

MARIMBA, RUMBA Y PEREGRINACIÓN EN EL PACÍFICO COLOMBIANO

Programa de Periodismo y Opinión Pública

Universidad del Rosario

SINOPSIS

La madera que canta, el piano de la selva o la marimba de chonta, como es más conocida a nivel mundial, es un instrumento musical autóctono colombiano, que a lo largo de la historia ha marcado los diferentes ritmos que con ella se interpretan, pues ha sido la base sonora para múltiples géneros musicales.

Fabricado con las manos de jornaleros campesinos, este instrumento transmite alegría a los pueblos del occidente colombiano, que en su mayoría han estado marcados por la violencia de las últimas décadas. “Municipios como Argelia, Caldon, Corinto, Santander de Quilichao y todos los de la costa pacífico, tienen este nivel. En el caso de municipios costeros como Guapi, López de Micay y Timbiquí, se pidió el aumento del pie de fuerza y reforzar las comunicaciones con la Armada Nacional. En el Cauca hay nueve municipios en riesgo alto por orden público, dos en nivel medio, 13 en bajo y uno en indeterminado”¹.

La idea de investigar sobre las fiestas de peregrinación de esta parte del Pacífico colombiano, los municipios Guapi y Timbiquí, nace de las experiencias de encuentros informales con amigos en Bogotá interesados en los sonidos de las minorías étnicas colombianas. En esos encuentros creció el interés por la música de marimba desde hace años.

Los habitantes de estas poblaciones son la muestra pura de que se puede vivir de las tradiciones, de la felicidad de orar a un santo, de experimentar la religiosidad a todo dar y de sentir su música en las venas desde el inicio de sus vidas, hasta sus últimos días.

¹ Diario El Tiempo – edición Cali, septiembre 19 del 2011.

La marimba de chonta viene de la selva, de los árboles del Cauca colombiano y en la mayoría de las ocasiones no se necesita un afinador, es un instrumento como acoplado al cuerpo humano, la nivelación de sus notas musicales se hace a oído.

Este enriquecedor instrumento anualmente se hizo merecedor a su propio festival, El Petronio Álvarez, llevado a cabo a mediados de septiembre en Cali. A su vez, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) declaró a la marimba como patrimonio inmaterial de la humanidad el 15 de noviembre de 2010.

Las galerías de videos, las múltiples fotografías que acogen momentos únicos durante un proceso de reportería, un mapa que indica el punto exacto de una tradición y cada uno de los detalles puestos en este trabajo multimedia tienen como fin mostrar la alegría de una etnia, el fervor por un santo, el paisaje único de una región golpeada por la pobreza, pero que trata cada día de sobrevivir al conflicto con salvavidas como la música y la fe.

OBJETIVO

Es necesario reconocer que cuando se inició el proceso de reportería había un objetivo: recolectar material para armar un multimedia sobre música de marimba, sus maestros y la influencia musical en un pueblo. Pero después de embarcarse en este 'viaje musical' por el Pacífico colombiano fue inevitable que surgieran otras incógnitas, que iban de la mano de diversas ideas.

Es ahí donde aparecen preguntas como: ¿De dónde sale tanta devoción?, ¿Cómo, si hay racionamientos de luz, no importa gastar una millonada en alumbrar una balsa toda una noche?, ¿Cómo una región azotada por los conflictos de organizaciones armadas derrocha tanta alegría?

Y en este punto es cuando se traza un nuevo objetivo periodístico: Mostrar y compartirle al mundo, en cortos fragmentos, la devoción a los Santos de Santa Bárbara de Timbiquí y la Purísima en Guapi, poner en boca de los

[Escriba texto]

protagonistas las historias de un instrumento musical (la marimba de chonta), hacer ver que hay tradiciones que divierten y unen a un pueblo sin necesidad de dinero. La idea del proyecto era también transmitir a quien visite este multimedia ganas de viajar al Pacífico y así, hacer parte, aunque sea por unos instantes, de esta sensacional cultura.

DISEÑO Y DISTRIBUCIÓN DE INFORMACIÓN

“Internet es una economía de la atención, donde la moneda de cambio es el tiempo del usuario (...) Los contenidos digitales deben proporcionarle un beneficio inmediato o el usuario optará por dedicar su tiempo hacia otros Websites”: Jakob Nielsen.

En búsqueda de hacer un seguimiento ordenado a la marimba, su construcción, sus historias; a las fiestas de peregrinación, desde los cánticos hasta las procesiones; a las historias de los habitantes de Guapí y Timbiquí; y hacer más clara la información para los ajenos al tema y desconocedores de la ubicación de los sitios referidos, se planteó distribuir la información en un fondo de madera, como si fueran pedazos de tablas de chonta, las que después de ser cortadas milimétricamente y afinadas, generan un sonido mágico, el sonido de marimba.

Aquí entra a jugar la teoría de la identidad gráfica, en la que la imagen inicial contextualiza al usuario Web en el tema.

Si se quiere definir el término **multimedia** se llega a que es la estructuración de la información a través de muchos medios (Multimedia = muchos medios), lo que va de la mano con este trabajo periodístico, que muestra por medio de recursos como videos, fotografías, ilustraciones y textos una misma información que corresponde a un mismo contenido.

La información se distribuye en videos, fotografías y un texto que cuenta de qué trata el proyecto e incluye un glosario que define términos inherentes a la marimba, mapas que le indican al usuario cómo llegar a esa región y vínculos para compartir este trabajo periodístico a través de las redes sociales.

[Escriba texto]

Cuando se abre el multimedia hay una presentación en video que expone en cortas palabras la idea del trabajo.

Este trabajo periodístico quiere destacar la aplicación de la noción de la 'usabilidad' de Jakob Nilsen que hace referencia a la facilidad con que se puede manejar y visitar una interfaz Web.

El danés, cofundador de Nilsen Norman Group, asegura que entre los factores determinantes para que un sitio Web – que en esta ocasión es **'Marimba, rumba y peregrinación en el pacífico colombiano'** – sea atractivo se cuentan el que de primera mano sea llamativo, se muestre de manera novedosa, se pueda entender con facilidad y además permita al utilizar la interfaz de manera rápida y fácil.

En este orden de ideas, el menú principal, que está en la página de inicio, proporciona cinco vínculos en los que al darse clic se accede a los contenidos temáticos que son de mayor interés, sin necesidad de acudir a la barra de desplazamiento.

MENÚS

El multimedia **'Marimba, rumba y peregrinación en el Pacífico colombiano'** se divide en cinco menús que aparecen después de ver un primer video, que puede saltarse, en el cual se hace la presentación del trabajo periodístico. Desde el menú se puede acceder a los siguientes contenidos:

Su gente: Acoge cuatro videos que cuentan historias de vivencias, de religiosidad y actividades culturales de los habitantes de Guapi y Timbiquí.

- Sus creencias
- La rumba
- Las balsadas
- El mejor peinado

[Escriba texto]

- Mucho más que un sentimiento

Sonidos de la Chonta: Al desplegarse se observan cuatro historias de marimba en diferentes experiencias, desde arrullarse con este sonido, hasta interpretar una marimba en la capital colombiana acompañada de modernos instrumentos.

- Maestros
- Jóvenes marimberos
- Importando folclor
- Más allá de la academia

Cabe anotar que los videos están ubicados de manera tal que se facilite la exploración y contextualización de la información, al tiempo que se da relevancia a cada pieza audiovisual.

Los contenidos audiovisuales están comprimidos en formato Mpeg 4, pues “la compresión permite almacenar razonablemente grandes cantidades de video en el disco duro”² como es el caso de este multimedia.

Mpeg traduce sus siglas en *Moving Pictures Experts Group* y su principal característica es reproducir video a pantalla completa a una velocidad de 25 imágenes por segundo. “Está especialmente orientado a su uso a través de la Web, telefonía móvil y dispositivos en los que la disponibilidad de ancho de banda sea limitado.”³

En los menús se trata de tener muy presente el patrón de lectura en F, que también fue definido casi en su totalidad por Nilsen, que el libro ‘Cómo escribir para la Web’, del periodista bogotano Guillermo Franco menciona. En dicho patrón “hay un movimiento horizontal en la parte superior del área de

² Diseño y desarrollo multimedia. Sistemas, imagen, sonido y video. Pág 412.

³ Diseño y desarrollo multimedia. Sistemas, imagen, sonido y video. Pág 483.

contenido, de izquierda a derecha, luego se regresa, hay un movimiento vertical por la parte izquierda de la pantalla”.⁴

El trabajo también pone atención a l estudio Eyetrack07, hecho en el 2007, que asegura que el 53 por ciento de los usuarios solo escanea los contenidos, mientras que el porcentaje restante (47por ciento) es metódico en su búsqueda, razón por la cual en este multimedia se aplica en su máxima expresión la facilidad de ir de un contenido a otro simplemente con darle un vistazo rápido al menú.

Cuando los visitantes a este trabajo periodístico hacen un monitoreo de la información podrán inicialmente explorar los contenidos, a continuación encontrarán la información requerida y por último podrán recolectar los datos que sean de utilidad después de conocer el contenido.

Vale la pena señalar que este trabajo está pensado para que además de dar una orientación sobre lo que es, dónde queda geográficamente y cómo se viven estas fiestas tradicionales del Pacífico colombiano, brinde información que sea útil académicamente.

Según Neus Arqués i Salvador, en su texto 'Aprender comunicación digital', “en Internet leemos poco: la vista se cansa y, en cuanto encontramos una pista que nos lleva a la información nos vamos directos. Por tanto, cada palabra cuenta: las palabras que empleemos han de ser las justas.”⁵

Afirman expertos en ciencias de la información que los multimedia tiene una importancia vital con tres objetivos fundamentales: Informar-Orientar-Acción.

Arqués también hace referencia a la credibilidad, y en este punto el dirigir al usuario de este multimedia a más información sobre el tema a través de

⁴ Ver “Cómo escribir para la Web”, Guillermo Franco. Pág. 39

⁵ 'Aprender comunicación digital'. Neus Arqués. Ediciones Paidós. Pág 15.

hipervínculos trasmite que detrás de este trabajo hay personas honestas y fiables con la información.

“El sitio debe ser fácil de usar y útil; debe orientarse hacia el usuario y no hacia nosotros. Abrumarle al lector con información interna o con tecnología inútil nos hace menos creíbles.”⁶

Según Iñaki Aizpuru, director de la escuela de cine y video de Andoain, “la producción multimedia es el proceso de elaborar productos interactivos o hipermedios en el que se integran sonido, imágenes, textos y video. Los procedimientos para esta integración varían de acuerdo con el proyecto, la combinación de medios y el surtido de herramientas. No obstante todas las producciones comparten objetivos.”⁷

En este orden de ideas y en búsqueda de contextualizar este trabajo periodístico, lo que se quiere transmitir está directamente relacionado con lo que se define como **sistema multimedia interactivo**, que es “el que proporciona un entorno hecho a medida en que los usuarios reciben y envían información, o conocimiento, participando activamente en el proceso. Mediante este sistema se obliga al usuario a intervenir en el proceso de transferencia de información, haciéndole elegir entre una u otra. La utilización de los medios digitales de forma interactiva permitirá crear un entorno de comunicación más participativo y en el que se concentrarán las diversas aportaciones de cada medio para un único fin, la transmisión de un concepto al usuario.”⁸

Lo último que se quiere con este proyecto multimedia es llegar a lo que define Nielsen como escala de infelicidad, donde “los puntos de gravedad combinados a lo largo de todos los problemas de usabilidad, puede verse como una estimación de la infelicidad total de la experiencia del usuario Web de hoy en día.”⁹

⁶ 'Aprender comunicación digital'. Neus Arqués. Ediciones Paidós. Pág 61.

⁷ 'Realización en multimedia'. Producciones Escivisa. Pág 66.

⁸ 'Diseño y desarrollo multimedia. Sistemas, imagen, sonido y video'. Pág 4 y 5.

⁹ 'Usabilidad, prioridad en el diseño Web'. Jakob Nielsen. Pág 134.

Galería fotográfica: Desde nostalgia, curiosidad, risa, intriga, rabia, amor y un sin fin de sentimientos, se pueden desgranar cuando se visualiza una imagen fija. La importancia y la fuerza que la fotografía le da al trabajo periodístico es fundamental para las audiencias digitales, pues ayuda a ilustrar y contextualizar ese momento único del que se tiene una historia.

Otro de los valores que se tuvo en cuenta a la hora de armar la galería fotografía es la percepción de los usuarios o visitantes al multimedia, cuestión por la cual las imágenes no tienen retoque digital ni mayor composición.

Estudios revelados a finales de los años 90 afirman que la digitalización de las fotografías ha alterado la percepción de los lectores a nivel mundial. Pues el hecho – explica el texto – de que se puedan manipular tecnológicamente han hecho perder la credibilidad de algunas imágenes. Así lo expone Edgar ShaohuQ Huang en su texto ‘La percepción de los lectores de la alteración digital en Fotoperiodismo’, publicado en 2001.

Para el español Joaquín López, doctor en periodismo de la Universidad Complutense de Madrid “no se debe caer en la falla que la fotografía se utilice de forma meramente decorativa, esta debe asociarse con la información a la que alude”.¹⁰ De este modo, cada una de las imágenes que contiene ‘**Marimba, rumba y peregrinación en el pacífico colombiano**’ tiene una justificación y razón del porqué estar allí.

En los diarios digitales del mundo las galerías fotográficas cada vez son más ricas en calidad, pues la tecnología ofrece herramientas más versátiles y avanzadas; así como son más utilizadas como forma de atraer a audiencia y su despliegue se da en diversos formatos, medidas y modos, que en ocasiones depende de lo que se quiera ilustrar.

¹⁰ Ver. “El profesional de la información”, Joaquín López del Ramo.

Este trabajo multimedia contiene una galería con más de 60 fotografías con un corto pie de foto que muestran el recorrido hecho que solo la reportería puede argumentar. Sonrisas, personajes, santos, situaciones y lugares se capturaron con una máquina digital y son ilustradas de manera ‘desordenada’ en la que el usuario podrá escoger desde donde empezar.

El formato en que están las fotografías es Jpeg, que fue diseñado por la corporación *Joint Photographics Experts Group*. “Es el formato más utilizado actualmente en Internet y es muy válido para crear fotografías de alta calidad, color verdadero y un tamaño reducido. Ideal para almacenamiento masivo de imágenes.”¹¹

Glosario: La diversidad cultural ha llevado a que en nuestro país no se utilicen las mismas palabras para referirse a un mismo objeto. Esta es la razón por la cual hay léxico referente a la marimba y la región del Pacífico Sur que quienes visiten este multimedia posiblemente no tengan muy claro. Por esa razón se creó un diccionario de marimba, que define cada uno de sus elementos.

Localización: Haciendo *clic* en este enlace, se puede ver un mapa de ubicación que indica las distancias recorridas desde Bogotá hasta los dos municipios que fueron objeto de investigación. Además, pueden verse los tipos de recorridos por medio de los cuales se puede llegar, ya sea por vía aérea o marítima.

VÍNCULOS

Además de llevar, a través de un *clic*, al despliegue de varios menús y de diversos contenidos informativos, se usan tres vínculos que llevan a las redes sociales de este multimedia, de manera que quien lo visite podrá compartirlo o comentarlo.

¹¹ Diseño y desarrollo multimedia. Sistemas, imagen, sonido y video. Pág 283.

De otra parte, hay tres enlaces que llevan a una corta definición en texto del multimedia, permiten regresar al video de presentación e ir a una tabla de producción que explica cada uno de los menús.

MOTOR DE BÚSQUEDA

La idea es que todo el que quiera visualice y comparta este trabajo periodístico a través de Internet, razón por la cual se colgará en un dominio que está por definirse.

Acá es donde podría hablarse de interactividad lo que se puede definir también como “la capacidad que tiene el usuario de 'preguntar' al sistema, y sentar así las bases para recuperar la información de la forma deseada”¹²

Inicialmente se podrá reproducir a través de un **.exe** de Adobe Flash Player.

¹² 'Introducción al ciberperiodismo'. Koldo Meso Ayerdi. Edi Argitalpen. Pág 42.