

ESCENARIOS Y PERSONAJES EN LA MULTIMEDIA “CALI CULTURA SALSERA”

Por:

Javier M. Reyes Vera

Profesor del Departamento de Diseño
Universidad del Valle
javier.reyes@correounivalle.edu.co

Edier Becerra

Profesor del Departamento de Diseño
Universidad del valle
Edierbecerra@gmail.com

Resumen:

Este artículo pretende dar cuenta de los aspectos considerados en el diseño de los escenarios y personajes del proyecto de creación Artística *Multimedia Cali Cultura Salsera*, aprobado en la convocatoria de creación artística 2009 en la Universidad del Valle. Presenta los referentes pictóricos iniciales de diversos artistas, diseñadores gráficos, ilustradores y publicistas, y termina con la contextualización, basada en las investigaciones realizadas por el profesor Alejandro Ulloa Sanmiguel y otros autores, respecto a la Salsa.

Palabras claves: salsa, escenarios, personajes, Barrio Latino, Barrio en Cali, Juanchito, Las calles de la Salsa, Ilustración, Diseño Gráfico, Creación Artística.

Abstract:

This article shows the aspects regarded in the creation of the stages and characters of the project of artistic creation *Multimedia Cali Cultura Salsera*, approved in the Artistic Creation Convocatory 2009 in the Universidad del Valle, beginning with the initials pictorials referents of various artists, graphics designers, illustrators and publicists and ending with the contextualization, based on the investigations conducted by professor *Alejandro Ulloa Sanmiguel* and other authors about the Salsa.

Key words: Salsa, stages, Latin Quarter, Neighborhood in Cali, Juanchito, Salsa's Streets, Illustration, Graphic Design, Artistic Creation.



1 Introducción

El proyecto Multimedia Cali Cultura Salsera fue ejecutado entre febrero de 2010 y Julio de 2011, se basó en investigaciones sobre la música salsa y la cultura salsera que une a Cali con Cuba, Puerto Rico y Nueva York. Los resultados de esas investigaciones realizadas desde hace 30 años en la Escuela de Comunicación Social, están consignados en los libros *La Salsa en Cali* (1992), *El Baile un Lenguaje del Cuerpo* (2005) y *La Salsa en Discusión: Música Popular e Historia Cultural* (2008) escritos por Alejandro Ulloa, director del Grupo de Investigación Palo de Mango - *Culturas musicales urbanas de la diáspora afrolatina* -, e investigador principal del proyecto Multimedia. Aparte de las obras citadas, la creación de la Multimedia se basó también en otros estudios y publicaciones que documentan la historia de esta música en contextos sociales específicos durante los periodos definidos para ser representados: la presalsa (1920-30 -1960); la salsa (1960 -2000) y el siglo XXI.

El proyecto, presentado por el grupo de investigación “Palo de Mango”, fue realizado por un docente de la Escuela de Comunicación Social, como Investigador principal, y dos profesores del Departamento de Diseño de la Facultad de Artes Integradas FAI. La propuesta de investigación y creación que involucró a las dos unidades académicas permitió el trabajo interdisciplinario de un equipo integrado por docentes y estudiantes de ambas unidades. Además, contó con la generosa colaboración de muchas personas que aportaron información, testimonios e insumos visuales para el desarrollo de la obra.

Los objetivos que perseguía el proyecto fueron:

- Representar en la multimedia la memoria musical de la salsa, contada desde Cali, con base en diferentes investigaciones sobre ella, aprovechando los insumos disponibles (bibliografía, discografía, registros orales, videos, fotografías y otros recursos que documentan esta historia).
- Establecer una línea de tiempo del desarrollo y los impactos de la salsa en Cali hasta donde llegó para quedarse, no solo como ciudad tributaria de un legado musical, sino como creadora de una memoria salsera reconocida nacional e internacionalmente, que soporta la multimedia.
- Proponer una estrecha relación estética y conceptual sobre la música salsa, su desarrollo en el mundo globalizado, la cultura popular a la que se adscribe históricamente, y las formas como estos elementos se relacionan en la representación creada, para generar una nueva forma de percibirla y relacionarse con ella.

El Proyecto de investigación y creación artística metodológicamente se desarrolló desde dos ámbitos, el primero fue la investigación temática, cuyo trabajo de campo y etnográfico giró en torno al aspecto cultural y musical. El segundo fue la investigación estética, basada en elementos pictóricos evidenciados en los diseños de las carátulas de discos de la Salsa, fotografías, videos documentales. Estos elementos estuvieron alimentados también con las continuas discusiones del grupo de trabajo respecto a la creación de los escenarios y personajes, donde se evaluó la pertinencia, la verosimilitud, la perspectiva de los lugares, la edad de los personajes, el vestido, los objetos de contexto. Relacionados, no sólo con lo que puede expresar el lugar dentro de la Multimedia como elemento comunicacional de la interfaz, sino con la realidad vivida frente a las diversas épocas representadas.

Para lograr esta representación, fue necesario integrar los diversos periodos y buscar la forma de relacionarlos entre sí, se realizó entonces un guión multimedia, diseño de la información y un mapa de navegación inicial que permitieron enlazar lugares y personajes con los contenidos propios de la Multimedia. Para hacerlo se tuvo en cuenta una serie de referentes académicos (Referidos en la Bibliografía del proyecto) que aunados al proceso de búsqueda formal y estética dieron pie a elementos con la suficiente calidad expresiva.

De esta manera, se estudió el papel que desempeñaron algunos artistas, diseñadores gráficos, ilustradores, publicistas, directores de arte, dentro del fenómeno de la Salsa, ya que fue en cierto sentido anónimo, y su aporte tendió a mezclarse con el trabajo pictórico que reflejó la visión estética de un grupo social, que en sus inicios fue denominado como minoría, pero que con el paso de los años se convirtió en una cultura que tuvo y ha tenido reconocimiento a nivel mundial. El reflejo más evidente que se pudo tener del trabajo estético de los artistas que le dieron “imagen” a la Salsa, se observó en el diseño de las carátulas que hoy se conservan como patrimonio cultural y que pretendieron resaltar el papel que jugó el acetato de vinilo en la difusión de la música en la comunidad.

El primer aspecto necesario a abordar fue el desarrollo de la *sensibilidad latina*, que surgió como un espacio social específico en el que resaltó el *Barrio Latino*, concebido como un fenómeno urbano que de acuerdo con Duany (1992), citado por Tablante (2006), es formado por la privación económica y el aislamiento ecológico. El Barrio Latino preservó las cualidades cara a cara que se presentan en la comunidad rural a través redes de reciprocidad, amistades, pares y vecinos, así como una marcada violencia, racismo, crimen, desempleo, inestabilidad familiar y deterioro físico.

De esta manera, las imágenes que reflejan el estilo de vida que la Salsa reivindicó, están relacionadas con el tradicional momento folclórico, características sociales, económicas y el relax cultural (Tablante, 2006). Este reflejo simbólico es eficientemente dibujado en diversos medios, un ejemplo de ello es el documental *Our Latin Thing* dirigido por Leon Gast. Refleja una paradoja muy interesante, por un lado se aprecia un Barrio Latino como un conjunto de elementos rituales- sociales cultivados en los vecindarios latino-caribeños y, por otro, un ideal de racionalidad y urbanismo moderno.

Por otra parte, Masucci y Pacheco visionaron la orquesta La Fania como un reflejo del Barrio, que se evidencia en el contacto directo con la gente en las diversas intervenciones musicales, y en el que se aprecia una mixtura de elementos que son propios de las particularidades del Barrio. Además, sin lugar a dudas Izzy Sanabria se convierte en una suerte de difusor y promotor de la Salsa en los inicios de La Fania en sus roles de presentador (Maestro de ceremonias), publicista y diseñador gráfico. Su obra a pesar de estar permeada por el trabajo de varios artistas de la época, entre los que se destaca Salvador Dalí, es un punto de referencia importante para muchos ilustradores posteriores que sintieron el llamado a involucrarse conceptual y estéticamente en la representación visual de la Salsa.

Asimismo, el contraste estético establecido entre las creaciones visuales y otros productos de promoción musical angloamericana, cuyo representante más destacado es Alex Steinweiss, reflejado en el pop y el rock de la época, se convirtió, más que en una ventaja, en un aspecto favorable destacado en su momento en el mercado, y ayudó a generar identidad de la cultura afrolatinocaribeña.

Nueva York se establece formalmente como la cuna donde se gestó el fenómeno cultural de la música Salsa (Ulloa Sanmiguel, 2008). De la mano de este desarrollo, fungieron artistas gráficos, ilustradores y fotógrafos, de diferentes nacionalidades, que se encargaron de realizar diversas piezas de promoción.

En consecuencia con estas dinámicas, el diseñador gráfico y DJ americano radicado en la ciudad de Boston (USA) Pablo Yglesias, ha propuesto un texto denominado *Cocinando: Fifty years of latin cover art* (Yglesias, 2005), donde reúne las diferentes carátulas de los ritmos populares latinoamericanos, con especial énfasis en la música Salsa y brasileña. El autor hace un análisis detallado de algunas carátulas representativas a partir de entrevistas con sus creadores originales, a la vez que las agrupa acertadamente por temáticas como Mambo manía, Cubop¹, Oriza, Viva soul, Echale salsita, Oye como va, Oh Meu Brasil y Barrio Nuevo. Yglesias presenta en su texto rasgos marcados que identifican y justifican la presentación de cada tema con estilos particulares.

De esta forma, los textos de Ulloa (2008) e Yglesias (2005) están en estrecha relación respecto a la representación de las diferentes épocas de la historia de la Salsa, las posibilidades tecnológicas y las estéticas predominantes. La representación que se da en el proyecto está basada en códigos visuales y culturales que son aceptados como válidos. En referentes pictóricos de diversos autores involucrados en la creación de la imagen de la Salsa a lo largo del tiempo como Izzy Sanabria, Ron Levine, Charlie Rosario, Ely Belsale, Jorge Vargas y Pablo Yglesias, primordialmente, y se refuerza formalmente con los referentes brindados por las investigaciones de los académicos de la Salsa.

Importante para analizar en estos referentes es que, además de dar un soporte argumentativo a la creación del Proyecto *Multimedia Cali Cultura Salsera*, fungen como una especie de jueces que han brindado un norte concreto para abordar las particularidades que implicó el proyecto. De tal modo la semejanza queda acertada en el propio discurso estético de la mimesis aristotélica, que emplea en la propia creación dicho discurso y que ha tenido una enorme vigencia en el desarrollo histórico de la cultura visual de occidente, planteando de manera sintética “esto es aquello”. Tal planteamiento indica que la imagen se establece como signo en lugar de la cosa que representa (de Pedro Robles, 2009).

Así, el presente artículo está dividido en dos partes, la primera expone las particularidades de los escenarios creados y la segunda muestra de manera sintética las consideraciones respecto a la creación de los personajes.

2 Multimedia Cali cultura salsaera

2.1 Los Escenarios

El diseño de escenarios responde a diversas particularidades reflejadas en las épocas definidas por el proceso previo de investigación, donde se han definido la Presalsa (1930-1960), la Salsa (1960 – 2000) y Actualidad (2000 en adelante) (Ulloa Sanmiguel, 2008). De esta forma, se han creado diversos lugares, dependiendo de las épocas enunciadas, cuyas dimensiones obedecen a la extensión, así, las viviendas adquieren gran relevancia en el entorno, pues se integran de tal forma que facilitan su contextualización. Por otra parte se pretende reflejar el desarrollo urbano en el escenario diseñado, a partir de elementos estéticos que den cuenta del mismo desarrollo (Navas, 2002).

De esta forma, los escenarios de la multimedia responden al planteamiento de (Navas, abril de 2002), quien afirma que no existe un buen dibujo del paisaje que no esté marcado por una finalidad, es decir, un dibujo adecuado trata sobre la identificación lógica del lugar. Es así como estos escenarios no son un calco exacto de la realidad, sino que responden a una composición a partir de ciertos elementos formales y estéticos, y pretenden simbolizar de manera general los lugares que representa.

Este planteamiento está en consecuencia con la semejanza que refleja el propio discurso estético de la mimesis aristotélica ya enunciada (de Pedro Robles A. E., 2009), por esta razón, hay que alejarse de momento, de un tipo de sabiduría sintética que sobrevuela los lugares y queda satisfecha con la comprensión abstracta del lugar. (Navas, 2002). Así, en la Multimedia Cali Cultura Salsera, se crearon trece escenarios: siete en Cali, tres en Puerto Rico, dos en Nueva York y uno en Cuba. Todos ellos se muestran a partir de una calle representativa, para evidenciar la profunda relación que ha existido entre el origen de la Salsa y la calle del barrio popular urbano (Ulloa Sanmiguel, 1986).

2.1.1 Escenarios en Cali

Se creó el escenario que representa el Barrio popular en Cali durante las épocas de Presalsa y Salsa. En el primero (*Figura 1*), se aprecian elementos que conllevan a imaginar un barrio en una ciudad que está configurándose, con una arquitectura “vieja” y personas en la calle empedrada. El segundo escenario, referido al mismo barrio popular (*Figura 2*), pero en la época de la Salsa, muestra algunos cambios en el vestuario, la tecnología, la arquitectura y el urbanismo.

La Zona de Tolerancia en Cali cobró un protagonismo substancial, no sólo por ser el espacio permitido para la prostitución, sino por ser el lugar más importante de la ciudad donde se difundió la música de la vieja guardia antillana que se ha considerado aquí como Presalsa. En este lugar, se formó la primera comunidad de melómanos y bailarines de esta música, en el contexto de modernización y desarrollo urbano de una ciudad en “Obra negra” como Cali en las décadas del 40 y 50 del siglo pasado. En sus calles y en sus bares, clubes y salones de baile se formaron melómanos y bailarines de origen popular, como lo manifestaron los testimonios y las evidencias arrojadas por la investigación de campo (*Figura 3*).



Figura 1. Barrio Popular en Cali – Periodo Presalsa



Figura 2. Barrio Popular en Cali – Periodo Salsa



Figura 3. Zona de Tolerancia – Periodo Presalsa

También se creó el escenario que representa las Calles de la Salsa. Con dicha representación se pretende dibujar una especie de circuito imaginario de lugares donde se disfruta esta música en la Ciudad, tanto en el periodo 1960 -2000 (*Figura 4*), como en lo que va del Siglo XXI (*Figura 5*), mostrando las transformaciones físicas y urbanísticas de los lugares. Se creó también la Chiva Rumbera como indicadora de un tipo de rumba contemporánea que incluye la Salsa junto a otras expresiones musicales. Aquí se aprecian diversas personas en la calle, predispuestas para la “rumba”, aunque predomina el ambiente salsero.

Otro lugar representado es Juanchito, cuya primera imagen remite al periodo de la Salsa, a partir de 1960 (*Figura 6*), donde la característica fundamental eran los quioscos de guadua y paja como parte de una arquitectura tradicional y local. Se crearon vehículos propios de la época y personajes representativos de este corregimiento cercano a Cali. Así mismo se representó a Juanchito en el Siglo XXI (*Figura 7*), en él se aprecia de manera indirecta la influencia del narcotráfico en la ciudad, reflejada en la abrupta modernización y suntuosidad de la arquitectura del lugar. Cabe anotar que los indicios del narcotráfico están presentes también en las calles de la Salsa, sobretodo en el periodo 1980-2000, y se prolongan a otros escenarios como Nueva York y Puerto Rico, donde este negocio también ha estado presente y vinculado de una u otra forma con la Salsa (Ulloa Sanmiguel, 1994).

2.1.2 Escenarios en Nueva York

Para Nueva York se crearon dos escenarios que representan el Barrio Spanish Harlem, el “Barrio Latino” donde nació la Salsa. Se destaca su arquitectura, tanto en el periodo de la Presalsa (*Figura 8*) como en el de la Salsa (*Figura 9*), mostrando el cambio del periodo mediante la representación de un edificio en construcción que corresponde a los Housing Projects², erigidos después de los años 60. En la creación se destacan las escaleras externas de los edificios, para evacuación en caso de incendios, las construcciones altas, los hidrantes, tiendas y establecimientos comerciales, edificios al fondo de la ciudad y la Marqueta, como lugar de encuentro y socialización de la comunidad, por ser la plaza de mercado del Barrio Latino donde todos concurrían.



Figura 4. Las Calles de la Salsa – Periodo Salsa



Figura 5. Las Calles de la Salsa – Periodo Siglo XXI



Figura 6. Juanchito – Periodo Salsa



Figura 7. Juanchito – Periodo Siglo XXI



Figura 9. Nueva York – Periodo Salsa



Figura 8. Nueva York – Periodo Presalsa

2.1.3 Escenario de La Habana

Esta ciudad cuenta sólo con una representación correspondiente al periodo de la Presalsa, en la que se puede observar a lo lejos el malecón, vehículos de la época, el tranvía, personas transitando en bicicleta, las personas con sus modas de la época, algunas de sus costumbres y los músicos seleccionados como los más importantes. (Figura 10)



Figura 10. La Habana – Periodo Presalsa

2.1.4 Escenario de Puerto Rico

En el Proyecto, se realizó la representación de Puerto Rico en los tres periodos: la Presalsa (Figura 11), la Salsa (Figura 12), y el Siglo XXI (Figura 13). Luego de un arduo proceso de análisis respecto a la mejor representación de esta isla, se concluyó la creación de una calle del Viejo San Juan, considerando que la mayoría de los músicos más importantes no son oriundos de esta capital, sino de otros municipios o de los extramuros como el área de Santurce. Sin embargo, el escenario se concibe como una representación genérica de la ciudad que puede ser reconocida de manera relativamente fácil. Al fondo de la calle se observa el mar y una abstracción del barrio La Perla en los extramuros del Viejo San Juan.



Figura 11. Puerto Rico – Periodo Presalsa



Figura 12. Puerto Rico – Periodo Salsa



Figura 13. Puerto Rico – Periodo Siglo XXI

2.2 Los personajes

La identificación con los personajes ha sido estudiada desde varias perspectivas. Algunos investigadores han planteado las razones por las que se produce, de esta forma lo presenta Soto-Sanfiel (2010):

1. Por la similitud del personaje (Feilizen y Linne, 1995)
2. Por su apariencia física (Turner, 1993)
3. Por la relación de género entre receptor y personaje (Eyal y Rubin, 2003; Feilizen y Linnie, 1975; Hoffner, 1996)
4. Por la clase social de ambos (Eyal y Rubin, 2003)
5. Por las características Psicológicas de los personajes (Hoffner y Cantor, 1991)

La relación entre identificación y características de la audiencia como también es presentada por Soto-Sanfiel:

1. *Edad* (Bandura, 1969)
2. *Personalidad* (Turner, 1993)
3. *Capacidad de los receptores para formar interacciones parasociales* (Turner, 1993)

La identificación con los personajes por parte de los usuarios se da de acuerdo con una serie de procesos psicológicos (Igartua y Páez, 1998) en (Soto-Sanfiel, 2010), que se pueden resumir en tres fundamentales:

1. *Empatía cognitiva*: capacidad de ponerse en el lugar de los protagonistas.
2. *Empatía emocional*: Posibilidad de sentir lo que los protagonistas sienten.
3. *Capacidad de fantasear e imaginar*: para anticiparse a las acciones de los protagonistas.

Con base en estos planteamientos, se consideraron los puntos 1 y 2 para abordar la creación de los personajes del proyecto Multimedia Cali Cultura Salsera. El procedimiento se desarrolló buscando los dos tipos de empatías a partir de los estudios iniciales de su representación, como personajes en una época y lugar determinados, luego de creados se procedió a una discusión con expertos que observaron sus elementos estéticos y definieron formalmente los respectivos ajustes que podían dar pie a una mejor representación. Es importante resaltar que los diseños no se presentan como caricaturas de los personajes que representan, sino ilustraciones que identifican sus aspectos formales.

De otro lado, se ha hecho uso de un recurso que miméticamente puede reforzar la representación del personaje, como fruto de la evolución de las interfaces actuales se ha planteado a manera de viñeta un *tooltip* que identifica el nombre del personaje que está representando. (Figura 14)

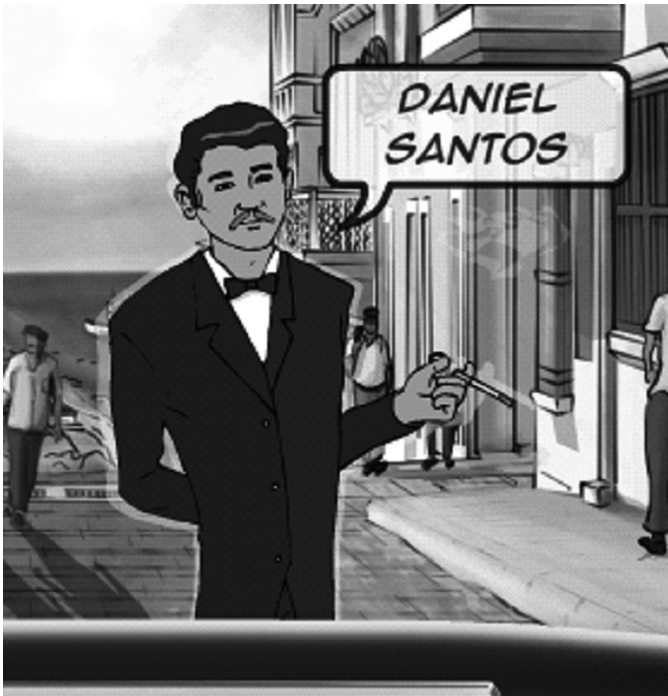


Figura 14. Ejemplo de Viñeta (tooltip).

Los personajes creados para la multimedia son de tres tipos: principales, secundarios e indicadores de contexto. Todos pueden funcionar como elementos interactivos para enlazar un texto, un video, una entrevista en audio o una galería fotográfica.

2.2.1 Personajes principales

Se crearon 24 personajes de acuerdo con los perfiles establecidos en la investigación sobre la Salsa (Ulloa Sanmiguel, 2008), siguiendo la secuencia de los tres periodos definidos (Figura 15). Se trata de artistas reconocidos entre las comunidades de salseros y melómanos como protagonistas indiscutibles, sobre los cuales hay un amplio consenso. Aunque no están todos, los seleccionados son emblemáticos. Después de varias discusiones al respecto se escogieron los siguientes:

Benny Moré, Miguelito Valdés y Daniel Santos para la Presalsa en Cuba, Puerto Rico, el Caribe y Nueva York. Tito Cortés, para la Presalsa en Cali. Arsenio Rodríguez, Celia Cruz, Tito Puente, Charlie Palmieri e Ismael Rivera pueden ubicarse en ambos periodos pues representan la transición hacia la Salsa a la que contribuyeron a desarrollar, tanto en el Caribe como en Nueva York. Joe Cuba, Eddie Palmieri, Héctor Lavoe, Johnny Pacheco, Richie Ray, Bobby Cruz, Willie Colón y Rubén Blades representan la Salsa en Nueva York; Oscar de León a Venezuela; y por la Salsa en Colombia: Piper Pimienta, Joe Arroyo, Jairo Varela, Jimmy Saa y Yuri Buenaventura.



Figura 15. Personajes Principales

2.2.2 Personajes Secundarios

Representan una idea, una canción, un concepto o una época histórica relacionada con la Salsa o la Presalsa. Se crearon 11 personajes secundarios: *El Timbalero y las prostitutas*, presentes en la Zona de Tolerancia de Cali donde figuran también *El Obrero*, que simboliza el desarrollo industrial de Cali en las décadas del 40 y 50; el *Cortero de caña*, indicio de la agroindustria azucarera en el Valle del Cauca, y *El "Pájaro"* (Quintero Restrepo, 2008), agente macabro de la Violencia política liberal conservadora, todos durante el mismo periodo mencionado³. *El Bailarín*, habitual en los lugares donde esté la Salsa. *"Periquito Pin Pin"*, un personaje "sacado" de una canción alusiva a la cocaína, la droga y sus agentes; una figura que deriva en *"Capo"* y mujeriego, acompañado de sus escoltas. *El Malandro*, vago, adicto al licor u otras sustancias, y enemigo del trabajo, conocido como *"Camaján"* en el habla popular. *Amparo Arrebato*, una conocida bailarina caleña a quien Richie Ray y Bobby Cruz compusieron una canción con la que se inauguró el mito de la Salsa en Cali, a partir de 1969 -70.

2.2.3 Objetos y personajes de Contexto (cantidad indefinida)

Son indicadores de una época, un espacio, un grupo social, o una cultura. Estos objetos ayudan a contextualizar los referentes relacionados con la historia de la Salsa en cualquiera de los tres periodos definidos. Avisos, establecimientos comerciales, tarros de basura, hidrantes, cabinas telefónicas, carros parqueados o en movimiento, bicicletas, buses, tranvías como el de Nueva York y La Habana en la Presalsa, además de la chiva rumbera en las Calles de la Salsa en Cali (siglo XXI). Entre los elementos de contexto se diseñaron también algunos personajes representativos como la vendedora de chontaduros en el barrio popular caleño, o los niños jugando beisbol en las calles del barrio en Nueva York.

3 Conclusiones

La creación de los escenarios y personajes, a partir de los referentes pictóricos y estéticos considerados en el estudio de las diversas carátulas e imágenes que representan la Salsa, permiten una identificación acertada y minimiza la carga cognitiva que puede ser presentada al interactuar, como en este caso, con una aplicación online.

Por otra parte, una ilustración en medio digital genera buenas posibilidades expresivas en términos de la correspondencia de la "mimesis aristotélica" (de Pedro Robles, 2009) y el imaginario que manejan los usuarios a quienes va dirigida la multimedia. La empatía emocional y cognitiva planteadas por Igartua y Páez (1998) resultan ser insumos importantes para la creación de los personajes, cuyo objetivo fundamental es que sean reconocidos de manera inmediata por los melómanos.

Notas

¹ Mezcla de Bebop y música cubana.

² Eran proyectos de vivienda que se empezaron a desarrollar para modernizar la ciudad y minimizar el hacinamiento.

³ Indica el período de la Violencia política liberal-conservadora durante los años 40 y 50 en el Valle del Cauca, particularmente en Cali, sobre todo durante la dictadura de Rojas Pinilla (1953-1957).

Referencias

- Bandura, A. (1969). *Social learning theory of identification process*. Chicago: D. A. Gosling (ed). de Pedro Robles, A. E. (2009). El dibujo y las estrategias de representación científica. *Revista Co-herencia Vol6, N. 10*, 11-28.
- De Pedro Robles, A. (2009). El dibujo y las estrategias de representación científica. *Revista Co-herencia Vol6, N. 10*, 11-28.
- Eyal, K. R. (2003). Viewer aggression and homophily, identification and parasocial relationships with television characters. *Journal of Broadcasting & Electronic Media 47*, 77-98.
- Feilitzen, C. L. (1975). Identifying with television characters. *Journal of Broadcasting & Electronic Media 44*, 77-98.
- Hoffner, C. B. (2005). Young adults' wishful identification with television characters: The role of perceived similarity and character attributes. *Media Psychology, 7*, 325-351.
- Hoffner, C. C. (1991). *Perceiving and responding to mass media character*. En J. Bryan y D. Zillman (eds): responding to the screen: Reception and reaction process.
- Igartua, J. J. (1998). Validez y fiabilidad de una escala de empatía e identificación con los personajes. *Psicothema, 10*, 423-436.
- Navas, J. G. (Abril de 2002). Dibujos del espacio Rural. *Sala de exposiciones de la ETSAB. Revista EGA*.
- Quintero Restrepo, L. D. (Junio 2008). Los "Pájaros" del Valle del Cauca. *Estudios de Derecho. Vol. LXIV. N 145.* , 243-258.
- Shneiderman, B. P. (2006). *Diseño de Interfaces de Usuario*. Madrid: Pearson Education.
- Soto-Sanfiel, M. T.-F. (2010). Impacto de la interactividad en la identificación con los personajes de ficciones. *psicothema 2010. Vol 22 N4*, 822-827.
- Tablante, L. (2006). Salsa Music and Urban Fashion Trends in the 1970s. *Translation into english of the first chapter of Lepoldo Tablante's essay Los sabores de la Salsa, published by the Caracas-based Jacobo Borges Museum in 2005*.
- Turner, J. R. (1993). Interpersonal and psychological predictors of parasocial interaction with different television performers. *Communication Quarterly, 41* , 443-453.
- Ulloa Sanmiguel, Alejandro. (2008). *La Salsa en discusión. Música Popular e Historia Cultural*. Santiago de Cali - Colombia: Programa editorial Universidad del Valle.
- _____ (1992). *La Salsa en Cali, Segunda Edición*. Cali: Centro Editorial Universidad Del Valle.
- _____ (2005). *El Baile un Lenguaje del Cuerpo*. Cali: Imprenta Departamental.
- _____ (1994). *El viejo Willy, una historia contra el olvido*. Cali: Centro Editorial Universidad Del Valle.
- _____ (1986). *Recuerdos de mi barrio. Historia del Barrio San Carlos*. Cali: Feriva.
- Yglesias, P. E. (2005). *Cocinando. Fifty Years of Latin Album Cover Art*. New York: Pricenton Architectural Press.