

# Pablo César Gómez López

Animador, ilustrador y diseñador gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes con tesis laureada en el 2002. Creador y editor de la revista Neo Comics. Socio y director de arte de TOONKA Films.

## Nativo

Grupo de Investigación y Creación en Narrativas Visuales y Audiovisuales



La creación y la investigación han sido una constante en los procesos desarrollados por docentes y estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas de la institución, pero estas actividades hasta hace unos años no eran formalizadas y mucho menos socializadas ni visibilizadas, de tal forma que no quedaba ni registro ni memoria de estas experiencias. A partir de la resolución No. 028 de Noviembre 4 de 2003 conocida bajo el nombre "La Investigación en Bellas Artes", se ha definido como política institucional consolidar la cultura de investigación al interior de la institución desde la vicerrectoría académica y de investigaciones hasta la decanatura de la facultad, se ha motivado a docentes y estudiantes a formular, adelantar y desarrollar proyectos de investigación en las diversas líneas que puede ofrecer el amplio universo de la comunicación y la imagen.

Como respuesta a ese requerimiento se crea **NATIVO**, grupo de investigación y creación del programa de Diseño Gráfico en torno a las narrativas visuales y audiovisuales; este grupo explora las posibilidades narrativas de la imagen en los medios de comunicación y expresión impresa y audiovisual, enfocando su estudio en manifestaciones artísticas puntuales de animación, historieta, ilustración y videojuego.

El grupo define que las líneas de investigación en las que profundizará su conocimiento están relacionadas con Comunicación Visual, Lenguaje Audiovisual, Narración

Gráfica, Producción Audiovisual; conocimiento que, además de explorar conceptualmente el lenguaje de la narración visual y audiovisual, se ocupa también de las técnicas para su creación. Este estudio y reflexión se enriquece cuando se sintoniza con las líneas de investigación propuestas por la facultad: ética, estética y ecología; permitiendo así que la producción realizada sea pertinente al contexto real de la sociedad al cual se dirige.

NATIVO tiene como objetivo la reflexión en torno a las narrativas visuales y audiovisuales respecto al lenguaje, los contenidos y los procesos de creación, permitiendo la realización de productos en cuatro manifestaciones artísticas: Animación, Historieta, Ilustración y Videojuego. Partiendo de lo anterior, el grupo busca producir periódicamente productos con contenidos conceptualmente relevantes y de buena factura que reflejen la aplicación de los conocimientos y procesos generados en los semilleros de investigación y en los cursos académicos relacionados con el grupo de investigación.

Para conseguir esto, se busca consolidar institucionalmente los semilleros del grupo de investigación (NeoComics, LABOA, ARCADE), espacios alternos al académico, donde los estudiantes de los programas y facultades de la institución, tendrán la oportunidad mediante el trabajo interdisciplinar, de realizar productos y piezas expresivas en cualquiera de las manifestaciones artísticas que interesan al grupo.

Asimismo, con el trabajo que desarrolla el grupo de investigación, se pretende fortalecer la línea de electivas relacionadas con su objeto de estudio (Narración Gráfica, Storyboard, Técnicas de Animación y Proyecto de Animación) al punto de generar un énfasis en narrativas visuales y audiovisuales en el programa académico de Diseño Gráfico.

Por la naturaleza de la producción audiovisual, se hace necesario el aporte desde diferentes campos del conocimiento y desde diferentes manifestaciones artísticas. Por tal motivo, es importante propiciar el trabajo interdisciplinario entre las facultades, mediante la inclusión y el desarrollo de proyectos de creación de los saberes de docentes y estudiantes de la comunidad académica de nuestra institución.

El trabajo interdisciplinario, no sólo se aplica con las disciplinas artísticas, puesto que también, tiene lugar el intercambio de saberes con otras aéreas del conocimiento. De esta forma, es clara la importancia de realizar convenios interinstitucionales que permitan el trabajo interdisciplinario entre grupos de investigación, para ampliar conocimientos e intercambiar experiencias relacionadas con los procesos teóricos, creativos y técnicos aplicados en los proyectos.

Por último, luego de los procesos y actividades, el grupo definirá y aplicará los mecanismos para la divulgación y socialización, al interior y exterior de la institución, de los conocimientos y productos generados en

los semilleros y los cursos electivos académicos relacionados con el grupo de investigación. Es así como se piensa realizar, en algún momento, actividades de exhibición y proyección de todo el material producido, así como la presentación de los conocimientos adquiridos durante esos procesos.

**NATIVO tiene como objetivo la reflexión en torno a las narrativas visuales y audiovisuales, permitiendo la realización de productos en cuatro manifestaciones artísticas: Animación, Historieta, Ilustración y Videojuego.**

Teniendo como referente la resolución No. 028 de Noviembre 4 de 2003 sobre "La Investigación en Bellas Artes" en su apartado de niveles de investigación, el estudio y la producción realizada dentro del grupo se inscribe en 3 de los niveles que propone la institución: creación, teórico y técnico.

De esta forma el estudio se desarrolla en tres etapas: en la primera, lo teórico y conceptual relacionado con narración y lenguaje visual y audiovisual en las cuatro expresiones artísticas que nos interesa estudiar: animación, historieta, ilustración y videojuego. La segunda parte es de creación y se da luego de reflexionar, apropiarse e interiorizar los conceptos y teorías; aquí se desarrollan métodos y ejercicios creativos para aplicar en el desarrollo de contenidos. La última parte, relacionada con la investigación técnica, está enfocada en el perfeccionamiento de los procesos de producción en la obtención de productos de calidad narrativa, visual y conceptual.

El grupo sigue los lineamientos del programa de Diseño Gráfico de la Institución, que reconoce la importancia que tiene en el mundo actual la comunicación a través de la imagen y que se preocupa por formar diseñadores gráficos, con competencias para el manejo de lo visual, a partir de sólidas bases conceptuales y el dominio en técnicas de expresión para generar contenidos aplicables en diferentes medios de comunicación. En consecuencia con lo anterior, es en la narración visual y audiovisual, donde se hace uso frecuente de la imagen gráfica. Asimismo, en los medios de comunicación que utilizan la narración

visual y audiovisual son los que tienen más aceptación e influencia masiva en la sociedad y cultura actual, hacen evidente la importancia de generar espacios dentro de la academia para el estudio y la investigación de la narración visual y audiovisual y la aplicación de esta en el desarrollo de contenidos destinados a medios expresivos y de comunicación específicos.

El trabajo de investigación tiene dos espacios importantes: el desarrollado en el aula de clase en las materias electivas de taller (Narración Gráfica, Storyboard, Técnicas de Animación y Proyecto de Animación) y el realizado en los semilleros de investigación (NeoComics, LABOA, ARCADE). Los conocimientos, materiales y productos generados en cada uno de los espacios se intercambian recíprocamente, nutriendo el trabajo de ambas partes. Además, por la naturaleza de los proyectos audiovisuales, se promueve el trabajo interdisciplinario al interior de la institución, permitiendo la participación de docentes y estudiantes de cada una de las facultades y programas en el desarrollo de etapas específicas en la producción.

Artes, Humanidades y Comunicación son las tres áreas del conocimiento donde se desarrolla la investigación que estará guiada también por las líneas de investigación planteadas por la facultad de Artes Visuales y Aplicadas: ética, estética y ecología.

**Asimismo, los medios de comunicación que utilizan la narración visual y audiovisual son los que tienen más aceptación e influencia masiva en la sociedad y cultura actual, hacen evidente la importancia de generar espacios dentro de la academia para el estudio y la investigación de la narración visual y audiovisual.**

Como agenda a corto plazo, el grupo continúa con la publicación de la revista NeoComics, proyecto con más de diez años de existencia que se ha convertido en el espacio de la expresión narrativa gráfica de los estudiantes y docentes de la institución. Para su sexto número, la convocatoria se extiende a otras universidades, con programas,



facultades e intereses similares a los nuestros, con la intención de divulgar las producciones de sus comunidades académicas.

Con el semillero LABOA - Laboratorio de Animación -, se desarrolla el proceso de producción de tres cortometrajes animados y en cada producción se integra el trabajo interdisciplinario de la comunidad académica de las tres facultades de nuestra institución; cada una aportando desde su campo artístico para el desarrollo del cortometraje. Es así como profesores de la facultad de Música componen los temas musicales mientras que estudiantes de la facultad de Artes Escénicas hacen el doblaje de las voces de los personajes que protagonizan las animaciones, y los estudiantes y docentes de la facultad de Artes Visuales y Aplicadas se encargan de la producción gráfica.

Este trabajo interdisciplinario, también se verá reflejado en el nuevo semillero ARCADE - Laboratorio de Videojuegos -, con el valor adicional de contar con el aporte desde la ingeniería en sistemas del semillero de investigación IT Media, de la Institución Universitaria Antonio José Camacho, institución con la que se ha firmado un convenio de cooperación e intercambio artístico y tecnológico para la investigación y producción de Videojuegos.

A mediano plazo el grupo ha planteado una estrategia integral que busca el desarrollo académico, la formación de recursos humanos, la financiación de proyectos y la divulgación de resultados. Siguiendo este orden, las actividades a realizar serán: Desarrollo Académico, como objetivo estratégico para fortalecer el grupo de investigación; se busca la creación de alianzas interinstitucionales con laboratorios, grupos o proyectos de investigación, cuya naturaleza se relacione directamente con nuestro objeto de estudio - narrativas visuales y audiovisuales en animación, historieta, ilustración y videojuego. La intención, además de permitir la transferencia de conocimientos entre estos grupos, es conformar equipos de producción sólidos para el desarrollo de proyectos.

A partir de la documentación y el registro de los procesos de investigación y producción desarrollados, se generan los conocimientos que luego serán socializados a la comunidad académica de diferentes formas:

Mediante el desarrollo de eventos -muestras, conferencias, talleres, cursos, especializaciones, diplomados, etc.

Implementando los conocimientos en los programas académicos donde sea apropiado aplicarlos.

Mediante la publicación de esos contenidos en los medios y formatos que sean pertinentes: revistas, libros, memorias, videos, multimedia, portales, sitios Web, etc. Este proceso será realizado por el colaborador encargado de la documentación de los procesos y un investigador, quienes harán el ejercicio de sistematizar y analizar la información recopilada para la posterior elaboración de los contenidos.

Respecto a la formación de recursos humanos, se plantea que para aumentar el número de colaboradores se realizará una selección a través de una convocatoria al iniciar cada semestre; con esto se pretende detectar aquellos estudiantes que, además de estar interesados en las narrativas visuales y audiovisuales, cuentan con el talento y las aptitudes necesarias para formar parte de alguno de los semilleros de investigación.

El paso a seguir es la formación y capacitación de los colaboradores. Esta actividad se realiza en dos etapas: en la primera, el colaborador asimila unos conocimientos básicos necesarios para su óptimo desempeño en el desarrollo de las actividades del grupo; esta formación básica tiene que ver con teorías y conceptos del lenguaje visual y audiovisual, metodologías para la creación de contenidos, técnicas de producción y realización.

La segunda etapa, está relacionada con el ejercicio de indagación y experimentación con técnicas alternas, aplicadas en el desarrollo de un proyecto de producción específico.

El entrenamiento de los colaboradores dependiendo de sus características estará a cargo de los investigadores líderes o de profesionales invitados para el desarrollo de talleres, charlas, cursos, etc.

La financiación de los proyectos puede estar dada desde cuatro frentes que garanticen su viabilidad. Primero, pueden nacer como proyectos de investigación presentados a la universidad (vicerrectoría de investigaciones) quienes con los presupuestos que designen permitirán el desarrollo de una primer etapa del proyecto.

Paralelamente, y como segundo frente, se buscará poner a participar el proyecto en becas y convocatorias para la financiación de proyectos de investigación. Entre las convocatorias se le prestará especial atención a las que ofrece COLCIENCIAS, SENA, MINISTERIO DE CULTURA, UNESCO; con esto garantizamos el desarrollo y la culminación de los proyectos propuestos.

Siguiendo uno de los objetivos planteados, que busca el desarrollo de contenido narrativo visual y audiovi-

**... el grupo continúa con la publicación de la revista NeoComics, proyecto con más de diez años de existencia que se ha convertido en el espacio de la expresión narrativa gráfica de los estudiantes y docentes de la institución.**



sual en animación, historieta, ilustración y videojuego, se pretende participar con estos productos en eventos que se relacionen (festivales, convocatorias, concursos, muestra y venta de contenido, etc.) obteniendo así reconocimientos y recursos para el desarrollo de futuros proyectos. Este sería nuestro tercer frente.

Como cuarto propósito, para la obtención de recursos que permitan la financiación de las actividades del grupo, están los eventos con los que se socializarán los conocimientos generados (talleres, simposios, conferencias, cursos de extensión, etc.)

Por último, como estrategia de difusión de resultados, se ha definido que durante el ejercicio de investigación y producción se obtendrán dos tipos de productos; el primero se relaciona con los conocimientos generados por la actividad investigativa y experimental en el desarrollo de los proyectos visuales y audiovisuales. Estos conocimientos pueden ser divulgados mediante la publicación impresa de libros de consulta (u otros medios y formatos - revistas, memorias, videos, multimedia, portales, sitios Web, etc.), a través de eventos como

talleres, simposios, conferencias, cursos, etc. También con la incorporación de esos conocimientos en los programas académicos que correspondan.

El segundo producto generado son los contenidos de animación, historieta e ilustración; estos, de acuerdo a la naturaleza del proyecto, tendrán diferentes salidas de difusión y explotación. Con este producto se pretende participar en eventos (muestras, festivales, convenciones, concursos, convocatorias, venta de contenido, etc.) así como su difusión en los medios de comunicación. De esta forma se busca que la investigación y la creación sea parte de la formación de los estudiantes como una actividad complementaria al ejercicio académico durante su periodo de estudio, propiciando espacios alternos para la expresión y adquisición de nuevos conocimientos más específicos.

La investigación en la institución es posible, pero requiere de un tratamiento especial en el desarrollo de proyectos sostenibles, para garantizar la buena ejecución de las propuestas.

En una próxima entrega se darán a conocer experiencias en cada uno de los semilleros de investigación que hacen parte de NATIVO.

