; lo más propiamente familiar, íntimo, reconocible.*"<sup>4</sup>

Con base en esta disertación, aceptamos las conclusiones que Trias referencia en su documento:

- *Lo bello sin referencia a lo siniestro carece de fuerza y vitalidad para ser bello.*
- *Lo siniestro, presente sin mediación o transformación destruye el efecto estético, siendo por consiguiente, límite del mismo.*
- *La belleza es siempre un velo (ordenado) a través del cual debe presentirse el caos.*<sup>5</sup>

De acuerdo con lo propuesto por Trias, la música del despecho tiene un estilo de canto popular melodramático o dramático, porque plasma un referente siniestro al narrar en sus textos el desamor, el engaño, la traición y la muerte, conducida inexorablemente por celos y venganzas.

La música es bella para el espectador, que se identifica con su texto, pues hace realidad una aventura amorosa, una infidelidad no buscada, una

\* Comunicador Social – Periodista y Especialista en Fotografía de la Universidad de Antioquia

venganza a una traición, una muerte lenta por un desamor, todo acompañado por ritmos suaves y cadenciosos, fáciles de asumir por el oyente y de gran recordación.

“La música popular del despecho se caracteriza por poseer letras que se refieren a la intensidad de los sentimientos producidos por amores no correspondidos, lo cual constituye el núcleo y el propósito expresivo de estas canciones.

*“La estructura de este género musical está conformado por canciones con rítmica sencilla, como el vals, el corrido, la canción o el bolero, de fácil asimilación por las clases campesinas y*

*populares de los grandes núcleos metropolitanos de Latinoamérica. Pero lo más importante de estas canciones es la letra, que se basa en el concepto de “despecho”, que puede ser sinónimo de angustia o desesperación ”*<sup>6</sup>

## Notas

1 Trias, Eugenio, Lo bello y lo siniestro, Ed. Ariel Barcelona (sin fecha)

2 Trias, Op. cit.

3 Darío Gómez, texto de la canción Nadie es Eterno

4 Trias, Op. cit.

5 Trias. Op. cit

6 [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)