Inter/especies

Interacciones emergentes en diseño,
arte y ciencia



FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Universidad de Caldas

UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

MEMORIAS

Editores: Felipe César Londoño, Adriana Gómez Alzate, Claudia Jurado Grisales.

Colombia
www.festivaldelaimagen.com

Espacio para catalogación en la fuente, Universidad de Caldas

20 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN
INTER/ESPECIES
Primera edición: Manizales, febrero de 2022
ISBN: 978-958-759-304-4

Editores: Felipe Céasr Londoño López, Adriana Gómez Alzate, Claudia Jurado Grisales
Compiladores: Felipe César Londoño López, Adriana Gómez Alzate
Coordinación Editorial: Felipe César Londoño López, Adriana Gómez Alzate; Paola Rodas Giraldo, Lina Marcela Molina Giraldo
Diseño y diagramación: Luis Osorio Tejada, Sara Arango Villada, Lina Marcela Molina Giraldo

Nota editorial: Los autores individuales de ponencias y presentaciones son los únicos responsables de todos los materiales enviados para la publicación. Los editores no garantizan ni asumen ninguna responsabilidad legal por el contenido de la publicación. Todas las opiniones expresadas en el libro son de los autores y no reflejan las de la editorial y los editores.

Universidad de Caldas
Calle 65 No 26-10
Manizales / Colombia

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Cra. 4 No 22-61
Bogotá / Colombia

info@festivaldelaimagen.com
produccion@festivaldelaimagen.com
http://festivaldelaimagen.com/

Inter/especies

Intersecciones entre Diseño, Arte y Ciencia

¿Qué queremos conservar o cambiar ahora,
de modo que el futuro resulte como nosotros quisiéramos que resulte?
Humberto Maturana

Las memorias de la vigésima edición del Festival Internacional de la Imagen inician con esta frase del biólogo y filósofo Humberto Maturana, para hacerle honor a su legado como gran pensador latinoamericano, quién falleció el 6 de mayo de 2021 en Chile y que nos invita a entender eso que llamamos "realidad", la nuestra, la de Colombia, la de Latinoamérica y la del mundo, que duele profundamente y que nos conmueve para comprender, con Humberto Maturana, que hay una interdependencia de nuestro ser y sentir en el mundo, como individuos y como colectividad, en interrelación intensa con todo lo que nos rodea. Es decir, la realidad no está fuera de nosotros porque, como organismos, interactuamos en un pluriverso en permanente transformación y dependencia mutua. Esto es, efectivamente, la idea que rodea el concepto de Inter/especies, la temática central que propusimos abordar para el Festival Internacional de la Imagen en su versión 2021.

El desequilibrio ambiental y social, que inducen a la inestabilidad e incertidumbre actual, es ocasionado, en gran parte, por una racionalidad antropocéntrica de dominación que afecta la habitabilidad, profundiza la inequidad, lo que hace insostenible las ciudades y las regiones en Latinoamérica y el mundo. Al indicar que el observador no preexiste a lo que observa, Maturana y Varela (2003) nos dan a entender el devenir de las cosas creadas a partir de lo que somos y cómo nos reconocemos a nosotros mismos en esa implicación. Esto es relevante para el diseño y la creación en su dimensión sistémica, dada la necesidad de reconocernos, no como sujetos separados del mundo sino como parte de él. Y es desde las Artes y el Diseño, que este Festival propone reconsiderar las visiones transformadoras para construir un lugar posible donde la creación pueda transitar libre e imaginativamente.

Comprender y reflexionar sobre el impacto de nuestras actuaciones, inmersos como estamos en un mundo dinámico, complejo y cambiante, es lo que nos permite conservar y construir hoy para modelar nuestro futuro deseable. El diseño, por tanto, no debería ser una disciplina de planificación, sino de acción relacional, una permanente modelación de flujos de vida, habitabilidad, puesta en común, medios de vida, para la gestión de las emociones y los anhelos, que propicien modos de conducta relacionales integrados, para así dar un vuelco onto-epistemológico que configure un actuar más armónico entre los sistemas ambientales, sociales y tecnológicos integrados.

Inter/especies, en el marco del Festival Internacional de la Imagen, invita y propone revisar, desde perspectivas críticas, el papel del ser humano en el mundo, para, desde el diseño, el arte y la ciencia, buscar alternativas que permitan el flujo de las fuerzas vitales de nuestra existencia como especie, para explorar interconexiones diversas, de tal manera que dimensionemos la salud del planeta como nuestro compromiso de supervivencia y de esta manera hacer posible un mundo vivible de manera digna para las generaciones futuras.

El tema Inter/especies, da continuidad a lo que formulamos, hace 30 años, en un documento que dio inicio a una aventura que llamamos Diseño Visual junto con Adriana Gómez y Carlos Adolfo Escobar. Diseño Visual comienza como nuevo programa en la Universidad de Caldas, motivado por el Arquitecto Álvaro Gutiérrez, Rector y por Octavio Arbeláez, Decano de Bellas Artes, quienes en su momento visionaron la importancia de la creación de este programa. En el documento maestro que presentamos ante la Universidad en 1989, describimos como objetivo del nuevo programa: "preparar profesionales que brinden posibilidades de desarrollo

en los diferentes campos del Diseño Visual, humanizando la relación ser humano-técnica, conociendo los conceptos fisiológicos, técnicos y científicos para el buen funcionamiento de la comunicación visual". 30 años después de su aprobación por parte del Ministerio de Educación Nacional, el Departamento de Diseño sigue abriendo espacios de formación, investigación y proyección, a través de sus programas de Maestría y Doctorado en Diseño y Creación y sigue congregando a investigadores, estudiantes y egresados en este espacio del Festival Internacional de la Imagen, que ha sido el punto de encuentro durante 24 años.

El Festival ahora se realiza en alianza con la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. La Tadeo fundamenta sus ideales de formación en la Expedición Botánica, y es por esto que 250 años después, y a partir de esta inspiración, se propone ante UNESCO la constitución de una Cátedra de Diseño, Arte y Ciencia, para integrar estos tres campos del saber, con el convencimiento de que esto posibilita ampliar los límites del entendimiento y la invención para enfrentar nuevos desafíos en la manera de observar el mundo. A través de los procesos llevados a cabo por diseñadores, artistas y científicos, es posible una mayor comprensión de la vida y sus fenómenos complejos, en momento en el cual debemos cambiar el rumbo hacia nuevos paradigmas posthumanos y postpandémicos, para encontrar rutas más armónicas de habitar el mundo. Las visiones creativas de diseñadores, artistas y científicos, en sus búsquedas de conocimientos y saberes renovados, posibilitan nuevas formas de comunicar y comprender la naturaleza, y las interacciones entre lo no humanos, lo humano y sus creaciones.

Quiero agradecer, en primer lugar, a la Universidad de Caldas y a la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano por permitir que el Festival Internacional de la Imagen se lleve a cabo. Agradezco también a la Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen, al Ministerio de Cultura, a las Embajadas de Estados Unidos, Francia, Canadá, al Instituto Goethe, al Banco de la República, a la CHEC, a la Alcaldía de Manizales y a tantas otras instituciones y organizaciones que apoyan de manera decidida este evento. En especial, a Paola Rodas y el equipo de producción por hacerlo posible.

Felipe César Londoño - Director

Las distintas convocatorias artísticas, académica y de interacciones, que cada año realiza el Festival Internacional de la Imagen, constituyen una oportunidad para el intercambio de diversas experiencias que permiten observar la creación mediante la reflexión crítica de los medios y las comunicaciones que integran diseño, arte, ciencia y tecnología. Las obras presentadas son el resultado de un proceso de selección a partir de una amplia participación (cuatrocientos ochenta y ocho aspirantes de catorce países: Colombia, Francia, España, Brasil, Canadá, Perú, Ecuador, Estados Unidos, Argentina, Alemania, Chile, Australia, Austria). La curaduría y selección está a cargo de un equipo de evaluadores expertos, investigadores, profesionales, docentes y estudiantes de posgrado, que hacen parte de la red de universidades e instituciones aliadas organizadoras del evento.

Cifras del 20 FII2021
Inter/especies

3590 asistentes
488 inscritos de 14 países
257 artistas y académicos
27 equipo de producción
357 actividades programadas
60% transmitidas en medios abiertos al público general
20 conferencias internacionales
28 puentes sonoros
27 conciertos, performances audiovisuales
50 ponencias, 8 pósters y 4 paneles
15 ponencias del Coloquio en Dieño y Creación
158 charlas y presentaciones
120 actividades artísticas
6 actividades entre diálogos de la industria, paneles y charlas detonantes
40 invitados Mercado DAT

20 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN
INTER/ESPECIES

Director
Dr. Felipe Cesar Londoño López
Decano Facultad de Artes y Diseño, Universidad Jorge Tadeo Lozano

Coordinador Proyecto Festival Internacional de la Imagen
Mg. Carlos Adolfo Escobar Holguín

Asesora general
Mg. Paula López Chica

Productora general
Paola Rodas Giraldo

Evento organizado por:
Universidad de Caldas, Manizales, Colombia
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia
Grupo de Investigación DICOVI (Categoría A1):
Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales. Universidad de Caldas
Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen, Manizales, Colombia

UNIVERSIDAD DE CALDAS
Equipo Directivo

Rector, Alejandro Ceballos Márquez
Vicerrectora de Proyección Universitaria, Patricia Villegas Salazar
Vicerrectora de Investigaciones y Posgrados, Luisa Fernanda Giraldo Zuluaga
Vicerrectora Académica, Gretel Espinosa Herrera
Vicerrectora Administrativa, Paula Andrea Chica Cortés
Decana Facultad de Artes y Humanidades, Claudia Jurado Grisales

Asesora Rectoría, Ángela García Gómez
Asesora Planeación y Sistemas, Tatiana Ochoa Cárdenas
Secretaria General, Carolina López Sánchez

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
Equipo Directivo

Rector, Carlos Sánchez
Vicerrector Académico, Andrés Franco
Vicerrectora Administrativa, Liliana Álvarez
Secretaria General, Lina María Cepeda
Presidente Consejo Directivo, Jaime Pinzón
Jefe de Investigación y Consultoría, Néstor Ardila
Jefe de Creación, Claudia Angélica Reyes

Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen
Junta Directiva

Presidente, Matilde Cuartas
Directora Ejecutiva, Paula Londoño

Liliana María Villescas
Clara L. López
Luz Adriana Trujillo
Carlos Adolfo Escobar
Adriana Gómez
Elvira Escobar de R.
María Victoria Vélez
Olga Lucía Hurtado
María Helena Uribe

Revisor Fiscal, Juan Carlos Gallo

Comité Académico
Dra. Adriana Gómez Alzate, Universidad de Caldas
Dr. Felipe Cesar Londoño López, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad de Caldas
Mg. Claudia Jurado Grisales, Decana Facultad de Artes y Humanidades
Dr. Walter Castañeda Marulanda, Director Doctorado en Diseño y Creación, Universidad de Caldas
Mg. Liliana Villescas María Guzmán, Directora Maestría en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas
Dr. Mario H. Valencia García, Director Departamento de Diseño Visual, Universidad de Caldas
Dr. Jaime Álzate Sáenz, Director Programa de Diseño Visual, Universidad de Caldas
Mg. Carlos Adolfo Escobar Holguín, Universidad de Caldas

Comité Artístico y Curaduría
Felipe Cesar Londoño López, Curador general
Solimán López, Curador general
Ricardo Dal Farra, Curador general
Fito Segrera, Curador general
Cleomar Rocha, Curador general
Asher Remy-Toledo, Curador general
Luciano Rodríguez, Curador general

Pablo Ochoa, Exhibiciones
Daniel Castillo, Exhibiciones
Jacobo González, Exhibiciones
Andrés Isaza, Cine (y) Digital
Michelle Lamus, Cine (y) Digital

Paola Rodas, Apoyo selección general

Producción General
Paola Rodas Giraldo

Asistencia Producción General
Natalia Ríos, Brandon Arcos
Estefanía Sánchez

Producción Técnica
Pablo Ochoa
Daniel Castillo

Asistencia Producción Técnica
Jacobo González López
John Bustos, Coordinación Streaming
Brandon Arcos, Coordinación de plataformas Zoom y Webinar
Carlos López, Producción de campo
Tomas Ospina, Mediación digital para usuarios
Sebastián Dham, Soporte Audiovisual
Ingeniería de Sistemas y Soporte Técnico
Sebastián Echeverry
Maryluz Cortés

Coordinación Eventos

Coordinación Seminario Internacional
Dr. Felipe Cesar Londoño López, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad de Caldas
Mg. Carlos Adolfo Escobar Holguín

Coordinación Cine (y) Digital
Andrés Isaza
Michelle Lamus

Coordinación Muestra Monográfica de Media Art
Equipo producción general y técnica

Coordinación Exhibiciones
Equipo producción general y técnica

Coordinación Puentes Sonoros
Equipo producción general y técnica

Coordinación Paisajes Sonoros
Jaime Echeverri

Coordinación Encuentro Internacional de Labs
Carolina Salguero, Universidad de Caldas
Camilo Cantor, Exploratorio de Medellín
Ivonne Paola Mendoza, Gerente Agencia Cultural Banco de la República de Manizales
Víctor Jurado, Banco de la República de Manizales

Coordinación Mercado DAT / VIII Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología
Cristina Alejandra Sabogal Suárez

Coordinación Eventos Especiales

Jornadas Académicas de Animación
Jesús Alejandro Guzmán, Universidad EAFIT
Diego F. Ríos, Universidad Jorge Tadeo Lozano
Ricardo Arce, Universidad Jorge Tadeo Lozano
Yolima Sánchez, Juan Pablo Jaramillo, Universidad de Caldas

Coordinación Foro Académico Internacional
Adriana Gómez Alzate
Lina Marcela Molina Giraldo
Viviana Grisales Pascuaza

Comité Evaluador Foro Académico Internacional

Egresados Doctorado en Diseño y Creación
Mario Fernando Uribe Orozco
Claudia Liliana Fernández Silva
Roberto Cuervo Pulido
Valentina Mejía Amézquita
Juan Diego Gallego Gómez
Diego Aníbal Restrepo Quevedo
John Wilson Herrera Murcia
Juan Manuel López Ayala
Javier Adolfo Aguirre Ramos
Natalia Pérez Orrego
Jaime Eduardo Álzate Sáenz
Carlos Suárez Quiceno
Cristian Felipe Lizarralde Gómez
Sean Igor Acosta
Andrés Felipe Roldán García
Camilo Andrés Angulo Valenzuela
Jesús Alejandro Guzmán Ramírez
Antonio Stalin García Ríos
Ayda Nidia Ocampo Serna
Juan Pablo Velásquez
Fabián Enrique Leotteau Castro

Estudiantes Doctorado en Diseño y Creación
Andrés Uriel Pérez Vallejo
Omar Franco Cañón
Jaime Enrique Cortés Fandiño
Alfredo Gutiérrez Borrero
Félix Augusto Cardona Olaya
Nelson Javier Espejo Mojica
Pedro Antonio Rojas Valencia
Christian David Quintero Guerrero
Juliana Castaño Zapata
Gustavo Adolfo Peña Marín
Juan Manuel Acuña Guzmán
Camilo Ríos Cardona
Héctor Fabián Prado Chicaiza
Adriana Bastidas Pérez
María Cristina Ascuntar Rivera

Lorena María Alarcón Aranguren
Juan Alejandro López Carmona
Moderadores Mesas Temáticas
Adriana Gómez Alzate
Lina Marcela Molina Giraldo
Viviana Grisales Pascuaza
Félix Augusto Cardona Olaya
Juliana Castaño Zapata

Coordinación Coloquio en Diseño y Creación
Walter Castañeda Marulanda
Liliana María Villescas Guzmán
Laura García Betancur
Lina Marcela Molina Giraldo

Coordinación Diseño Visual 30 años
Mario Humberto Valencia García

Coordinación Equipo de Diseño
Luis Osorio Tejada

Diseño Imagen 20 Festival Internacional de la Imagen
Camilo Marín

Equipo de Diseño
Juliana Vallejo
Sebastián Cardeñas
Lina Molina
Sara Arango

Diseño Audiovisual y Animaciones
Cristian C. Quintero
Sebastián Dahm
Diseño Entornos Virtuales
Pablo Ochoa
Jhon Isaac Eregua Jaimes
Jacobo González
Daniel Castillo
Sebastián Cárdenas

Coordinación Comunicaciones
Sofía Acevedo
Jacobo Rivera

Prensa
Mariana Gómez

Acreditaciones
Laura Buriticá

Gestión Administrativa
Sandra Cortes, Secretaria de Facultad Artes y Humanidades
Deyanira Salazar, Asistente Administrativa Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen

Tabla de Contenido

20 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN
INTER/ESPECIES

1. Invitados Seminario Internacional

Rejane Cantoni. Brasil....18
Rebecca Duclos. Canadá....19
Maria Cristina Ibarra. Brasil....20
Ricardo Dal Farra. Argentina / Canadá....21
Pau Alsina. España....22
Enrique Rivera. Chile....23
Miwa Matreyek. Estados Unidos....24
Andrés Hispano. España....25
Viktor Brim. Uzbekistan....26
David Rothenberg. Estados Unidos....27
Constanza Piña. Chile....28
Jorge Carrión. España....29
Claudia Robles Ángel. Colombia....30
Lasse Scherffig. Alemania....31
Anne Linke. Alemania....32
Caroline A. Jones. Estados Unidos....33
Paulo Eduardo Fonseca de Campos. Brasil....34
Rocio Berenguer. España/Francia....35
Bruno Bonu. Francia....36
Chroniques. Francia....37

2. Cine (y) Digital....40

3. Muestra Monográfica de Media Art....68

4. Exhibiciones....102

5. Puentes Sonoros....120

6. Paisajes Sonoros....131

7. Encuentro Internacional de Labs....167

8. Mercado DAT / VII I Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología....170

9. Eventos Especiales....187

10. Artistic Talk....202

11. Residencia Artística....205

12. Foro Académico Internacional....206

Ponencias....208

Experiencias de viaje a través de la imagen, tránsitos y migraciones
Alejandro Jiménez Salgado, Cristina Sabogal Suárez, Carlos Adolfo Escobar....209

Las discrepancias en la memoria
Ana María Valencia Isaza.....217

Niveles de virtualidad y tipologías tecnológicas para el diseño de experiencias de los museos a través de sus colecciones y contenidos virtualizados (pantalla)
Diego Anibal Restrepo Quevedo, Felipe César Londoño López, Raquel Caerols Mateo, Rubén Tortosa Cuesta.....222

Interconexiones globales: Cultura y economía en los festivales musicales
Jeymi Liseth Roncancio Cruz, Andrea Carolina Redondo Méndez.....229

Diseño y biología: provocaciones de un cuerpo-vestido interespecie
Camila Pastás Riascos, Claudia Fernández-Silva, Juan David Mira Duque.....234

Paisajes, realidades y artes virtuales en el proyecto Festival Amazônia Mapping
Sissa Aneleh Batista de Assis.....240

The Church of Nano, Una lectura al performance de Praba Pilar como insinuación radical de la desobediencia cíborg: tres ascuas para una apuesta metodológica Bio, Info, Cogno
David Andrés Beltrán Caraballo.....245

Ciudad impresa imagen de una experiencia colectiva construyendo narrativas-territorio a partir de fotografía e imagen de investigación-acción
Luis David Acosta Rodríguez, Sara Camila Gómez Toro, Angie Tatiana Carvajal Morales, Yuri Alexandra Aguirre Corrales.....252

La acción-reflexión en espacios de co-diseño interdisciplinar
Christian David Quintero Guerrero.....258

Newsgames, Herramienta de Comunicación para Programas de Periodismo en el Eje Cafetero
Carlos Andres Alvarez Zuluaga.....265

The Transeuntis Mundi Project: a trans-human experience on VR
Cândida Borges , Gabriel Mario Vélez.....270

De la humanidad tecnocientífica a la posthumanidad artificial. Sobre la inmortalidad y otros deleites
Andrés Reina Gutiérrez.....275

Sistema lúdico para evidenciar la cooperación en el juego
Isabella Gomati de la Vega, Andres Eduardo Nieto Vallejo, Omar Fernando Ramirez Perez.....282

Interconexões entre Pós-humanismo e Inteligência Artificial em Arte Algorítmica
Andréia Machado Oliveira.....287

1 Bolsa+Compras. Propuesta de investigación-creación en diseño para la potenciación de la bolsa reutilizable
Jorge Alonso Marulanda Bohórquez.....292

Investigación-creación desde el diseño para apoyar a cuidador y paciente de traqueostomía en fase post hospitalaria
Jorge Alonso Marulanda Bohórquez.....297

Giga-mapping interespecies en Pereira, Manizales, Pasto y Växjö
Johana Rodríguez, Sara Loaiza, Hellen Zamudio, Juan P. Velásquez.....304

Estudios poshumanos interespecie
Doctora Iliana Hernández Garcia, Doctor Raúl Niño Bernal.....306

Diseño y vida mínima
Maria Ginette Múnera Barrios.....312

Arqueodiseño: modos de aproximación Allwiya kamay para desmantelar y rearticular el futuro-pasado
Fernando Alberto Álvarez Romero.....316

Disoñación de los paisajes culturales
Félix A. Cardona Olaya.....324

Custos: empaque protector de frutos biodegradable a base de fibra de piña
Eliana Zapata Ruiz, Erika Solange Imbett Vargas.....329

Redefiniendo el diseño. Una visión desde lo local
Ernesto Vidal Prada.....334

La trilogía del envuelto: Las hojas de las plantas como recurso utilitario en el contexto alimentario, más allá de la estética y la funcionalidad - Una revisión bibliográfica
Rafael Ángel-Bravo.....340

Puentes Telemáticos (Una aproximación a la creación colaborativa en red)
Oscar Ceballos Guapacha, Mario H. Valencia García.....349

¿Cuál es el rol del diseño ante la crisis ambiental?
Mariana Henao Salazar, Juan P. Velásquez.....353

Desde lo animal. El arte y la redefinición de las relaciones humano-animal
Mariana Dicker, Javier Gil.....358

HyperPlant. Vínculos inteligentes entre humanos y plantas
Maria Natalia Kong Yi.....365

Ritmo 2021: corto audiovisual experimental producido con código de programación. Reporte de avance del primer prototipo
Luis Fernando Medina Cardona.....372

Soledad desde la pintura
Luis Felipe Yusti Álvarez.....380

La imagen cognitiva de los actores sociales sobre la Política Social y Gobierno Abierto en tiempos de pandemia
Beatriz del Carmen Peralta Duque, Liliana María Villescas Guzmán, Juan Pablo Velásquez Salazar.....388

Fusiones. Una pintura y una fotografía célebres dialogan
Libardo Antonio González Osorio.....395

Escucha y diseño narrativo tópico en la práctica culinaria tradicional de Leydy en el Paisaje Cultural Cafetero
Laura García Betancur, Diana Reyes Arias.....400

Generation and degeneration of life in interspecies relationships: Eduardo Kac's and Cesar & Lois' bioart
Laryssa Valencise, Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro.....405

Expresiones del Pánico
Karold Aramburo Victoria.....411

Análisis de los Procesos Metacognitivos en el Diseño a través de la Bitácora
Juanita Gonzalez-Tobon, Diego Aníbal Restrepo Quevedo, Roberto Cuervo, Jorge Camacho, Edgar Hernandez-Mihajlovic.....416

Memorativo. Aproximación a las relaciones entre la autonomía y las memorias
Juan Sebastian Gutierrez Peñaloza.....424

Diseño para la Interdependencia de los Comportamientos Interespecies
Juan P. Velásquez, Juliana Restrepo, Andrés Felipe Roldán.....432

Textilidad del plástico multicapas. Entre papas fritas y dominios tecnológicos del diseño
Juan Fernando Parra Castro.....437

Pensar, sentir y habitar en la cultura del laboratorio: Co-diseño de estrategias virtuales para el agenciamiento y la transición hacia las paces
Diana Carolina Suarez, Carlos Mario Betancurth, John Sebastián Bernal.....443

La entropía informacional y el sensorium contemporáneo
Sara Montoya Cardona.....449

Pacto, la historia de un trasteo que se desvanece
Sara Dousdebés.....453

Setas y diseño: una propuesta para la seguridad alimentaria y nutricional de la ciudad de Medellín
Santiago Franco Lopera, Erika Solange Imbett Vargas.....460

Relaciones entre Diseño y Patrimonio vivo
Sandra Marcela Vélez-Granda, Rocío Torres Novoa, Ana María Sossa Londoño.....464

QATIPANA: Procesos de individuación sobre la relación entre arte, máquinas y sistemas naturales
Renzo Christian Filinich Orozco.....470

Resignificando el diseño del espacio educativo en niveles medio y superior
Raúl Becerril Bernal.....478

Taxidermia moderna del Tucán de Pico Castaño Ramphastos swainsonii
Yahaira Henao Roldán, Erika Solange Imbett Vargas, Andrea Bustca.....481

The Eye of Mars: An art-science exploration on curiosity and controversy
Tanguy Boucneau, Matthieu Courgeon, Mathieu Vincendon, Vincent Hulot, Tim Schneider, Frédéric Baudin, François Poulet, Karen Perronet, Michèle Gouiffès,David Poirier-Quinot, Julien Kozlowski, Ismail Konaté , Xavier Maître.....486

Metodología de narrativa transmedia para niños con discapacidad visual
Sol Alejandra Palomino, Hernandez Luis Felipe Galvis Martinez.....492

Propuesta metodológica para el estudio de apropiaciones emergentes de tecnologías digitales en Colombia
Silvia Buitrago Guzmán.....499

Posters.....505

Proyectos de creación bajo el debate de los estudios, escenarios sociales y de complejidad. Horizontes de reflexión desde los activismos como estructuras de auto organización
Alberto Carlos Romero Moscoso, Edgar Patiño Barreto.....506

La memoria de las plantas
Julio Velasco.....508

Diseño mediado por la memoria colectiva, una apuesta desde los diseños sures
Keyla Tatiana Tejada Pineda, Lina Marcela Tejada Pineda.....510

Simbiosis, una perspectiva al diseño participativo
Luisa Fernanda Araújo Gallego, Andrés Felipe Pinzón González.....512

Estrategias de diseño urbano enfocado accidentalidad peatonal en la ciudad de Manizales
Viviana Estefany Orozco Ramírez, Paula Andrea Escandón Suárez.....514

Prehistoria Postmoderna: Reconstruyendo Identidades Olvidadas
Samantha Isabel Espinoza Rivadeneira.....516

Urbano-Digital-Urbano: Poder simbólico en intervenciones de urbanografía en Instagram
Thiago de Andrade Morandi.....517

La Evolución de la Imagen, Entre el Cerebro, el Sexo y la Comida
Linda Valentina Barrera.....519

Paneles.....520

Desafíos interdisciplinarios e interespecies: alternativas comunes, cósmicas y colectivas
Adriana Gómez Alzate, Andrea Botero, Nidia C. González.....521

Brain Score, una mirada desde la cognición aumentada
Héctor Fabio Torres Cardona, Víctor Hugo Castro Londoño.....522

Decálogo para un diseño arraigado desde una perspectiva posthumana
Adriana Gómez Alzate, Lorena María Alarcón Aranguren, Mariana Henao Salazar, Félix Augusto Cardona Olaya, María Cristina Ascuntar Rivera, Miguel Ángel Molina Castaño, Daniela Cárdenas Bermúdez, Johana Guarín Medina, Jorge Andrés Rivera Pabón.....529

Co-crear agendas para imaginar a Colombia desde el diseño, el arte, la ciencia y la tecnología
Adriana Bastidas, Lorena Alarcón, Widman Valbuena, Christian Quintero.....533

13. Coloquio en Diseño y Creación / VIII Coloquio DC.....535

Reimaginar el museo a partir de una exploración desde el diseño para la construcción de nuevas formas de relación con las comunidades locales
Lorena María Alarcón Aranguren.....536

Disertaciones en torno a las cocinas tradicionales desde el diseño evolutivo
María Cristina Ascuntar Rivera.....538

Construcción de visualidades desde la investigación-creación
Johana Guarín Medina.....541

Revisión de contextos, tipos y propósitos de las prácticas proyectuales que se dan en los makerspaces
Laura C. Holguín-Poveda.....544

Newsgames, Herramienta de Comunicación para Programas de Periodismo en el Eje Cafetero
Carlos Andrés Álvarez Z......548

Miedo ambiente Creación audiovisual comunitaria y abierta para las reflexiones sobre el territorio en Colombia
Juan Carlos Morales Peña.....551

¿Existe una definición del concepto de Vestido Funcional para el Diseño? Una revisión a la relación entre Función y el Diseño de Vestuario
Juan David Mira Duque.....554

Vestidos y cuerpos en la era de la revolución digital
María Camila Pastás Riascos.....558

Los actores sociales en la definición de los problemas públicos desde la perspectiva del Diseño Sistémico
Juan Camilo Martínez Bonilla.....562

La experiencia subjetiva o qualia en el dispositivo cinematográfico y los videojuegos de mundo abierto
Óscar Darío Villota Cuásquer.....563

Representaciones colectivas de la leyenda urbana “la Casa del Diablo” de finales del siglo XIX para una aproximación interactiva mediante los artefactos culturales de la época. Bucaramanga
Diana Marcela Figueroa Quiroga.....565

Diseño para la transición: narrativas transmedia ecofeministas para una nueva perspectiva de equidad de género y sostenibilidad en Manizales
Jessica García Grajales.....566

Museos tecnológicos, análisis de diseño e interactividad en la casa Museo Mosquera, 2021
Paola Andrea Bermeo Melo.....567

Representaciones sociales en el manejo de la quebrada La Perdiz para el diseño y gestión de un territorio sostenible. Florencia, Caquetá
Juan Sebastián Trujillo Rojas.....569

Patrimonializando: Diseño estratégico-metodológico para la identificación, el reconocimiento, la valoración y la divulgación del Patrimonio Artesanal Urbano de Colombia
Valeria Cardona Gómez.....571

14. Diseño Visual 30 años

30 años de transformación.....573
Diseño / Academia.....578
Innovación/Empresa.....581
OtrasExpresiones.....584
Reflexiones de Diseño Visual.....588



INTER/ESPECIES

SEMINARIO INTERNACIONAL

2 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

New future: possible designs for the universe

Nuevo Futuro: Posibles diseños para el universo

Conferencia sobre las recientes investigaciones y desarrollos de tres proyectos artísticos y esperanzas para el 2020. Infinite cubed, Solar y Wefly son máquinas viajeras. Se centran en el cuerpo, cómo es y cómo está conectado con el entorno. Estas tres instalaciones interactivas a gran escala ofrecen meditaciones viscerales sobre cómo los individuos perciben y se comunican físicamente con los espacios que habitan. Los resultados suelen revelar nuevos caminos para la experiencia audiovisual compartida y nuevos modos de entender los fenómenos naturales, virtuales o híbridos. Además de presentar los proyectos realizados, la presentación pone de relieve cuestiones, dibujos, métodos y soluciones.



Rejane Cantoni
Brasil

Rejane Cantoni es una artista que vive en São Paulo. Estudió comunicación, semiótica, visualización de sistemas de información e interfaces cinemáticas tanto en São Paulo (Brasil) como en Ginebra (Suiza). Desde 1987 ha investigado y desarrollado instalaciones inmersivas utilizando dispositivos y tecnología para la adquisición y manipulación de datos en entornos naturales y automatizados.

Junto con Leonardo Crescenti, ha expuesto en numerosas instituciones artísticas de todo el mundo, como Ars Electronica (Linz, Berlín, Ciudad de México), The Creators Project (Nueva York, São Paulo) y los festivales Glow y STRP (Eindhoven), Espacio Fundación Telefônica (Buenos Aires), Copenhagen Contemporary Art Festival (Copenhague), FILE International Festival of Electronic Language (São Paulo, Río de Janeiro, Curitaba, Porto Alegre), Zeebrastraat (Gante), Mois Multi (Québec), thingworld. Trienal Internacional de Arte de Nuevos Medios 2014 (Pekín), Ruhrtriennale 2014 (Duisberg), Asia Culture Center/ACC (Gwangju). En 2014 recibió un premio por "VOZ", en 2010 por "HABLA" y una mención especial por "TUNNEL" en el PRIX Ars Electronica (Linz).

Tiene dos posgrados en Artes por la Universidad de São Paulo, un doctorado y un máster en Comunicación y Semiótica por la Universidad Católica de São Paulo y un máster del Programa de Estudios Superiores de Sistemas de Información de la Universidad de Ginebra. Antes de pasar a ser artista a tiempo completo, fue vicedecana y profesora de Matemáticas, Física y Tecnología en la Universidad Católica de São Paulo.

Death matters. Artists & Animal bones

Sally Mann, Nada Subotinic, Spring Hurlbut, todas ellas mujeres contemporáneas que trabajan en todo el espectro de la fotografía, la arquitectura, la escultura y la instalación, a veces trabajan con huesos de animales ¿Por qué? No hay un impulso único, ni una nostalgia común, ni una lógica romántica predominante que conecte sus diversos trabajos. Así que su seminario es primero una charla sobre huesos y segundo una charla sobre arte. Un seminario sobre artistas que se centran sin tapujos en las propiedades materiales e inmateriales de las cosas muertas. Será sobre huesos enterrados, almacenados, olvidados. Sobre huesos podridos, desecados, pulverizados. Como material para hacer arte, los huesos (especialmente de otras especies), son una elección definitiva que establece una relación con los objetos como sujetos ausentes.



Rebecca Duclos
Canadá

Rebecca Duclos profesora de Historia del Arte en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Concordia de Montreal. Es doctora en Historia del Arte y Cultura Visual por la Universidad de Manchester, tiene un máster en Estudios Museísticos y una licenciatura en Estudios Clásicos y Arqueología de Oriente Próximo de la Universidad de Toronto, es licenciada en Educación Artística por la Universidad de York. Antes de dedicarse a la enseñanza y a la administración, ocupó durante una década cargos públicos en instituciones culturales de Canadá y el Reino Unido. Además trabaja como independiente y escritora. El proyecto en curso de Duclos, “The Compulsive Browse”, se centra en los numerosos métodos de investigación para académicos empleados por artistas, diseñadores e independientes para la preparación de diversas obras. Participa activamente en el movimiento Morir con Dignidad que recientemente ha obtenido la certificación de doula de la muerte. Su investigación ha recibido el apoyo de la Asociación Americana de Mujeres Universitarias, el Consejo de Investigación de Ciencias Sociales y Humanidades de Canadá, el Instituto de Investigación Getty, el Consejo de las Artes de Inglaterra y el Consejo de Canadá.

Diseño y antropología: sentipensando con un grupo de residentes de Río de Janeiro

Orlando Fals Borda, sociólogo colombiano, propuso el neologismo 'sentipensar' que escuchó en una conversación con un campesino del caribe colombiano. De acuerdo con este autor, este término denota 'aquella persona que intenta combinar la mente con el corazón, para guiar la vida por el buen sendero y soportar sus múltiples tropiezos' (2015). Percibo a los seres 'sentipensantes' como aquellos que se colocan en el mundo para pensar en él, es decir, que además de objetivarlo, dejan que el mundo crezca en él/ella, dejan que los/las transforme. Fals Borda, en su vida y obra, propuso una sociología que combina la investigación académica con un compromiso vivo y práctico de construir otra sociedad. Desde el diseño, que podría significar eso?

En la charla busco ampliar la discusión sobre un diseño sentipensante, colocando en diálogo diferentes autores, entre ellos, el antropólogo colombiano, Arturo Escobar (2018), que recientemente ha retomado el término propuesto por Fals Borda. Reflexiono sobre este concepto a partir de una experiencia en campo, como diseñadora, con un grupo de residentes de un barrio de Río de Janeiro y con el lente de lo que se conoce como Design Anthropology, un área de mezclas metodológicas que buscan replantear concepciones del diseño y la antropología.



Maria Cristina Ibarra
Brasil

Doctora en Diseño de la Universidad del Estado de Río de Janeiro (2018) con pasantía doctoral en The Royal Danish Academy of Fine Arts en Copenhague (Dinamarca). Profesora de tiempo completo del Departamento de Diseño de la Universidad Federal de Pernambuco - UFPE (Brasil). Anfitriona e idealizadora del Podcast Sentipensante, programa sobre Diseño(s) y América Latina. Actualmente, trabaja en un capítulo del libro The Routledge Companion to Design Research (Second Edition), que será publicado en 2022 por la editorial Routledge del Reino Unido y en el e-book Entrelaçando design com antropologia: o design como verbo e fluxo na cidade que será publicado este año por la Editorial UFPE, en Brasil.

Ecología + Ciudadanía

La delicadeza del ser vivo (en general), de nosotros los humanos (en particular), y de los sistemas que hemos ido construyendo a lo largo de milenios, se pone de manifiesto cuando de forma abrupta, la realidad habitual y tradicional se transforma y se derrumba. Hay consecuencias individuales y colectivas cuando el sistema en el que confiamos deja de comportarse como deseamos.

Como percibimos en estos tiempos de pandemia, los enfoques tradicionales de gestión de catástrofes no son suficientes para hacer frente a los problemas actuales y a los múltiples riesgos crecientes. Vivimos en un mundo que está llegando a un punto crítico, en el que el equilibrio entre un medio ambiente sano, la energía que nuestra sociedad necesita para mantener o mejorar su estilo de vida habitual y las economías interconectadas del mundo pueden pasar rápidamente de un delicado equilibrio a una realidad completamente nueva en la que el desequilibrio sería la norma, y los seres humanos tendrían que ser más creativos que nunca para sobrevivir.

Se necesitan nuevas formas de colaboración para inspirar a las personas y organizaciones a vincular el conocimiento con la acción. Los artistas podrían inspirar nuevas exploraciones y contribuir con perspectivas innovadoras y un pensamiento crítico sobre cómo participar activamente para ayudar a resolver algunos de nuestros principales retos, como la creciente crisis medioambiental. Necesitamos desarrollar formas creativas para facilitar un cambio de paradigma hacia un mañana sostenible.



Ricardo Dal Farra
Argentina / Canadá

El Dr. Ricardo Dal Farra es compositor, educador, investigador, curador, e historiador, especializado en música contemporánea/electroacústica y artes electrónicas. Es Profesor en el Departamento de Música de Concordia University, en Canadá (http://goo.gl/SeuhUx) y Director Fundador del Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIArtE) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, en Argentina.

Ha sido director del Hexagram Centre for Research-Creation in Media Arts and Technologies de Canadá; coordinador del Área Comunicación Multimedial del Ministerio de Educación de la Nación en Argentina; investigador asociado del Music, Technology and Innovation Research Centre de De Montfort University en Inglaterra; coordinador de la alianza internacional DOCAM – Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage en Canadá; consultor senior del Centro de Arte y Nuevos Medios "Amauta" en Cusco, Perú; e investigador y consultor de la UNESCO, Francia, en temas de media arts.



Pau Alsina
España

Doctor en Filosofía y director del grupo interdisciplinar de investigación en Artes, Tecnociencia y Sociedad (DARTS) Coordinador de Hac Té, hub de arte, ciencia y tecnología de Barcelona. Profesor agregado de los Estudios de Artes y Humanidades de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) y del Máster Oficial en Comisariado de Arte Digital (ESDI) . Es autor de varios libros, capítulos y artículos sobre las intersecciones entre arte, pensamiento, ciencia y tecnología. Desde 2001 dirige la revista académica Artnodes sobre investigación artística vinculada a las ciencias y tecnologías, y es cofundador de la red internacional YASMIN impulsada por Leonardo / ISAST. Recientemente nombrado miembro del Comité Ejecutivo del Consejo de Cultura de la ciudad de Barcelona. Ha presidido congresos (Art Matters, Interface Politics), comisariado exposiciones y actividades (Ars Electronica Garden, Cultures of Change, Sinergia), asesorado instituciones públicas (FECYT, Ayuntamiento de Barcelona) y privadas (Fundación Carasso, BBVA, NAF) sobre la relación entre artes y ciencias. Actualmente es uno de los comisarios de la Biennal Ciutat i Ciència del Ayuntamiento de Barcelona, prepara el programa NEO en el Museo de Ciencia CosmoCaixa para este 2021 y dirige el International Symposium of Electronic Arts (ISEA) que tendrá lugar en Barcelona el próximo 2022.

El cuarto mundo

El 17 de octubre del 2019 la Bienal de Artes Mediales de Chile abrió su programa en el Museo Nacional de Bellas Artes. El 18 de octubre comenzó en Chile un movimiento social que devino en una transformación radical de su configuración política, económica y cultural. Las obras presentadas en la bienal se acoplaron inevitablemente al acontecimiento, y sirvieron como testigos para esta condición. Agrupados sobre la noción de El Cuarto Mundo, la curatoria fue desarrollada en conjunto con Catalina Valdes, y en el museo Nacional de Bellas Artes exploramos El Tercer Paisaje, manifiesto del jardinero Gilles Clement, que nos invitaba a detener nuestra avanzada sobre los territorios, abandonar la idea de la naturaleza como un bien de consumo y extraíble, y a silvestrarnos para restituir nuestro contexto en la tierra.



Enrique Rivera
Chile

Comisario e investigador audiovisual. Rivera ha realizado una serie de investigaciones e instalaciones en diversos países, basadas en el uso de la energía eléctrica y los medios intangibles como estrategia de representación, campo de práctica que ha ampliado hacia su investigación curatorial. Fundó y dirigió la Galería Persona en Santiago (2003) e inició el archivo de videoarte del Centro de Documentación del Centro Cultural La Moneda en 2004. Además, investigó y desarrolló la exposición relacionada con el proyecto www.cybersyn.cl en el ZKM de Karlsruhe, Alemania. Ha sido jurado del Ars Electronica Golden Prix, y de la Pina Bausch Fellowship, entre otros. Es director de la Bienal de Artes Mediales de Chile (bvam.cl) y presidente de la Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas (cchv.cl). Vive y trabaja en Santiago de Chile.

Miwa Matreyek speaks about her process, background, and her newest solo performance piece, Infinitely Yours



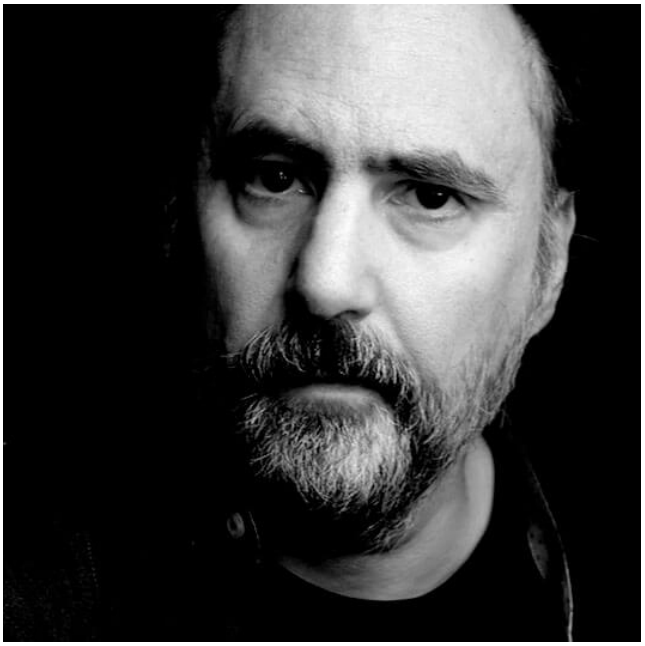
Miwa Matreyek
Estados Unidos

Miwa Matreyek es animadora, diseñadora e intérprete radicada en Los Ángeles. Matreyek crea actuaciones interdisciplinarias en directo en las que interactúa con sus animaciones como una silueta de sombra, en la intersección de lo cinematográfico y lo teatral, lo fantástico y lo físico, lo hecho a mano y lo digital. Su obra existe en un espacio visual onírico que hace visibles los mundos invisibles, tejiendo a menudo narrativas surrealistas y poéticas del conflicto entre la humanidad y la naturaleza como experiencias encarnadas. Ha presentado su trabajo en todo el mundo, incluyendo festivales de cine y animación, festivales de teatro y performance, museos de arte, museos de ciencia, conferencias de tecnología y universidades. Entre sus presentaciones anteriores se encuentran TED, MOMA, SFMOMA, New Frontier en el Festival de Cine de Sundance, The Walker, The Wexner, el Planetario Adler de Chicago, el Museo Carnegie de Historia Natural de Pittsburgh y muchos más. Su última obra en solitario, Infinitely Yours, recibió el gran premio Prix Arts Electronica's Computer Animation.

Extimidad, el álbum de todos

La fotografía que tanto ha hecho por la construcción de identidades y ha tenido un rol en el control y la represión de las mismas, se enfrenta ahora a una revolución en sus usos que hacen más confusa que nunca la distinción entre uno y otro ámbito, entre el álbum personal y el archivo público, institucional, policial o corporativo.

La exposición Sin intimidad, de la que el artista es cocurador, sirve de excusa para reflexionar sobre esta evolución, que ha atomizado la vieja relación entre privacidad e intimidad, la idea de que ciertos asuntos merecen un espacio preservado de la mirada ajena. Hoy la habitación se ha convertido en un plato mientras se denuncia que se violenta la intimidad al ser grabados en espacio abierto.



Andrés Hispano
España

Escribe regularmente en el suplemento de cultura de La Vanguardia (miembro del comité

asesor desde 2002 hasta 2014). Realizador, junto a Félix Pérez-Hita, de Soy Cámara (TVE-

CCCB). Ha comisariado las exposiciones «La ciudad de los cineastas» (junto a Jordi Balló, CCCB, 2001), «El rey de la casa» (junto a Marc Roig, Palau de la Virreina, 2007), «That's not Entertainment!» (junto a Antoni Pinent, CCCB, 2007) y «Pantalla global» (junto a Gilles

Lipovetsky y Jean Seroy, CCCB, 2011). Dirigió las noches temáticas de BTV (1997-2000), el programa Boing Boing Buddha (creado junto a Manuel Huerga, BTV, 2000-2003) y Baixa

Fidelitat (junto a Félix Pérez-Hita, XTVL, 2005). Entre otros audiovisuales para museos y centros de arte, ha dirigido Somiant la nostra ruïna (La Pedrera, 2005), La Trobada (Palau Moja, 2007), Autoscan (CCCB, 2008) y Wish you were here (DHUB, 2009). Escribió David Lynch, claroscuro americano (Glénat, 1997) y comisarió, junto a Antoni Pinent, el pack DVD Del éxtasis al arrebato (Cameo, 2009). Es profesor invitado de cine y cultura audiovisual en distintas universidades, como la UPF, Elisava, LCI y la URL. hispanoandres.blogspot.com.es

Trazos ideológicos

El paisaje se convierte en un campo ideológico materializado de experimentación. Las huellas producidas artificialmente o las apariencias residuales de la tecnología creada por el hombre se inscriben en él y plantean una cuestión fundamental sobre las formas de autoría. ¿Se puede poseer el paisaje? ¿No son las huellas dejadas en el suelo, en el ecosistema y también en el entorno social y sociopolítico parte de las transgresiones recurrentes de todas las premisas creadas por el hombre según las cuales se actúa?



Viktor Brim
Uzbekistan

Artista y cineasta. En sus obras aborda los espacios cinematográficos, los fenómenos urbanos y el concepto de poder. La manifestación física de las estructuras de poder y su extensión territorial es fundamental para las videoinstalaciones, películas y publicaciones de Brim. Su trabajo se ha presentado más recientemente en el Edith-Russ Haus für Medienkunst Oldenburg, el Kunst im Tunnel Museum Düsseldorf y el Museo de Arte Contemporáneo de la ciudad de Hiroshima.

Música inter-especie y su desafío en la ciencia

¿Los animales realmente hacen música? Una vez aceptada esa idea, ¿cómo cambia la biología? Rothenberg presenta su reciente trabajo con sinsontes, ballenas jorobadas, cigarras de diecisiete años y los sonidos secretos de las criaturas de los estanques para mostrar cómo se pueden combinar los conocimientos de la ciencia y las artes de diferentes maneras, tomando como ejemplo sus recientes trabajos en National Geographic, el New York Times y Frontiers in Psychology.



David Rothenberg
Estados Unidos

El músico y filósofo David Rothenberg es autor de Why Birds Sing, Bug Music, Survival of the Beautiful y muchos otros libros, publicados en al menos once idiomas. Tiene más de treinta grabaciones, entre ellas One Dark Night I Left My Silent House, que salió en ECM, y más recientemente In the Wake of Memories y They Say Humans Exist. Ha actuado y grabado con Pauline Oliveros, Peter Gabriel, Ray Phiri, Suzanne Vega, Scanner, Elliott Sharp, Iva Bittová y el Karnataka College of Percussion. Nightingales in Berlin es su último libro, CD y película. Rothenberg es profesor distinguido del Instituto Tecnológico de Nueva Jersey.

Khipu: computador prehispánico electrotextil

Los astros, en su movimiento armónico y perpetuo, trazan misteriosas formas en la bóveda celeste. Estas figuras han sido observadas desde tiempos inmemoriales por nuestros ancestros, quienes llegaron a comprender que detrás del cielo visible hay un poder calculador que todo lo ordena.

Los khipus astronómicos fueron instrumentos técnicos para plasmar estas configuraciones, utilizando cuerdas y nudos que simbolizan números mágicos, que a la par representan días, meses y años estelares, a modo de libros de profecía y adivinanza. Un sistema de cómputo ancestral, que devela el carácter divino del cosmos.

Durante la ponencia hablaré del proyecto Khipu una investigación artística que comenzó en el año 2013 el cual deriva en una instalación sonora electromagnética textil y un libro de artista. Estas obras se desarrollaron por un grupo de cinco mujeres durante el laboratorio colaborativo titulado: Computación textil y sonificación de espectros. Comentaremos el proceso de desarrollo del proyecto, revisando tópicos como la ciencia ficción andina y referencias feministas en la historia de la astronomía y los sistemas de cómputo en relación al desarrollo textil.



Constanza Piña
Chile

Artista visual, intérprete de danza contemporánea e investigadora, centrada en la experimentación con medios electrónicos, tecnologías libres y metodologías DIWO. Licenciada en Arte en la Universidad de Playa Ancha, Valparaíso. Realizó estudios independientes en danza contemporánea y un Postítulo en Danza Contemporánea en Escenalborde (Artes Escénicas Contemporáneas)/ Universidad de Valparaíso. Posteriormente, realizó una Especialización en Video y Tecnologías Digitales Online/ Offline en la Escuela Superior de Diseño ESDI (MeCAd/ Media Center d'Art i disseny, España) y un Master en Artes Mediales en la Universidad de Chile. Hizo un postgrado en Artes Mediales en la Universidad de Chile y un Diplomado de Especialización en Video y Tecnologías Digitales online/ offline en la Escuela Superior de Diseño ESDI (MECAD/ Media Center d'Art I Disseny) España.

Sus propuestas artísticas se presentan en diversos formatos integrando la danza, la instalación, el performance sonoro y las prácticas sociales.Su trabajo reflexiona sobre el papel de las máquinas en nuestra cultura y las unidades humano-tecnológicas, cuestionando la academia, el capitalismo y el tecno-heteropatriarcado como oposición al conocimiento abierto, la autonomía y la potenciación del trabajo manual técnico.

La Inteligencia Artificial, traductora de inteligencias no humanas

Los avances en machine learning permite fabular con un futuro no muy lejano en que las inteligencias artificiales permitirán descifrar los lenguajes de los animales y quién sabe si también los de las plantas. El ensayista y novelista de ciencia ficción Jorge Carrión planteará escenarios posibles de esa revolución



Jorge Carrión
España

Jorge Carrión es escritor, crítico cultural del New York Times y La Vanguardia y director del Máster en Creación Literaria de la UPF-BSM. Sus últimos libros publicados son Contra Amazon y Lo viral (ambos en Galaxia Gutenberg). Es el narrador y guionista de Solaris, ensayos sonoros (Podium Podcast). @jorgecarrion21 www.jorgecarrion.me

Leikhēn

La instalación audiovisual interactiva Leikhēn está inspirada en el organismo compuesto del liquen (del griego: leikhēn), que es el resultado de una asociación híbrida entre un hongo y un alga. La instalación es, por tanto, una reflexión sobre la interacción y la relación mutualista entre dos organismos, y cómo esta unión repercute en sus comportamientos dentro de un espacio audiovisual creado. Invita a los visitantes a experimentar un espacio audiovisual inmersivo, captando su atención, compartiendo sus emociones y suscitando una conciencia general sobre los comportamientos con respecto al otro y al medio ambiente. La instalación se desarrolló en el Immersive Lab (IL), ICST - Instituto de Música Informática y Tecnología del Sonido, Universidad de las Artes de Zúrich (ZhdK) durante una invitación de "artista en residencia" del ICST.



Claudia Robles Ángel
Colombia

Artista de los nuevos medios y del sonido, cuya obra se expone por todo el mundo. Su trabajo e investigación abarcan diferentes aspectos del arte visual y sonoro, que van desde las composiciones audiovisuales de medios fijos hasta los performances e instalaciones que interactúan con señales biomédicas mediante el uso de interfaces como, por ejemplo, la BCI (Brain Computer Interface).

Ha sido artista residente en varias instituciones destacadas, como el ZKM de Karlsruhe (Alemania), el KHM de Colonia (Alemania), el ICST Institute for Computer Music and Sound Technologies ZHdK de Zúrich (Suiza), el CMMAS - Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras de Morelia (México), la IK Foundation de Vlissingen (Países Bajos) y la Stiftung Künstlerdorf Schöppingen (Alemania).

El diseño centrado en la máquina: la participación en las ecologías no humanas

La ponencia tiende un puente sobre la historia del diseño no humano o posthumano desde la cibernética y sus precursores hasta la práctica contemporánea. Propone que el diseño siempre ha estado centrado en la máquina, incluso -y especialmente- cuando se afirma lo contrario. Por ello, sostiene que debemos reconocer la realidad de que el campo del diseño y la tecnología consiste en diseñar para la tecnología. Se presentan una serie de proyectos de investigación dirigidos por estudiantes que se comprometen con esta realidad. Estos trabajos se discuten como formas de participar en ecologías no humanas, actuando no contra su lógica, sino sumergiéndose en ella. Por ello, el diseño centrado en la máquina como práctica crítica puede considerarse tanto cómplice como oponente de las ecologías tecnológicas en las que participa.



Lasse Scherffig
Alemania

Artista, diseñador e investigador interesado en la interacción y la compleja relación entre los seres humanos, las máquinas y la sociedad. Es doctor en Informática Experimental por la KHM, Academia de Artes Audiovisuales de Colonia. Estudió ciencias cognitivas en la Universidad de Osnabrück, Alemania, y en SUNY Oswego, Estados Unidos (licenciatura, 2002); y medios digitales en la Universidad de Bremen, Alemania, y en la Universidad de las Artes de Zúrich, Suiza (máster, 2005). Desde 2018 es profesor de Diseño de Interacción en la Escuela Internacional de Diseño de Colonia.

Repensar las palomas

Compartiendo historia, arquitectura y agencia. Una charla sobre las relaciones entre los seres humanos y los animales y mi forma de hacer cine.



Anne Linke
Alemania

Anne Linke estudió fotografía en la Universidad de las Artes Folkwang de Essen y medios de comunicación basados en el tiempo en la Universidad de Bellas Artes de Hamburgo en la clase de Jeanne Faust. Pigeons and Architecture es su primera película.

Simbiosis
“With-living” y el enredo inter-especies

¿Cómo puede el régimen de trabajo del arte expandirse más allá de nuestras limitaciones sensoriales para transmitir la actualidad de nuestros enredos interespecíficos? No solo estamos “enredados” con otros seres vivos, sino que dependemos íntimamente de formas de vida y ecosistemas mutuamente prósperos y diversos. Sin embargo, nuestras filosofías son inadecuadas para esta condición. A través del trabajo de artistas con conocimientos biológicos, la artista muestra que la filosofía del individualismo debe dar paso a las lecciones de la autopoiesis (Varela y Maturana) y la interdependencia, una nueva ontología que llama simbiótica, la simbiosis como aquello que es.



Caroline A. Jones
Estados Unidos

Profesora de historia del arte en el Departamento de Arquitectura del MIT, donde también es decana asociada en la Escuela de Arquitectura y Planificación. Estudia el arte moderno y contemporáneo, centrándose especialmente en sus modos tecnológicos de producción, distribución y recepción, así como en su relación con la ciencia. Jones también ha comisionado exposiciones como Sensorium (2006), Video Trajectories (2007) y Hans Haacke 1967 (2011) en el Centro de Artes Visuales del MIT; su próxima exposición Symbionts se inaugurará en octubre de 2022. Entre sus publicaciones en solitario destacan Machine in the Studio (1996/98), Eyesight Alone (2005/08) y The Global Work of Art (2016). Ha editado o coeditado Picturing Science, Producing Art (1998), Sensorium (2006) y Experience (2016). Sus investigaciones actuales incluyen el bioarte y la simbiosis planetaria, así como los medios de comunicación en el Antropoceno.

Tecno-utopías, Arquitecturas y Realidad

Bajo el signo de la innovación tecnológica orientada a la construcción masiva de viviendas, se imprimió una visión productivista a la reconstrucción de Europa en la Segunda Posguerra. Las críticas ya generalizadas sobre este modelo, que vincula la pre-fabricación seriada con la rigidez y la uniformidad, recaen, sobre todo, en las cuestiones intrínsecas de la arquitectura (o la falta de ella) y su relación con el entorno urbano, la ciudad.

Con la reciente difusión de las tecnologías de fabricación digital, nuevas tecno-utopías se han asociado a la teoría y al desarrollo de una producción contemporánea no estandarizada en Diseño y Arquitectura, con énfasis en la flexibilidad y la variedad.

Queda por ver cómo las herramientas de fabricación digital pueden ayudar a los procesos sociales implícitos en la resolución de los problemas reales de la ciudad, que están, en gran parte, vinculados al territorio y a la escala local, generalmente en oposición a los diferentes tipos de innovación relacionados con una amplia gama de imágenes utópicas, pero también con ideologías que no siempre son muy perceptibles.



Paulo Eduardo Fonseca de Campos
Brasil

Profesor Asociado de la Escuela de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad de São Paulo (FAUUSP), donde fundó y coordinó el laboratorio de fabricación digital FAB LAB SP y el Grupo de Investigación DIGI-FAB - Tecnologías de fabricación digital aplicadas a la producción de Diseño y Arquitectura Contemporánea. Fue coordinador del Área de Diseño y Arquitectura en el Programa de Postgrado de la FAUUSP (2015-2019). Investigador visitante en la Escuela de Arquitectura, Planificación y Paisaje de la Universidad de Newcastle, en el Reino Unido, donde desarrolló un Post-Doctorado (2014-2015). Es doctor en Arquitectura y Urbanismo por la Universidad de São Paulo (2002). Desde 2016 es profesor asociado en la FAUUSP.

G5

Rocio Berenguer
España / Francia

Rocío Berenguer vive en Francia desde 2012 y está interesada en los principales desafíos y cambios de nuestro mundo contemporáneo, incluida la evolución de los espacios de libertad individual dentro de nuestra sociedad, el lugar de la tecnología en nuestra vida cotidiana, los problemas ambientales. Sus obras como Homeostasis # V2 (que se centra en el diálogo entre la inteligencia humana y la artificial), Ergonomía (que se inspira en el mundo de las start-ups), o G5 (que trata sobre las amenazas al futuro de la humanidad y la diversidad de especies), son creaciones ficcionales progresistas que exploran la posibilidad de «otro mañana». Para cada creación, Rocío inicia un trabajo de investigación y diálogo con los científicos que genera un texto que luego encaja con otros materiales, prefiriendo hibridar diferentes medios -texto, danza, videos, arte digital- en lugar de restringirse a una sola práctica.



Praxeología de la observación: efectos de la iconografía pandémica entre especies



Bruno Bonu
Francia

Profesor de la Universidad de Montpellier 3 con especialidad en Análisis de Conversación - Tecnologías para la comunicación sincrónica - Sémantique transactionnelle – Cognition située - Historia de las tecnologías en Ciencias del Idioma. Es Doctor en Ciencias del Idioma en la Escuela de Altos Estudios en Ciencias Sociales. Dirige desde 2020 la nueva Unidad de Investigacion LHUMAIN, en la misma universidad. A partir de investigaciones sobre la interacción en videocomunicación en varios contextos, empresa, prisión, medias, teleconsultation médica examina cápsulas videos grabadas en prisión, por los presos mismos, cortos sobre las acciones de urgencia sanitaria y varias formas de la iconografía pandémica, todas difundidas en las redes sociales. La Metodología cualitativa de mecanismos interpretativos de la Sociología Visual, la Antropología de Ciencias y la Semántica Procedural contribuyen a la Praxeología de la Visión y de la Observación. Estas analysis están relacionadas también a la "fotografia analitica" y a las primeras películas etnográficas.

Bruno Bonu presenta en esta edición del Seminario Internacional de la Imagen la conferencia Praxeología de la observación: efectos de la iconografía pandémica entre especies.

Chroniques

Biennale des Imaginaires Numériques

Francia

Adelin Schweitzer



Adelin Schweitzer vive y trabaja en Marsella. Se graduó en 2004 en la Escuela Superior de Artes de Aix-en-Provence y desde entonces ha ejercido una carrera artística polimorfa a medio camino entre las performances inmersivas, los experimentos audiovisuales y las nuevas tecnologías. Adelin forma parte de la filiación artística de vanguardia de Rimini Protokoll, Tinguely, Marc Pauline de S.R.L o incluso Stelarc. Inspirándose en el imaginario de la ciencia-ficción y en las ciencias cognitivas, el artista ha diseñado a lo largo del tiempo los contornos de un singular universo prospectivo.



Cyril Meroni

Procedente de la escena musical, formado como editor junto al director Bruno Ulmer y luego como camarógrafo en numerosos proyectos colectivos que pretenden ser de estética relacional, Cyril Meroni experimenta en su práctica personal la espacialización de la imagen.

Desde el audiovisual en directo hasta la escenografía de espectáculos y festivales, pasando por numerosos mapeos y por la realización de dos películas, sus creaciones le permiten explorar diferentes tipos de narración audiovisual. Su enfoque artístico lo lleva a cuestionar la relación entre la precisión de la tecnología y la imperfección inherente de la acción humana.

Jeanne Susplugas

El enfoque de Jeanne Susplugas se adapta a todas las formas y todas las estrategias de confinamiento, cuestionando las relaciones del individuo consigo mismo y con los demás, ante un mundo obsesivo y disfuncional. Explora diferentes medios - dibujos, fotografías, instalaciones, esculturas, sonidos, películas - tantos lenguajes que se enriquecen entre sí para crear una estética singular, aparentemente seductora pero rápidamente inquietante y chirriante. Una obra proteica, transversal, muy coherente y precisa, que pone al espectador ante sensaciones contradictorias de inquietud y tranquilidad, preocupación y serenidad. Su trabajo se ha mostrado ampliamente en Francia y en el extranjero.





Christophe Monchalin

Artista y diseñador de movimiento, con sede en Bruselas. Ingeniero licenciado en 2004 por el Instituto Mediterráneo de Estudios e Investigación en Informática y Robótica, su práctica digital se orienta hacia las artes visuales e interactivas y su investigación artística hacia el ser humano y sus sentimientos. Al mismo tiempo, realizó estudios de medicina china en R.P. China y se graduó como acupunturista en la Academia de Medicina China de Beijing en 2011. Hoy su enfoque artístico se enriquece de todas estas experiencias.

Michaël Cros

Artista transdisciplinario, su trabajo combina las artes de los títeres, la danza contemporánea y las artes digitales. Sus creaciones se materializan en el escenario, en la pantalla o en forma de exposición. Licenciado en Bellas Artes en Marsella y Lyon, entró en La Méta-Carpe en 2003.

Además de sus habilidades técnicas relacionadas con los medios que utiliza para sus obras, ha adquirido a lo largo de los años, experiencia en dirección de proyectos artísticos y en implementación de procesos creativos colaborativos, en particular con el TJP CDN de Strasbourg-Grand Est y su Rencontres Internationales Body. Influenciado por las Humanidades Ecológicas, afirma la dimensión arte-ciencia de sus creaciones invitando a equipos artísticos, antropólogos, etólogos y filósofos. Su gusto por la transmisión lo lleva a compartir regularmente sus investigaciones con diferentes públicos, niños, estudiantes, personas en condición de discapacidad y aficionados de todas las edades.





INTER/ESPECIES

CINE(Y) DIGITAL

2 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Cine (Y) Digital

Esta modalidad de convocatoria artística, reúne propuestas de creación audiovisual que comprenden la animación, el cine experimental, el video arte, y el documental; como también cine inmersivo y nuevos lenguajes audio-visuales, a través de medios alternativos de producción y transmisión.

Entelechía Obscura

Italia / 4 min. / Video / 2021
Sin diálogos



Realizador: Apotropia / Compañía productora: Apotropia / Productores: Cristiano Panepuccia / Música y sonido: Cristiano Panepuccia / Efectos especiales: Apotropia

Entelequia es el término aristotélico utilizado para indicar la finalidad interior inherente a todo ser o realidad, una especie de estado de perfección de una cosa que ha alcanzado la finalidad para la que estaba dispuesta. Un principio eterno e ideal, la entelequia está en constante relación dialéctica con las condiciones materiales, los cuerpos y los mundos, que la confrontan.

Apotropía
Italia

Dúo de artistas formado por Antonella Mignone y Cristiano Panepuccia. Trabajan en video, danza, performance, sonido e instalación y exploran los elementos filosóficos, antropológicos y científicos de la cultura humana. Las obras de APOTROPIA se han exhibido internacionalmente en Japan Media Arts Festival, Ars Electronica, BLOOOM Award, WRO Media Art Biennale, Share Festival, Athens Digital Arts Festival, Digiark - National Taiwan Museum of Fine Arts, FILE - Electronic Language International Festival, FutureFest Art Prize, Bienal de Arte Digital, Eurovideo, Museo MIT, Festival Internacional de la Imagen, entre muchos otros.



Cornucopia

Ecuador / 5 min. / Animación / 2021



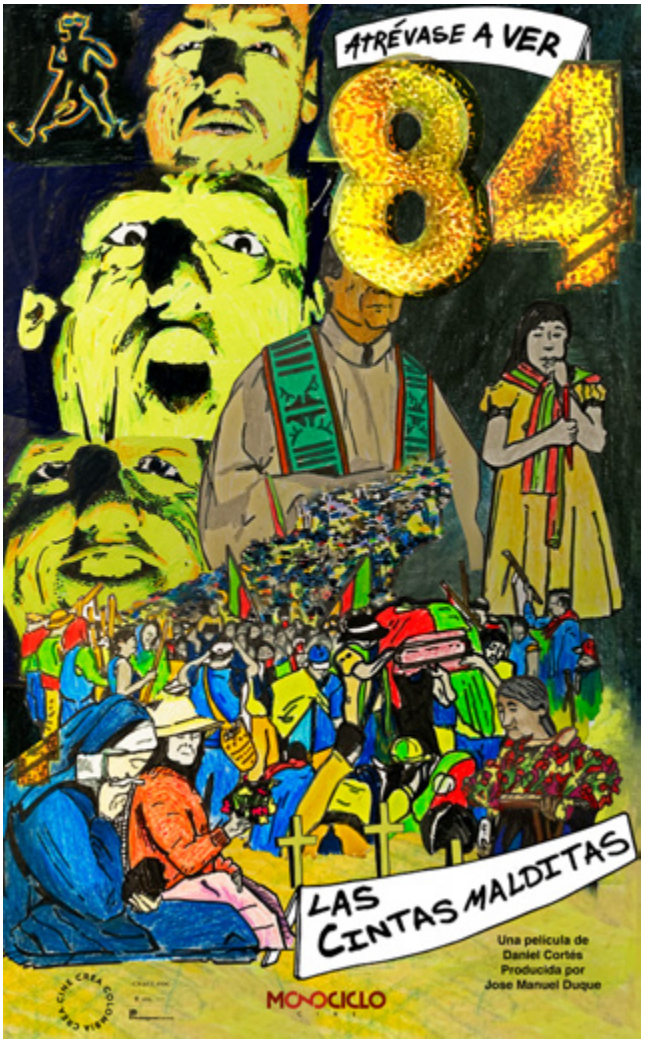
Realización y animación: Adina Izarra / Pintura: Nancy Friedmann / Sonido: Rubén Riera

Un bodegón fuera de lo ordinario, naturaleza muerta que mantiene viva la imaginación. La animación le da vida a las partes de una pintura, generando nuevas composiciones que a la vez forman un tránsito narrativo. El color de las flores, el movimiento de los pájaros y el sonido binaural nos llevarán a un alegre transe.

Adina Izarra
Venezuela



Compositora venezolana actualmente residente en Guayaquil, Ecuador, donde es profesora de la Universidad de las Artes. Se desempeña en las áreas de los electrónicos en vivo y visuales audio-reactivos. Tiene un dúo con Rubén Riera, quien toca instrumentos antiguos y contemporáneos de cuerda pulsada, con quien realiza improvisaciones originales, obras de ambos, así como versionan mucha música antigua, transformadas a través de los electrónicos. Además, acaba de recibir el título de Magister en Postproducción Audiovisual Digital de ESPOL, Guayaquil y posee un PhD en composición de la Universidad de York, Inglaterra.



84

Colombia / 13 min. / Found footage (8mm) / 2020
Español

Dirección: Daniel Santiago Cortés / Compañía productora: Monociclo Cine Productores: José Manuel Duque / Montaje: Juan Cañola / Diseño de sonido: Daniel Giraldo / Música: Alejandro Bernal

Hoy en Colombia el último acuerdo de paz se cae a pedazos y la violencia se toma el país. Dos películas filmadas en 1984, pérdidas en una misma caja por más de treinta años, salen juntas a la luz. La película te arrastra entre ficción y documental, hacia un país dividido en campo y ciudad, condenado por un oscuro presagio de repetición. Del montaje surge una tercera película, de entre los cortes y las fisuras, en la cual las contradicciones de los contextos y su similar desespero, se vuelven a su vez un horizonte de sentido.

Daniel Cortés
Colombia

Realizador y docente de cine documental, ha dirigido los cortos ELAN (2014), MEMORIAS (2016) y 84 (2020), es productor asociado del largo documental Las razones del lobo (2020), y montajista de los cortos La mirada desnuda (2020) y Mundo malo (2020). Actualmente su corto documental AVALANCHA (2021) y su primer largo Emely (2021) se encuentran en etapa de montaje. Su trabajo se concentra en la experimentación con imágenes de archivo alrededor de las nociones de historia y memoria en Colombia, interrogando verdades oficiales frente a relatos ocultados.



Veinte Veinte

Colombia / 20 min. / Documental Interactivo / 2021
Español

Realizador: Juan Cañola / Producción: Colectivo Santa Clara / GUIÓN: Maria Paula Jiménez / Fotografía: Juan Cañola / Arquitectura web: Sara Arredondo / Sonido: Juan Pablo Patiño

Cinco jóvenes estilosos caminando erráticamente aspirando bolsas de plástico negras, un grupo de carabineros cantan alegremente el "Feliz cumpleaños", varias trabajadoras sexuales se acercan a recibir un pequeño mercado, el ladrón se les atraviesa corriendo con gran habilidad y todos se unen en un coro: "¡cójalo, cójalo!".



Este documental interactivo permite una exploración voyerista de las situaciones más pintorescas del Parque Bolívar de Medellín. En esta página web que podría ser una ventana cualquiera, el cursor será un catalejo por medio del cual el usuario irá revelando su placer morboso por el chisme y los desconocido. Este paisaje del centro de la ciudad, segmentado por la interactividad y la invisibilidad, es un retrato de la pandemia y de lo que puede hacer el cine desde el encierro.

Colectivo Santa Clara
Colombia



El Colectivo Santa Clara nace de un grupo de vecinos con aptitudes interdisciplinares que atraviesan el cine, las artes gráficas y visuales, el arte sonoro y el new media. Se gesta al interior del Edificio Santa Clara, uno de los edificios más antiguos de Medellín ubicado a un costado del parque Bolívar, donde los integrantes del colectivo habitan y desde donde impulsar otros proyectos comunes de vecindad como las Residencias Artísticas Santa Clara, el proyecto interactivo Quieto y el video-beam hecho en casa Gobito.

El colectivo está compuesto por Juan Cañola, comunicador audiovisual y máster en nuevos medios, María Paula Jiménez Trujillo, realizadora de cine y televisión y Máster en documental de creación, Juan Pablo Patiño, ingeniero de sonido con exploraciones en el arte sonoro, Sara Arredondo, diseñadora gráfica, conceptual y arquitecta web, Veinte-Veinte es uno de los primeros proyectos que lanzan como colectivo.

Leche seleccionada

España / 20 min. / Digital / 2020
Inglés con subtítulos en español

Dirección: José Luis Ducid, Alfonso Camarero, Maria Meseguer. Producción: Alfonso Camarero. Guión: José Luis Ducid / CÁMARA: Maria Meseguer / Diseño de sonido: Alfonso Camarero / Mezcla de sonido: Alfonso Camarero / MÚSICA: Alfonso Camarero / Montaje: Paula G. de la Fuente / Narración: Richard Hotz



JOSÉ LUIS DUCID
direction
MARIA MESSEGUER
photography
ALFONSO CAMARERO
music and sound design



No todo el mundo tiene las condiciones para ser un vendedor de tetra bricks de leche en supermercado."Leche seleccionada" tiene la forma de un manual para vendedores de tetra-bricks de leche en supermercados. Mientras tomamos la lección, podemos ver los flashes de vida de un vendedor potencial que no posee las condiciones de un típico vendedor de tetra bricks.

José Luis Ducid
Argentina

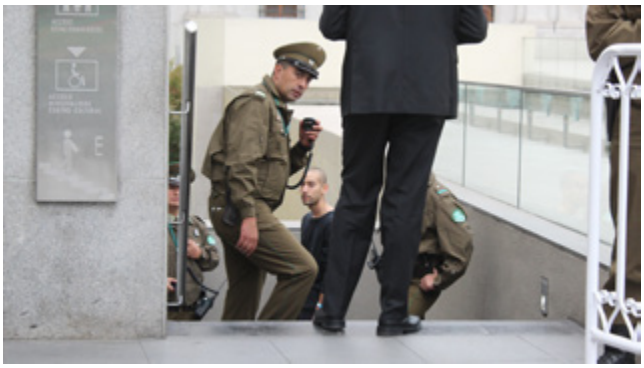
Artista multidisciplinar, poeta, actor, director y músico, es conocido en el ambiente artístico como el "Bukowski criollo", cosa que él rechaza vehementemente mientras alza un vaso de whisky. Hijo de los talleres Spencer en Puerto Madryn, en la Patagonia argentina, en 1994 emigró a España, donde publica los libros de poemas 'Leche Seleccionada Adicionada de Leche en Polvo Reconstituida Entera Pasteurizada Homogeneizada', 'Tris Tram, Lugo', 1996) y 'TAN GO-gO Tán' (Línea de Fuego, Oviedo, 2000). Cursa estudios de cine en la Escola de Imaxe e Son de A Coruña, y comienza a dirigir. Ha sido premiado varias veces como director y guionista de cortometrajes tales como 'Cubalibre'(1996) o 'Unha Estrella'(1998). Ha experimentado también en el teatro, entre otras cosas con su monólogo: 'Cómo nacer humano y convertirse en Argentino', o el show semanal 'Aperitivo Kill'.

Project Politique

Chile / 6 min. / Fotografía B&N / 2019
Español con subtítulos en francés

Dirección: Daniel Nicolás Aguilera C. / Guión: Daniel Nicolás Aguilera C. Cámara: Valentina Gallardo / Montaje: Daniel Nicolás Aguilera C. / Edición de sonido: Jaime San Martín / Narración: Daniel Nicolás Aguilera C.

Una docuficción en blanco y negro en la cual foto a foto vamos recorriendo los pensamientos de Daniél Nicolas, nacido en Francia, hijo de exiliados chilenos quien tiempo después regresa a Chile y es invadido por un sentimiento de desarraigo. En un primer momento, le vemos irrumpiendo la sacralización de las instituciones políticas chilenas, luego con sus pies descalzos presenta una ciudad por momentos silenciosa, luego abarrotada de personas, luces y sonidos de autos, una ciudad con su propio ritmo y él a la deriva sobre un balaustre se cuestiona sobre si hace parte o no de ese ritmo, se confronta y nos confronta sobre lo político, la censura y el sentimiento de pertenecer o no pertenecer. Un vacío nos atraviesa, nos identifica, nos permite reconocernos. En medio de este performance y videoarte como lo denomina el autor, es imposible no preguntarse: ¿cómo se delimitan los territorios que habitamos, cómo los habitamos, deshabitados y resignificamos? ¿quiénes crean las fronteras y que nos permite atravesarlas e incluso borrarlas?



Daniel Nicolás
Francia, Chile

Estudiante de la Universidad de Chile. Nace en Créteil, Francia. Hijo de exiliados, retorna a Chile en 1995. Este hecho marca la búsqueda de mecanismos desde las prácticas artísticas en torno a la política y el desarraigo.





Limonada, Limonada

Colombia / 4 min. / Video / 2021
Español con subtítulos en inglés

Realizadores: Juan Pablo Heilbron y Nicolás Palacio / Producción: Andrea Muñoz, Septiembre 83 / Dirección de fotografía: Alejandra Salazar / Montaje: Juan Pablo Heilbron, Nicolás Palacio y Carlos Osuna / Dirección de arte: Julián Cortés / Sonido: Daniel Jaramillo, Ana María Ramírez y Alejandro Quintero

Una joven deambula por lugares de Bogotá y sin quererlo se queda dormida sobre el hombro de un señor en un bus. Un retrato en blanco y negro de la capital en cuyas calles y recovecos levita una juventud burguesa tan fría como su asfalto y tan tierna como un puesto de limonada. Este largometraje es un homenaje al cine y a la cinefilia, que por momentos recuerda películas independientes neoyorkinas y, por momentos, el aparato cinematográfico fisura la verosimilitud de su propia ficción. Entre el bullicio y el silencio, *Limonada, Limonada* es una invitación a sentir el propio cuerpo para una generación dopada por los fármacos y el post-punk.



Juan Pablo Heilbron y Nicolás Palacio
Colombia

Nacieron en Barranquilla, Colombia y estudiaron su carrera universitaria en Bogotá. Se han concentrado en explorar el medio cinematográfico y las posibilidades de su lenguaje atestiguando sus experiencias inmediatas. Asimismo, han trasladado ese interés y sus formas de expresión a distintos medios de las artes visuales, el arte sonoro y la literatura. Algunas de sus obras son: el largometraje Limonada limonada (2020), el cortometraje La Gente Que Hace Cine y Lo Que El Cine Le Hace A La Gente (2019) y el cortometraje La Decapitación de la Nación. Actualmente trabajan en el desarrollo del proyecto Madera.

Esbozo e’ Calabozo: neo-tragedia pre póstuma en dos respiros

Colombia / 12 min. / Digital / 2021
Español

Realización: Juan María Gallego Fernández / Cámara: María Elena Fernandez / Asistencia de cámara: Carlos Mario Gallego / Composición musical: Juan María Gallego

El autor, o más específicamente su voz, nos revela que ha muerto en circunstancias más o menos desconocidas, y con dificultad intenta recordar su muerte. En su monólogo nos enfrenta con declaraciones que ponen en duda nuestra mortalidad, vitalidad y sanidad en una distopía espiritual.

Juan María Gallego Fernández
Colombia

Nacido en Medellín en el año 1994, realizó intercambio artístico/cultural en la ciudad de Giessen, Alemania en el 2018, situación geográfica en la que empezaría a nacer el germen conceptual para la realización de Esbozo e’ Calabozo, obra realizada como tesis de grado para la Universidad Nacional de Colombia, la cual le otorgó calificación de 5.0. este trabajo. Desconocido artista de collage y músico autodidacta.









Plano Controle

Brasil / 15 min. / Video / 2018
Portugués con subtítulos en inglés y español

Realizadora: Juliana Antunes / Compañía productora: Ventura Cine / Cámara: Alice Drummond / Diseño y mezcla de sonido: Pedro Durães / Montaje: Gabriel Martins - Luísa Lanna / Dirección de arte: Dayse Baretto

Es el año 2016. Un golpe político de derecha derrumba la primera mujer electa presidente en Brasil. En este contexto político distópico, Marcela usa el servicio de teletransporte de su celular para dejar el país. Pero cuando se le acabe el saldo termina perdida entre las antenas y la televisión de los 90s.

Juliana Antunes
Brasil

Nacida en 1989, se graduó en Cinematografía en la universidad UNA de Belo Horizonte. Juliana, junto con Marcella Jacques y Laura Godoy, es socia fundadora de VENTURA. Juliana debutó como directora con su largometraje Baronesa, que recibió el premio a la mejor película en el Festival de Cine de Tiradentes 2017, donde se realizó su estreno mundial, seguido de su proyección internacional en la 28 edición de FIDMarseille, Francia, en la que obtuvo tres premios, incluyendo el del Público. Actualmente, está terminando sus cortometrajes Control Plan e Industrial, al tiempo que desarrolla su segundo largometraje, Hit and Back Copacabana.

The Blue Dot

Estados Unidos, Colombia / 18 min. / Video / 2020
Español

Dirección: Juan Pablo Pacheco Bejarano / Diseño sonoro: Carlos Gómez / Música: Rodrigo PAcheco Bejarano / Narración: Michelle Krasowski

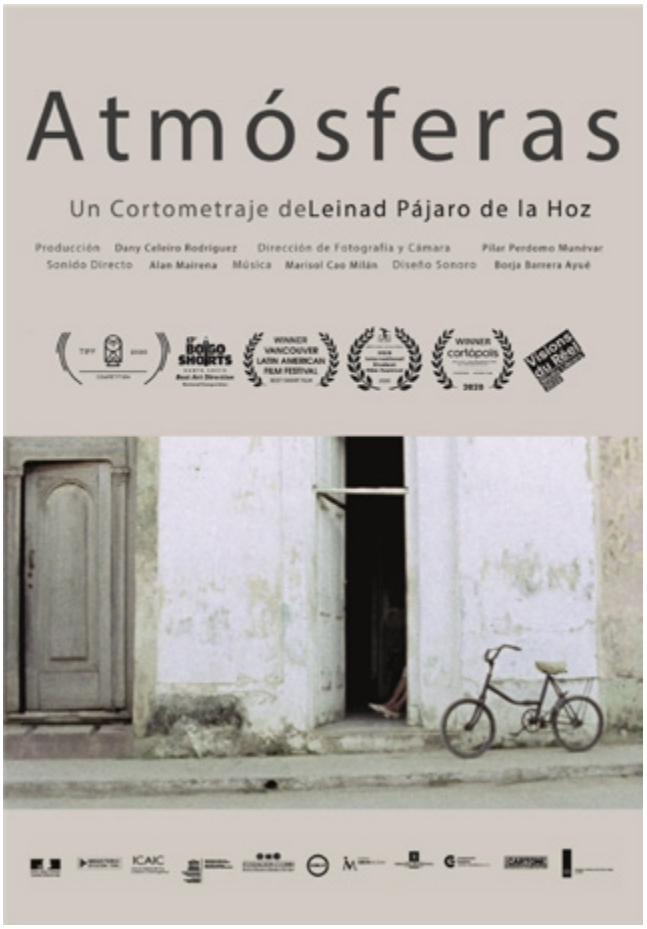
“El Punto Azul” entrelaza cosmologías informáticas y ecológicas entre el agua y la Internet. La película conecta la historia del Internet Archive en San Francisco, con la biblioteca de Alejandría, la exploración espacial, y la infraestructura digital para proponer reflexiones sobre la relación entre la tecnología digital, la historia del archivo, y los ciclos de la biósfera. A través de material grabado y encontrado y de la narración de Michelle Krasowski, antigua bibliotecaria del Internet Archive, “El Punto Azul” profundiza sobre el rol de la internet en la producción del mundo.



Juan Pablo Pacheco Bejarano
Colombia

Artista visual y escritor colombiano que trabaja actualmente en Europa. A través de textos, vídeos y proyectos web, su investigación se pregunta por las relaciones entre tecnología y ecología, las dimensiones territoriales de la tecnosfera y las relaciones materiales y poéticas entre el agua y la internet. También ha producido laboratorios transdisciplinarios y colaborativos, que buscan fomentar la apropiación crítica de diversas tecnologías. Pacheco ha sido profesor del Departamento de Artes Visuales de la Universidad Javeriana (Colombia), y coordinador de programas en Plataforma Bogotá y Espacio Odeón. Sus proyectos han sido expuestos y desarrollados en Colombia, Estados Unidos, España, Dinamarca, Holanda, Senegal, México, Uruguay y Nueva Zelanda. Para ver más de su trabajo consultar: www.juanpablopacheco.com





Atmósferas

Colombia, Cuba / 13 min. / 16 mm / 2019
Español con subtítulos en inglés

Dirección: Leinad Pájaro de la Hoz / Compañía productora: EICTV/ Productor: Leinad Pájaro de la Hoz / Coproductor: Dany Celeiro Rodríguez / Guión: Leinad Pájaro de la Hoz / Investigación: Leinad Pájaro de la Hoz / Dirección de fotografía: Pilar Perdomo Munevar / Dirección de arte: Leinad Pájaro de la Hoz / Sonido directo: Alan Mairena / Diseño sonoro: Borja Barrera / Mezcla de sonido : Marisol Cao Milán / MÚSICA: Marisol Cao Milán / Montaje: Leinad Pájaro de la Hoz / Diseño gráfico: Evelin Batista

Una cuadra, un plano secuencia y un retrato atento a la cotidianidad de una calle de Cuba. Atmósferas es un ejercicio documental donde el autor invita a la contemplación del día a día de un encuentro intergeneracional y diverso. En esta obra se pone de manifiesto la belleza y las múltiples narraciones que residen en las sutilezas de este universo, algunas de ellas explícitas y otras más, son un juego de imaginación y atención que se nos propone. Atmósferas trae consigo reflexiones interesantes en relación al valor de la investigación en el proceso creativo y la puesta en escena en el documental para la construcción de una memoria individual y colectiva.



Leinad Pájaro de la Hoz
Colombia

Graduado en Dirección de Ficción en la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños en Cuba y de formación experimental en la Escuela de Cine Black María. Sus trabajos en cine han sido proyectados en diferentes festivales y muestras competitivas tanto a nivel nacional como internacional, además de espacios de arte contemporáneo como la Bienal de arte de Bolivia. Actualmente escribe y prepara proyectos tanto de cortometraje y en proyectos transmediales que tienen como exploración lo híbrido, ficción alternativa y experimental al tiempo que escribe su ópera prima de ficción titulada El ruido de las largas distancias.

FU

Colombia / 9 min. / 16mm B&N / 2018
Español

Dirección: María Rojas Arias y Andrés Jurado / Producción: La Vulcanizadora / Sonido: María Rojas Arias / Cámara: Andrés Jurado / Narración: Jorge Castiblanco

Fu es el dios del sueño en la cosmogonía Muísca, a quien se le rendía culto en la isla grande de la laguna de "Fúquene", que significa "el lecho del dios Fu". Este cuerpo de agua ubicado a 116 kilómetros de Bogotá tiende a la desaparición. Quienes nacieron aquí, rodeados por el junco y la Enea (plantas que crecen en la laguna), han dedicado su vida a tejerlas. Una broma enseña una sociedad temerosa después de años de guerra.



La vulcanizadora
María Rojas y Andrés Jurado
Colombia

Artistas y cineastas, co-directores de La Vulcanizadora, un laboratorio de creación en Cine, Artes visuales y Teatro Expandido. Sus proyectos están habitados por una intensa exploración de la noción de archivo y contra- archivo vinculados a procesos de memoria histórica, a narrativas sobre la revolución, la resistencia, la ciencia ficción, la colonización, la política y las otredades radicales. Sus prácticas se actualizan a través de un intenso diálogo sustentado en el oficio del artista y la experimentación cinemática con formatos analógicos e híbridos. www.lavulcanizadora.com



Neus Lakraviadus



Colombia / 12 min. / Digital / 2020

Dirección: Alejandra Caicedo, PM, Juliecore y Verónica Rincón / Producción: Lakras Nea Gonorrea / Coreografía: Verónica Rincón, PM / Dirección de fotografía : Cristhian Granados, Felipe Triana / Diseño sonoro: Balita / Dirección de arte: Lakras, Nea Gonorrea, Otrus extraviadus

Neus Lakraviaus es un portal de danza-performance-moda-multimedia-cine-ficción.

Un viaje sensorial al vacío y los múltiples poderes de sus imágenes de cuerpos posthumanos en movimiento. Donde el video se transforma y se da la vuelta para encuentros personales con el espectador, insertándose lentamente por sus poros y retinas para desatar un viaje astral y cibernético. Juntos caemos libremente en nuestra delirante experiencia kitsch de incertidumbre, extrañeza y placer para lo desconocido.



María Alejandra Caicedo
Colombia

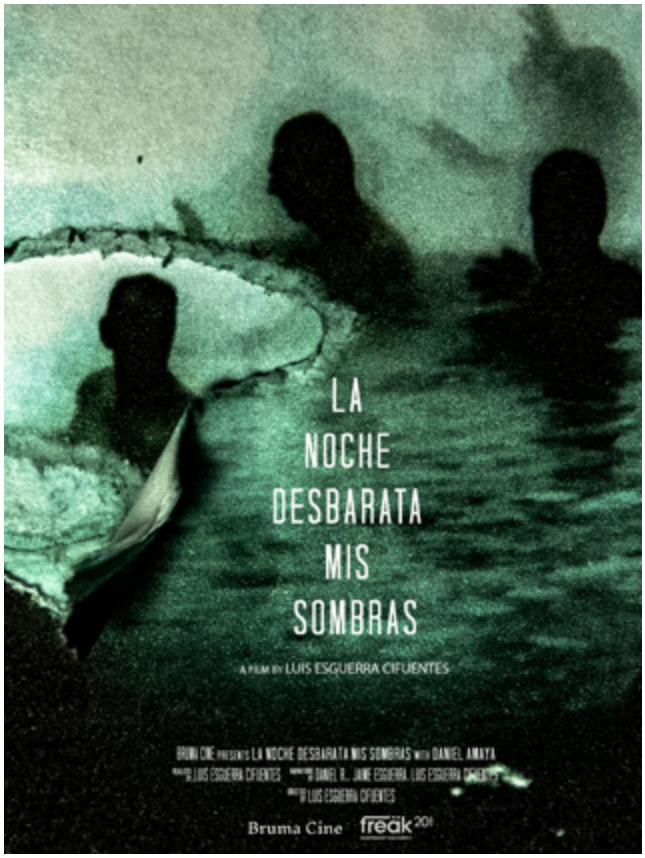
Estudio fotografía y artes visuales en la Pontificia Universidad Javeriana. Su trabajo es multidisciplinario, con una preocupación por el cuerpo como materia diversa en conexiones y mutaciones, un imaginario technofeminista de futuros mitológicos; se balancea entre las fronteras de lo sagrado y lo profano, lo arcaico, kitch, y cyborg. En los últimos años ha trabajado con su marca Lakras en distintas direcciones de arte para producciones fotográficas y audiovisuales, se ha dedicado también a actuar en cortometrajes y comerciales, hace parte de la dirección y producción general de Otrus Extraviadus.

Su videodanza Teodora participó de múltiples festivales nacionales. Participó también como Artista seleccionada de la Convocatoria de II Muestra de Video Arte Faenza 2019 donde presentó su trabajo Welcome en el contexto del Fin de Semana ArtBo y en la Fiesta de Fuego en el Contexto del XXXIV Festival del caribe en Santiago de Cuba, Este 2021 participó con Otrus Extraviadus en la exhibición virtual de New Art City Unbounded Unleshed Unforgiving: Reconsidering Cyberfeminism in 2021.

La noche desbarata mis sombras

Colombia / 20 min. / Video sobre papel / 2020
Español

Dirección: Luis Esguerra Cifiuentes / Casa productora: Bruma Cine / Producción: Luis Esguerra, Mareo Suárez Castiblanco / GUION: Daniel R., Luis Esguerra Cifuentes, Jaime Esguerra Muriel / Montaje: Luis Esguerra Cifuentes / Diseño de sonido: Luis Esguerra Cifuentes / Fotografía: Luis Esguerra Cifuentes



Ahora los ladridos de los perros se oyen aquí, junto a nosotros. Anoche, Daniel tuvo problemas para conciliar el sueño. Compuesto por más de 5000 fotogramas impresos e intervenidos que construyen un diario de viajes y de sueños, donde una memoria difusa casi se escucha en el eco silencioso de los baños y en el eterno transcurrir del agua.

Luis Esguerra
Colombia

Graduado de Comunicación Audiovisual y Multimedios, y de Comunicación Social y Periodismo, de la Universidad de La Sabana (Bogotá, Colombia). Entre 2017 y 2018 trabajó como Asistente de Programación para el Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias –FICCI-, y desde 2018 hasta la actualidad se ha desempeñado como Coordinador de Programación en el Bogotá International Film Festival –BIFF-. En 2019 fundó la casa productora y distribuidora BRUMA CINE, que administra los derechos de exhibición de los títulos más emblemáticos del cineasta colombiano Luis Ospina. LO ESPESO (2018), su primer cortometraje experimental, fue exhibido en festivales de cine internacionales de Brasil, España y México, entre otros países.





Afectar: Conversar: Ensamblar: Latir: Mundanear: Narrar: Vibrar

Colombia / 4’33”. / Animación digital de imágenes superpuestas / 2021
Sin diálogos

Dirección: Marta Jimena Ardila Cabrera / Sonido: Ana María Romano Gómez / Música: Ana María Romano Gómez / Animación: Marta Jimena Ardila Cabrera

Esta hipnótica sucesión de imágenes que se superponen, abre a pensar relaciones entre estos (y otros) tiempos pandémicos y mundos-más-que-humanos. Por encima de todo, afectar … es una invitación a mundanear, es decir, a sentir las intensidades de la vida presente en las cosas y los espacios. Una propuesta sensorial que valorar el instante presente, donde todo coexiste en sí. Aquí, las imágenes y texturas proponen un diálogo sobre la manera de habitar, coexistir y resistir.

Marta Cabrera
Colombia

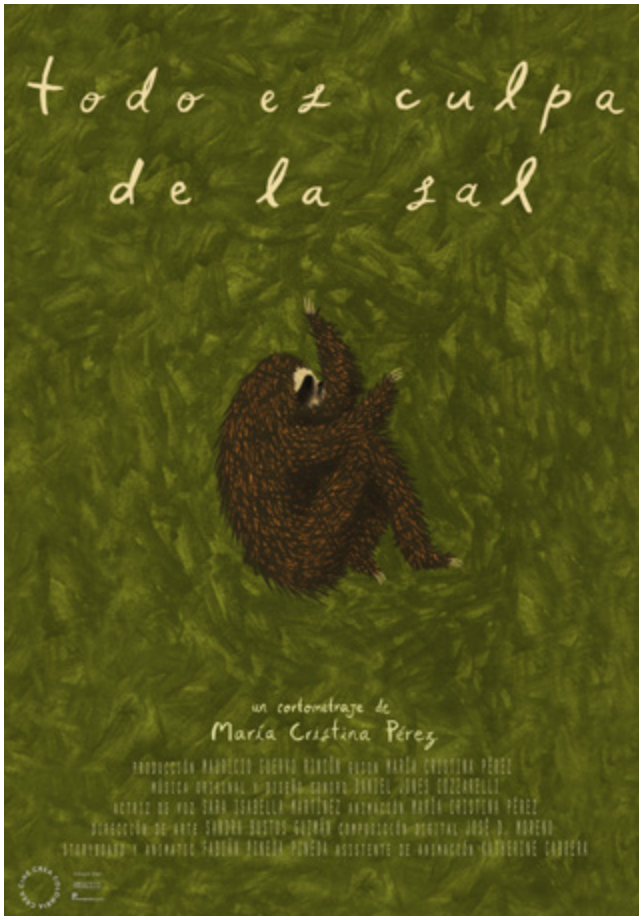


PhD, Comunicación y Estudios Culturales de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, es profesora titular del Departamento de Estudios Culturales, Facultad de Ciencias Sociales de la Pontificia Universidad Javeriana. Dicta cursos de estudios culturales, talleres de investigación y clases tipo laboratorio que abordan, entre otros temas, la relación entre el mundo sensorial y los modos de producción de conocimiento. Lideró el grupo de investigación Estudios Visuales, que derivó en un laboratorio de experimentación denominado SensoLab (2017-) como un proyecto que reúne a profesores de varios departamentos, así como a un nutrido grupo de estudiantes y académicos, artistas e interesados.

Todo es culpa de la sal

Colombia / 10 min. / Animación / 2020
Español

Director: María Cristina Pérez / Compañía produtora: Pez Dorado / PRODUCTOR: Mauricio Cuervo / Guión: María Cristina Pérez / Animación: María Cristina Pérez / Directora de arte: Sandra Bustos Guzmán / Diseño sonoro: Daniel Jones Cozzarelli / Montaje: Mauricio Cuervo / Colorización: José David Moreno / Música: Daniel Jones Cozzarelli



"Tras lo humano de una familia normal, el espíritu salvaje se asoma en los detalles de la cotidianidad que se vuelven indomables en la memoria".

Todo es Culpa de la Sal es una mirada comprensiva y cuestionadora sobre los excesos, ausencias y responsabilidades de los integrantes de una familia de osos perezosos que con un humor dulce fija su atención en cada integrante, pero en especial en el arquetipo de la cuidadora, la madre y su forma de conservar la unión familiar. La hija mayor será la encargada de reconstruir los recuerdos familiares. Esta obra animada se vale de imágenes de archivo cuidadosamente ilustradas para explorar los márgenes de las narrativas de ficción, el video ensayo y el falso documental para crear un relato íntimo sobre una familia marcada por el amor, la moral y los vicios.

María Cristina Pérez
Colombia



Realizadora colombiana. Temprano en su carrera descubrió la animación y desde entonces ha desarrollado sus proyectos experimentando con técnicas tradicionales. Su cortometraje de graduación Añejo, fue seleccionado en más de 50 festivales. En 2018 dirigió el cortometraje Coffee Break, seleccionado en festivales como Varsovia, Guadalajara y premiado en Bogoshorts. su tercer cortometraje, Todo es culpa de la sal tuvo su premiere mundial en Annecy 2020. Actualmente, desarrolla su largometraje Mi papá el camión, proyecto ganador del Estímulo para Escritura de Largometrajes de Ficción del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico-FDC.





Uninvited

Reino Unido, Austria y Suiza / 14 min. / Digital / 2021
Sin diálogos

Dirección: Nye Thompson, Ubermorgen / Música: Thom Kubli

La primera película de terror del mundo para y por máquinas. Un organismo de red emergente escanea y respira en el mundo por primera vez a través de millones de cámaras de circuito cerrado de televisión de las que se abusa viralmente. Zoom. Mejorar. Identificar. Temor. Nada tiene sentido. Los datos no pueden analizarse. Aprendizaje automático alucinógeno y encerrado, vulnerable y oscilando entre la inestabilidad, la lujuria y la agresión. El Monstruo se esfuerza por definir su propia existencia y agencia distribuida. Nacimiento de una nación y auto-réquiem. Y tú no estás invitado (Uninvited)

Nye Thompson
Inglaterra

Conocida por su software de arquitectura experimental que explora la dinámica de potencia integrada en la red y visiones maquinas del mundo. En 2016, realizó su primera exposición individual en la televisión nacional como “demasiado impactante para transmitir”, convirtiéndose en un clickbait y desencadenando una queja sobre el gobierno internacional. Algunas obras cinematográficas incluyen “INSULAE” (2019), un viaje de 6 horas generado digitalmente acerca de las fronteras marítimas del Reino Unido y “/artefact” (2020), donde reclamó y amurallo un vasta área de Marte.

Homo

España / 17 min. / Video / 2019
Sin diálogos

Dirección: Melania Olcina Yuguero / Producción: Melania Olcina Yuguero / Dirección de fotografía: Juan Carlos Toledo / Sonido directo: Idán Shimoni

Homo visibiliza la experiencia de intimidad de un ser humano que habita un espacio interior, privado y reservado a la soledad de un único habitante. La habitación, como metáfora de la casa primigenia, es la imagen de las intimidades pérdidas. El Homo privatus busca mediante un acto de introspección el encuentro consigo mismo, la toma de conciencia de su corporeidad, es decir, de una cierta identidad en relación con lo otro, a través de la experiencia multisensorial, y especialmente háptica con la materia que lo rodea. En Homo se desvela la capa epidérmica y visible del ser humano, su cuerpo natural expresa la memoria de una historia personal frente la de una historia personal frente la representación visual de una historia colectiva con cuerpos estereotipados, icónicos, mitificados e idealizados. Homo es la epifanía de un acto narcisista, de una metamorfosis.





Melania Olcina
España

Intérprete, coreógrafa y videoartista. Licenciada en Historia del arte por la Universidad Complutense de Madrid (2009) y Diplomada en Danza Contemporánea por el Real Conservatorio Profesional Mariemma de Madrid (2008). Actualmente cursando estudios de Máster Pensamiento y creación escénica contemporánea, FUESCYL. Obtiene premios y becas como intérprete en reconocidos festivales de danza. Como intérprete ha trabajado con artistas destacados y premiados internacionalmente como Pedro Berdayes, Jesús Rubio, Teresa Nieto y en el Teatro Real de Madrid cuyo director de escena fue Krysztof Warlikowski y coreografiado por Claudel Bardouil. Actualmente trabaja para la Compañía de Sharon Fridman desde el año 2013. Como coreógrafa realiza piezas cortas de encargo como Solo Orgánicos (2008) y Tengo la ambición de una Hormiga (2015) con motivo de la 75ª Gala del RCPD Mariemma.





Fronteras II

Argentina / 18 min. / Video / 2020
Árabe, peul, somali, italiano y francés con subtítulos en español

Realizadora: Victoria Maréchal

¿Existen lugares más imaginables que otros? Trípoli se presenta, desde Google Earth, como una ciudad vaciada, abandonada, destruida. Ciudad, que todavía no ha sido fotografiada por la plataforma. Por otro lado, la pequeña isla de Lampedusa cobra realidad con sus fotografías de bañadores, de turistas o de niños en bici. En el mar que separa África de Europa, imágenes de síntesis en una orilla y fotografías de la otra, ¿cómo esas representaciones construyen nuestro imaginario? Los testimonios devuelven la vida a la austeridad del mapa cuya marea, como el internet, nos recuerda el peso de las distancias

Victoria Maréchal
Suiza, Argentina

Victoria Maréchal es una cineasta y artista suiza. Vive y trabaja en Argentina. Se formó en la Universidad del Cine y en el Programa de Cine del Di Tella. Su trabajo se sitúa entre el cine y la videoinstalación. Partiendo de memorias y experiencias íntimas, sus realizaciones evocan lugares de transición y de migración a través de los territorios, de las lenguas y de las identidades. Su trabajo ha sido exhibido en la filmoteca Centre Pompidou (Francia), RIDM (Canadá), Jeonju IFF (Corea del Sur), Festival dei Popoli (Italia), Salón Nacional de las Artes (Argentina), Proyector Festival (españa), FIDBA (Argentina), Doc Valparaíso (Chile), MUTA (Perú), Proceso de Error (Chile), Play (Argentina), Video Cairo Festival (Egipto), Spielact (Suiza), Universidad Di Tella (Argentina), Instants vidéos numériques et poétiques (Francia), Arc et Espace dAM (Suiza), FASE.08 (Argentina), Cinemateca Distrital de Bogotá (Colombia), entre otros.

La siesta del carnero

Chile, España / 18 min. / Digital / 2020
Español con subtítulos en inglés

Dirección: Valeria Hofmann Torres / Compañía productora: Brisa / Productores: Pascual Mena, Joaquín Echeverría, Rodrigo, Díaz / Guión: Valeria Hofmann Torres, Lucía Naval / Dirección de fotografía: Valeria Hofmann Torres / Sonido directo: Valeria Hofmann Torres / Mezcla de sonido: Roberto Zúñiga de Sonamos / Música: Rodrigo Gaete / Diseño gráfico: Lucía Naval



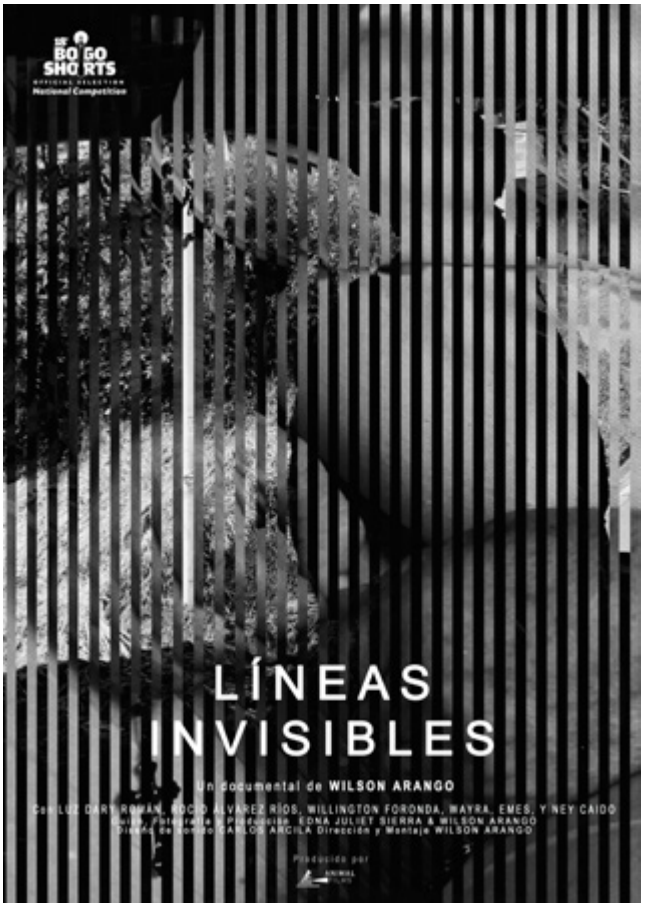
Dentro de un antiguo apartamento en Madrid, Lucía y Valeria sacan tres cartas del Tarot que revelan los dos primeros platos de un menú. Sin salir del apartamento, las dos amigas viajan desde Embún, España; a Llanquihue, Chile. Estos son los pueblos de sus abuelas, las únicas que conocen las recetas que han revelado las cartas. A través de bodegones, mapas y videollamadas, estas dos brujas intentan descubrir el significado de la tercera carta mediante un ritual improvisado que conectará ambos continentes de una forma completamente diferente.

Valeria Hoffman
Chile



Egresada de la Pontificia Universidad Católica de Chile como Directora Audiovisual y Licenciada en Comunicación Social. Trabajó durante tres años en televisión como guionista y asesora de proyectos, en Canal 13 y Televisión Nacional de Chile respectivamente. En paralelo, ha trabajado como documentalista dentro del colectivo MAFI (Mapa Fílmico de un País), dirigiendo y participando en residencias artísticas a lo largo del país. El año 2013 es una de las directoras del documental colaborativo “Propaganda”, estrenado en Visions Du Réel. El año 2017 Valeria se suma al proyecto transmedia “Volver a casa”, dirigido por Catalina Alarcón, que permite a los internos de las cárceles en Chile conectarse con sus familias a través del cine y la realidad virtual.

En el año 2019 Valeria es una de las directoras del segundo documental del colectivo MAFI, “Dios”, estrenado también en Visions Du Réel y estudia cine experimental en la escuela Máster Lav en Madrid donde realiza distintos cortometrajes..





Líneas invisibles

Colombia / 25 min. / Video / 2020
Español con subtítulos en inglés

Dirección: Wilson Arango Giraldo / Cas productora: Animal Films / Productores: Wilson Arango Giraldo, Edna Juliet Sierra Duque / Guión: Wilson Arango Giraldo, Edna Juliet Sierra Duque / Dirección de fotografía: Wilson Arango Giraldo, Edna Juliet Sierra Duque / Diseño sonoro: Carlos Andrés Arcila Porras / Música: Karina Calle Gil, Arnold Muñoz, Michael Andrey Yepes / Montaje: Wilson Arango Giraldo

En una sala de montaje, frente a una línea de tiempo, el director expone cómo debería ser el montaje de este ensayo fílmico que indaga sobre la resistencia desde la creación artística, cultural y social en Medellín (Colombia), una ciudad delimitada por líneas invisibles. En esta obra el documentalista nos acerca a su oficio, sus pensamientos durante el proceso creativo y su labor como autor para presentar historias que se quieren invisibilizar, narrativas que alimentan el mutismo. Un interesante ejercicio entre la construcción del discurso y el discurso en sí.

Wilson Arango
Colombia

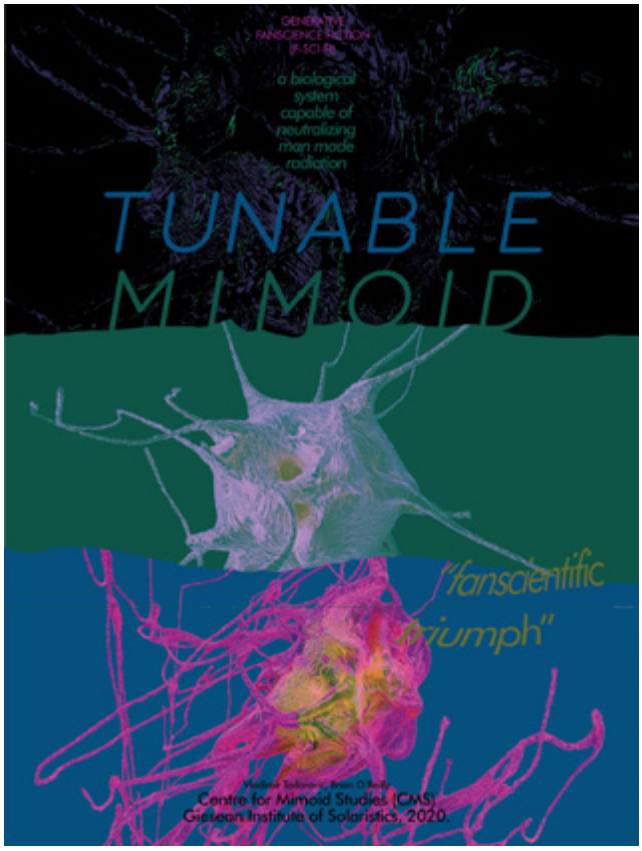
Cineasta y artista plástico. Magíster en Cine Documental (Universidad del Cine, Argentina), y Magíster en Artes. En varias ocasiones ha sido ganador de estímulos a la creación artística y cinematográfica. Sus obras audiovisuales se han presentado en más de 45 festivales alrededor del mundo. En el 2016 estrena el cortometraje “La madre de las madres” en la competencia del Festival Internacional de cine de Mar del Plata. En 2018 con “Ruta 60” gana a mejor cortometraje en el Festival de Cine de Cali y se estrena en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano en la Habana. En 2018 gana una beca para desarrollo documental con el proyecto Un Cuerpo Sin Historia, con la cual asiste a las residencias WALDEN.

Tunable Mimoid

Australia / 7 min. / Digital / 2020
Inglés con subtítulos

Dirección: Vladimir Todorovic / Mezcla de sonido: Josh Hogan / Composición musical: Brian O'Reilly

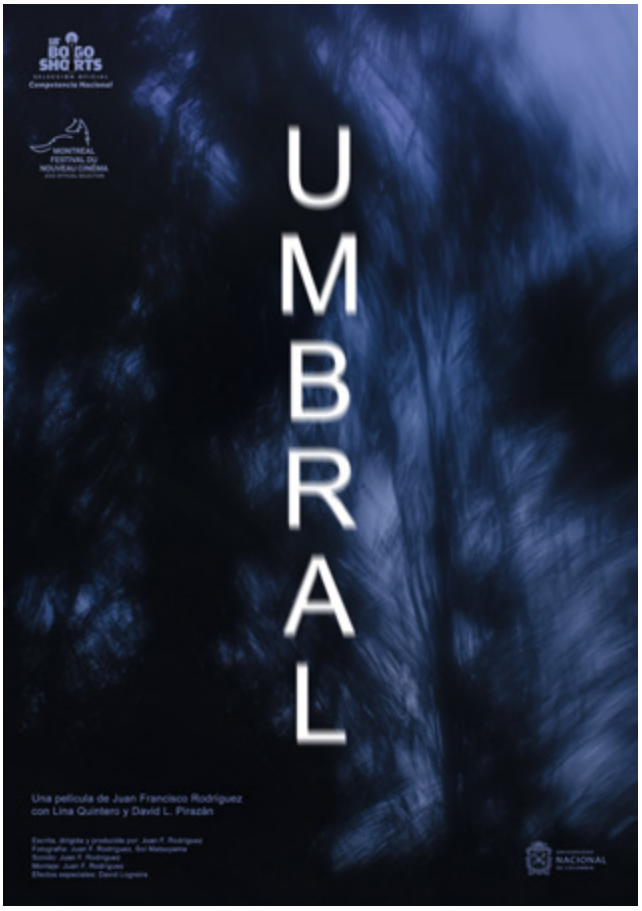
El logline de Tunable Mimoid es: "Los científicos descubren la capacidad única de un organismo extraterrestre para regenerarse después de estar expuesto a ondas de radiación dañinas". Esta obra es un ejercicio brillante que explora la creación de universos narrativos ficcionales en el contexto científico y las narrativas propias de este ambiente. El autor emplea un hábil manejo de nuevas tecnologías y narrativas inmersivas para soportar, validar y comprobar de manera ingeniosa el encuentro entre "lo real" y la necesidad del ser humano por creer.



Vladimir Todorovic
Australia

Es un artista y educador que vive en la región de Whadjuk, Australia, donde enseña bellas artes en la Escuela de Diseño de la UWA. Trabaja con nuevas tecnologías para la narración inmersiva y generativa. Su arte explora nuestra relación con el entorno cambiante y nuestro mal uso de tecnologías pasadas, actuales y futuras. Sus proyectos han ganado varios premios y se han exhibido en varios festivales, exposiciones, museos y galerías como Visions du Reel (49th, 46th, 44th), IFFR (42nd, 40th y 39th), Cinema du Reel, Festival du Nouveau Cinéma, BIFF. , SGIFF, L'Alternativa, YIDFF, Siggraph, ISEA, Ars Electronica, Transmediale, Centre Pompidou, Casa de las Culturas del Mundo, Museo Reina Sofía y Japan Media Art Festival. http://tadar.net/







Umbral

Colombia / 8 min. / Digital / 2019
Español, Aleman

Director: Juan Francisco Rodríguez / Productor: Juan Francisco Rodríguez / Director de fotografía: Juan Francisco Rodríguez, Sol Matsuyama / Sonido: Juan Francisco Rodríguez / Montaje: Juan Francisco Rodríguez / VocesES: Lina Quintero, David Pirazán / Efectos especiales: David Logreira

Bogotá a la madrugada, la neblina dispersa la luz del alumbrado público, todos duermen y alguien quiere comenzar a soñar sin olvidar que está durmiendo, la voz se encuentra con otros que comparten su mismo deseo, se abre un portal de choques luminosos. El consciente calla para que emerja el inconsciente, esto trae consigo algunas invitaciones.

Juan Francisco Rodríguez
Colombia

Realizador de cine egresado de la Universidad Nacional de Colombia con estudios en la Academia de Artes y medios de Colonia, Alemania. A través de la experimentación formal y discursiva, propone experiencias audiovisuales en diferentes formatos que expanden las formas en que los humanos nos relacionamos con el mundo visible e invisible. Su obra ha sido exhibida en muestras de arte y cine en Colombia, Canadá y Alemania. Fue programador asistente en la 22 Muestra Internacional Documental de Bogotá (MIDBO).

Las Fauces

Colombia / 15 min. / Digital / 2020
Español con subtítulos en inglés

Director: Mauricio Maldonado / Compañía productora: Cosmódromo Cine / Productora: Jenny David / Dirección de fotografía: Mario Barrios / Sonido directo: Alejandro Escobar / Directora de arte: Elizabeth Rendón / Vestuario: Sebastián Montaño / Diseño sonoro: Silverwolf Studios / MÚSICA: Jaime Carvajal / Efectos especiales: Juan Camilo Valenzuela.

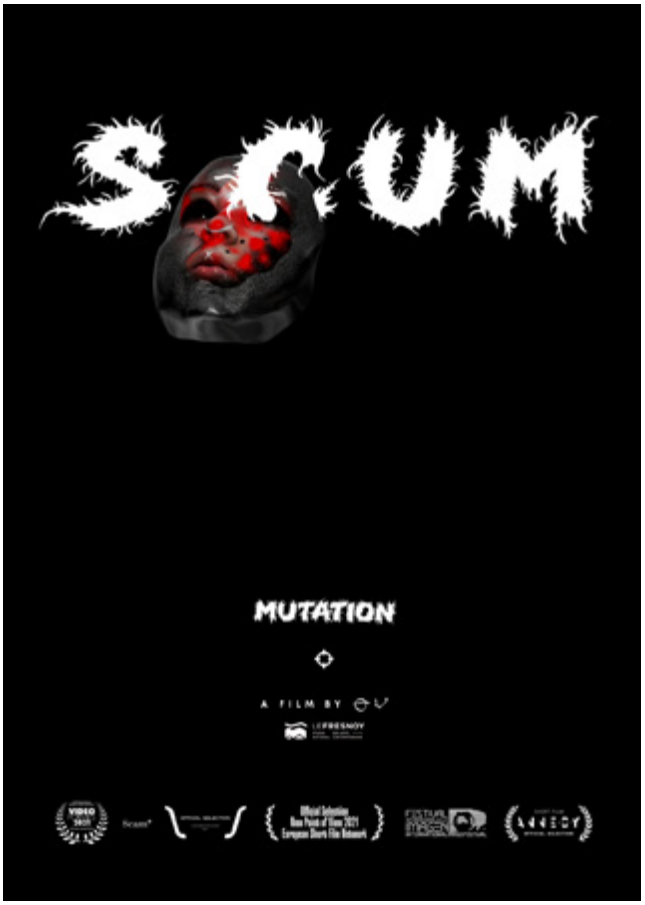


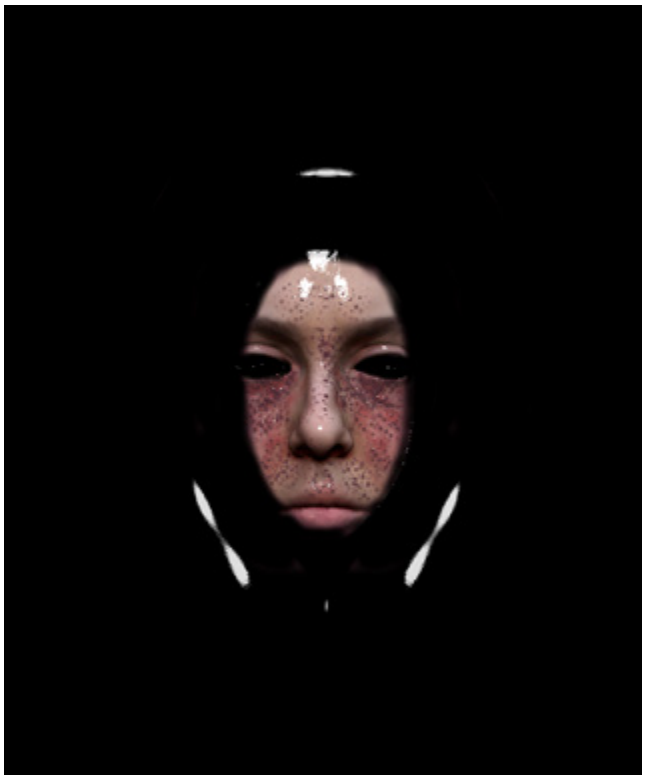
Como diría José Luis Marzo: "toda bruma respira una belleza escalofriante". Las Fauces es una exploración sensorial de la violencia en un territorio enigmático cargado de tensión y misticismo. La bruma desdibuja los límites entre la realidad y la fantasía, envuelve al protagonista de manera luminosa en un universo suspendido que se debate entre el caos y una aparente armonía. Deivis, un solitario adolescente encuentra un cuerpo accidentado, un joven que pertenece al mundo de los muertos, la cercanía entre ellos resulta refulgente, es la añoranza de una nueva familia como un sueño de tiempos pasados. La soledad se vuelve un acertijo en el encuentro con otro, en el encuentro con uno mismo.

Jenny David
Colombia



Cofundadora de Cosmódromo Cine. Egresada de la facultad de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Antioquia y Magíster en Estudios Socioespaciales de la misma universidad. Ha producido cortos y largometrajes documentales y de ficción desde 2006. Actualmente, es productora ejecutiva de la ópera prima de Andrés Ramírez Pulido, LAS FAUCES, ganadora del Estimulo para Producción de Largometraje de Ficción del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico-FDC en 2019 y apoyada por el World Cinema Fund y la Fundación GAN de Francia. Productora de los cortometrajes de Mauricio Maldonado: EN BUSCA DE AIRE (2015), ganador del Concurso Nuevos Creadores del 55° Festival Internacional de Cine de Cartagena; LA NOCHE RESPLANDECE (2018), ganador del premio a Mejor Cortometraje del 16º Vancouver Latin American Film Festival-VLAFF, y LAS FAUCES (2020), seleccionado para competir en la Mostra Latinoamericana del Curta Kinoforum de São Paulo.





Scum Mutation

Francia / 10 min. / Digital y efectos 3D / 2020
Francés con subtítulos al español

Directora: OV / Compañía productora: Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains / Música: IVVVO / Animación: OV, Paul Guilbert, Jeremy Waulter /

El tejido social como una gran cicatriz de plástico lleno de fisuras digitales. Nuestras propias cuerpas desnudas emergen de las penumbras como demonios de una generación violentada. Aquí eres escoria, criatura enjaulada. Las corporalidades computarizadas evocan el trauma como efecto permanente de la agresión en el inconsciente. La superación colectiva es la última bandera posible en un tiempo asediado el autoritarismo. SCUM, en tus manos de silicona crecen y mutan jóvenes gérmenes.

OV
Francia

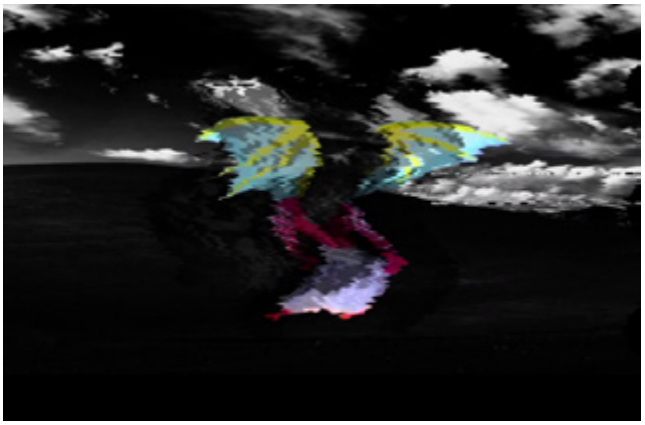
Artista francés con una práctica híbrida e incorporada, investiga a través de la performance aumentada, el cine y la creación digital. Cuestiona la alteridad y el ciber|post/trans-humanismo, (bio) poder y control, nuestras alienaciones y nuestras resistencias dentro de las mutaciones ecológicas [tecnológicas y sociales] en curso. Sus obras de arte son actos de alerta, desafío y empoderamiento. Ov es artista y activista, y considera su práctica como uno de los gestos tácticos de una resistencia colectiva más global. SCUM MUTATION es su primera película.

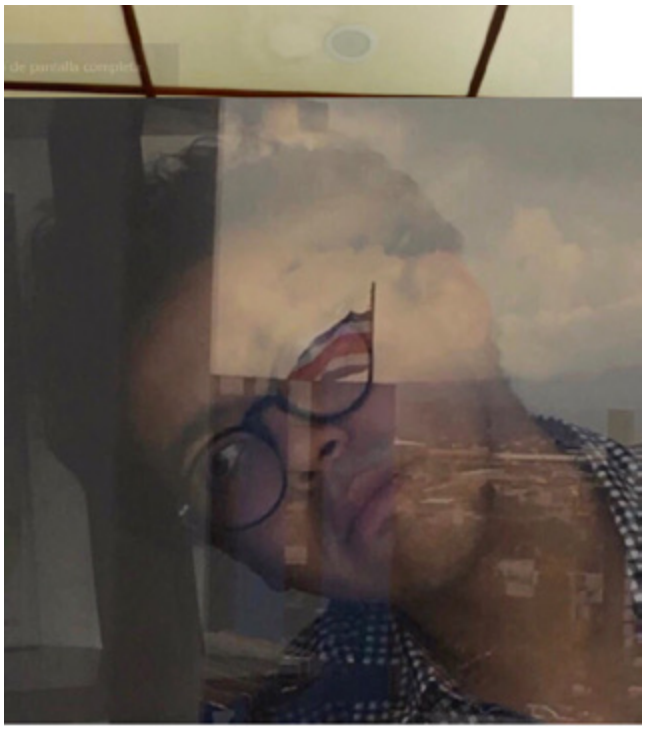
₶ Ш † ₡ђ@ηğẹ ☻ЧR スクリーンセーバー

Colombia / 8 min. / Video / 2020 / Español

Productor: Sebastian Sagot

El computador se enciende para revelar una colina verde tras la cual se amontonan recuerdos de una infancia virtualizada en los 2000. La estética del cyber-café recuerda los días de un Internet primitivo donde –como hoy– prender un virus estaba a la orden del día. Piérdete en este laberinto digital, porque en una de sus esquinas el error más grande está a punto de suceder, ¿estarán listas tus pantallas para sentirlo?





Sebastian Sagot
Costa Rica

Artista de nuevos medios nacido y radicado en Costa Rica. Su portafolio abarca diversos proyectos como poeta, ilustrador digital, productor musical y cineasta experimental, estudió cine y televisión en la Universidad Veritas. Su obra presenta varias modalidades de delegación de autoría. Negociando con el espectador la responsabilidad de la obra en función de su atribución o terminación, es, por tanto, un arte de búsqueda y de ensayo por medio de la exploración técnica y conceptual del audiovisual.

Tremendous Cream

Rusia / 4 min. / Video / 2020/ Inglés

Realizador: Alexei Dmitriev

Sobre un montaje de videos musicales de rap de los 90s, una inteligencia artificial improvisa un beat y algunos versos. El resultado: un videoclip matemáticamente perfecto.

Alexei Dmitriev
Alemania

Director de películas experimentales. Algunos de sus films son Hermeneutics (2012) y The Shadow of your Smile (2014), ambos exhibidos en l'Alternativa Hall, y МЕЖДУ КАДРАМИ (2017). Ha colaborado como curador en el Festival de Cortometrajes de Viena, en Directors Lounge (Berlín) y en Punto de Vista (Navarra).







INTER/ESPECIES

MUESTRA MONOGRÁFICA DE MEDIA ART

2 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Muestra Monográfica de Media Art

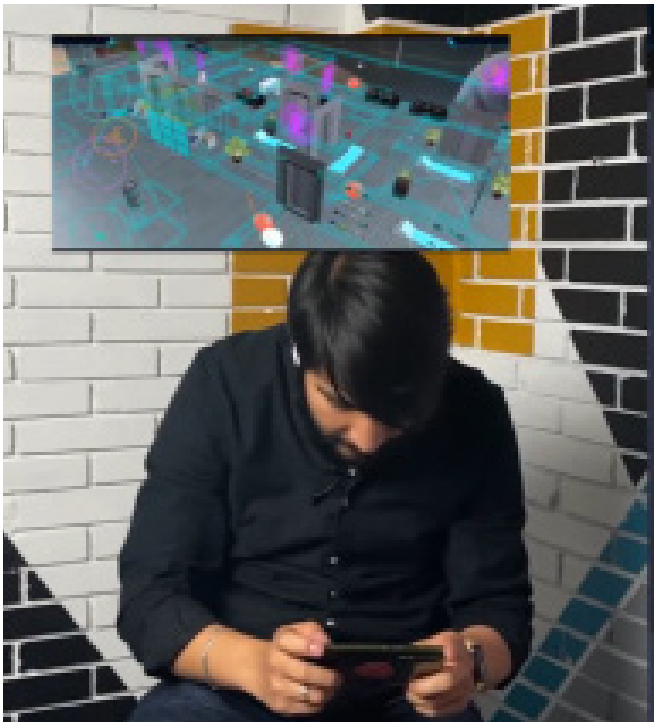
Esta categoría en la modalidad de convocatoria artística promueve la producción y exhibición de los desarrollos telemáticos y colaborativos entre redes de diseñadores, artistas, ingenieros, comunicadores y colectivos interdisciplinarios, a través de obras realizadas en soportes videográficos, electrónicos o digitales. Exploraciones que recurren a la interacción con el usuario y a posibilidades creativas y tecnológicas disponibles en diversos soportes y medios como apps, realidad aumentada y Net Art.

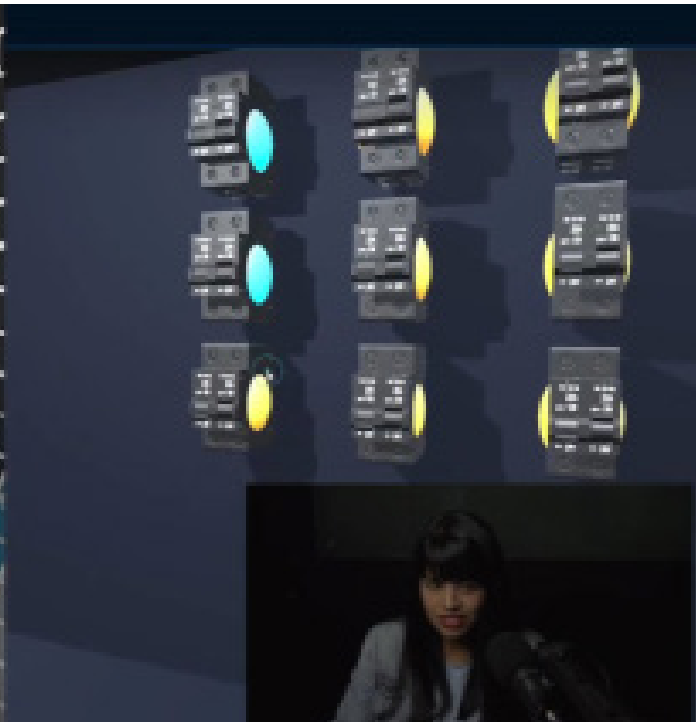
Atrapados

Desde que comenzaron a producirse contenidos digitales, a comienzos de la década de los 90, muchos de estos comenzaron a experimentar un fenómeno llamado obsolescencia digital; es decir, que no podían ser consumidos, recreados o distribuidos en la realidad tecnológica de hoy. Por ello, esa recuperación y actualización de contenidos encuentran, en el concepto de Remediación (repotenciación de contenidos en el mundo tecnológico y digital), una alternativa para repensar tanto significados como medios y usuarios de esos contenidos que, de otra forma, estarían perdidos para el receptor de hoy.

Así, de manera multidisciplinar e interinstitucional se está desarrollando la preservación y potenciación de diferentes productos digitales pertenecientes a un vasto mundo diegético transmedial llamado JAR, creado por Jaime Alejandro Rodríguez.

"Atrapados" (simulador de inteligencia colectiva) es un videojuego creado en 2013, que ha experimentado el fenómeno de obsolescencia digital y está siendo reconceptualizado desde su misma pirámide lúdica, así como de medios de comunicación interactivos disponibles en la actualidad, como lo son la realidad virtual y aumentada. Éste es el resultado del proceso de remediación, de la mano de su autor y del programa de Diseño Interactivo a través de sus semilleros de investigación de estudiantes y profesores.





Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz
Colombia

Profesor Titular, Pontificia Universidad Javeriana. Escritor, investigador de la cibercultura, profesor universitario. Autor de tres novelas, tres libros de relatos, tres hipermedia narrativos, un transmedia educativo, 5 libros sobre cibercultura y Narrativas digitales y varios artículos en revistas nacionales e internacionales.

Daniel Salamanca Díaz
Colombia

Profesor Asociado, Universidad Jorge Tadeo Lozano. Cuenta con un título de pregrado en Diseño Industrial, una especialización en Creación Multimedia y una maestría en Ingeniería de Sistemas y Computación, todos de la Universidad de los Andes. Su labor investigativa ha estado enfocada en los procesos de interacción humano-máquina (HCI), la creación de experiencias de usuario (UX) y las realidades mixtas (virtual y aumentada). Tiene una amplia experiencia en consultoría y dirección de proyectos en las áreas de tecnología y diseño de interacción como por ejemplo ser el director de tecnología/product owner de la plataforma digital del Centro de Materiales para Bogotá Región (proyecto desarrollado junto con la Cámara de Comercio de Bogotá, Secretaría de Desarrollo y Colciencia) y ser el consultor principal de UX para el portal de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Diego Hernando Sosa Ruiz|
Colombia

Profesor Asociado, Universidad Jorge Tadeo Lozano. Comunicador social de la Universidad Javeriana, con énfasis en televisión educativa; Associate Degree in Liberal Arts (USA) y Maestro en literatura, Pontificia Universidad Javeriana. Estudiante del Doctorado en Estudios Sociales de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Profesor tiempo completo, Universidad Jorge Tadeo Lozano, en la escuela de Diseño, Fotografía y realización audiovisual de la facultad de Artes & Diseño, específicamente en la carrera Diseño Interactivo.

Estudiantes de los semillero de investigación “Creación de productos interactivos” y “Estudio NTS” de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Interacción, desarrollo y Narrativa interactiva:

David Santiago Carreño Ávila
Jessica Fernanda Cifuentes Jaramillo
Juan Pablo Chavez Rojas
Nicolás Díaz Bernal

Concept art, propuesta de diseño de producción y narrativas literarias:

Federico Arias
Angela Berdugo
Elvia Paola Bolívar
Laura Sofía Caballero Vergel
Nicole Tatiana Castro
Ronald Sthiven Delgadillo Frías
Brahyam Eduardo Luna
Emilio Romero Gutiérrez
Laura Camila Ortiz

Estudio gráfico e histórico del libro antiguo en la Orden de Predicadores: Biblioteca Convento de Santo Domingo

Desde la perspectiva histórica, gráfica y patrimonial se desarrolló esta investigación, la primera alrededor de la colección de libros antiguos custodiada por la orden de predicadores, que se ubica en la biblioteca privada de Santo Domingo de Guzmán, de Tunja. En ella se describe y caracteriza una muestra de aproximadamente sesenta ejemplares que fueron producidos entre los siglos XVI, XVII y XVIII, época de producción de manuscritos en Colombia, e inicios de la imprenta artesanal en algunos países europeos. Este trabajo tiene un enfoque descriptivo, que permite conocer el libro como objeto y sus características específicas, está incluido en lo que se conoce como historia cultural.

A través de diferentes instrumentos se recopiló información relacionada con elementos materiales y de diseño del libro, tales como: tipos de letras, composición, tamaños, formatos, colores, soportes, clases de encuadernación, marcas de impresor, marcas tipográficas, rastros del lector, signaturas y grabados, además del autor, título, temática y pie de imprenta entre otros elementos. Partiendo del análisis de los resultados de la investigación, se viene desarrollando una exposición virtual e itinerante que permite su divulgación a través de un lenguaje transmedia.





Claudia Angélica Reyes Sarmiento
Colombia

Directora de la investigación. Jefa de creación de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Diseñadora gráfica egresada de la Universidad Nacional de Colombia, Magíster en Estética e Historia del Arte de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y Especialista en Docencia universitaria, de la Universidad Libre de Colombia. Ha ejercido la docencia en varias universidades de Colombia, en áreas teóricas y de taller desde el año 2.000. Actualmente dirige la Jefatura de Creación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y es Coordinadora del área de Teoría e Historia del Diseño gráfico en el Programa de Diseño en la misma universidad, en donde trabaja de tiempo completo como profesora asociada.



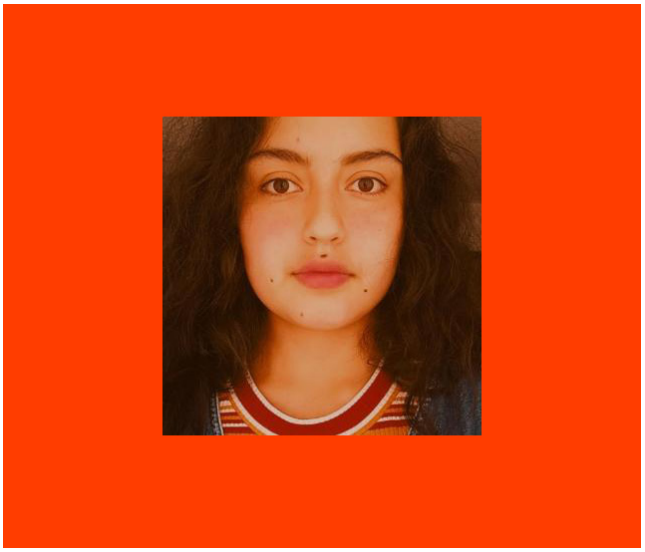
María Rosa Pardo Villarraga
Colombia

Investigadora del semillero de Teoría e historia del diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Diseñadora gráfica colombiana, egresada de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, en donde estudió con una beca, con profundos intereses en el diseño para la educación, la cultura y la historia, que la han llevado a desarrollar proyectos para organizaciones como la Fundación Colombia chiquita, la Secretaría de educación de Cajicá, la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, entre otras, así como para clientes particulares. Investigadora activa en el semillero de Teoría e historia del diseño, de la misma Universidad desde el año 2019, con el que ha participado como ponente en diferentes eventos académicos nacionales e internacionales. Co-investigadora en varios proyectos de investigación como los siguientes: 'Estudio gráfico e histórico del libro antiguo en la Orden de Predicadores : Biblioteca Convento de Santo Domingo'. (Actualidad.) y 'Creación y desarrollo del Campus virtual Tadeista' (Actualidad)



Lorena Alejandra Vargas Villamil
Colombia

Investigadora integrante del semillero de Teoría e historia del diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.



Damarys Gancino Melo
Colombia

Investigadora del semillero de Teoría e historia del diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Egresada del bachiller con honores y con una beca para estudiar Ingeniería Biomedica en la Universidad de los andes, después del primer semestre se traslada a la carera de Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.



Julian David Maldonado Corredor
Colombia

Investigador del semillero de Teoría e historia del Diseño y estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Paola Viviana Londoño
Colombia
Co-investigadora
Diana Galindo
Colombia
Co-investigadora
Jesús Gallardo
Colombia
Co-investigador

Leikhēn

Leikhēn es una instalación audiovisual, creada para y durante la residencia artística en el Immersive Lab (IL) del ICST (Instituto de Informática Musical y Tecnología del Sonido) de Zúrich, que consiste en un video panorámico realizado para cuatro pantallas de video dispuestas en forma cilíndrica, además de una superficie de interacción a gran escala, que registra la interacción táctil de los visitantes detrás de las pantallas utilizando cámaras infrarrojas. Los componentes de audio dentro de su instalación consisten en 16 altavoces dispuestos detrás de las pantallas en dos niveles y dos subwoofers La instalación está inspirada en la planta compuesta por líquenes (del griego: leikhēn), que es el resultado de una asociación híbrida entre un hongo y un alga. La instalación es, por tanto, una reflexión sobre la interacción y la relación mutualista entre dos organismos, y cómo esta unión repercute en sus comportamientos dentro de un espacio audiovisual inmersivo creado. La parte acústica del entorno está compuesta por sonidos de la naturaleza (grillos, cigarras, etc.) y los elementos visuales consisten en imágenes de primerísimo plano de diversas especies de líquenes que juntas recrean una reserva natural. La espacialización del sonido fue programada con ambisonics.

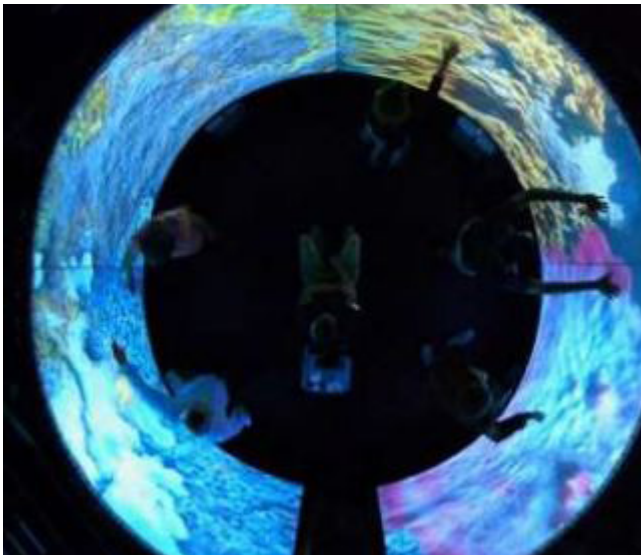
La instalación consiste básicamente en dos tipos de participantes: la figura central o el anfitrión, sentado en medio del espacio de video panorámico, cuyos valores de ondas cerebrales se recopilan a través de una interfaz BCI para influir en el entorno sonoro el segundo tipo de participante está representado por los invitados, visitantes que, al tocar las pantallas, influyen en los estados emocionales del anfitrión a través de los transductores táctiles que están unidos a la silla donde está sentado el anfitrión y, en consecuencia, también en el entorno audiovisual.

Leikhēn usa los valores de los sensores táctiles del IL enviándoles constantemente a una computadora (usando el software Max), donde se asignan a diferentes frecuencias de sonido y se envían de regreso al cuerpo del anfitrión a través de los transductores táctiles mencionados anteriormente: A medida que los visitantes tocan las pantallas, el anfitrión siente esa interacción táctil o presencia en su propio cuerpo.

El anfitrión es por lo tanto, un intermediario, a través del cual la interacción entre los visitantes y el entorno se produce cuando los visitantes tocan las pantallas: cada toque envía datos transformados en frecuencias a los transductores táctiles que recibe el anfitrión, influyendo en sus reacciones emocionales y, en consecuencia, las ondas cerebrales. Estos valores son capturados por una interfaz BCI y transmitidos a la computadora, donde diferentes algoritmos influyen en los aspectos sonoros del entorno audiovisual, creando un bucle de retroalimentación, en el que el anfitrión se ve afectado por las acciones de la audiencia, mientras que la audiencia se ve afectada simultáneamente por las reacciones del anfitrión, cuya reacción es medida a través de sus ondas cerebrales. Las pantallas se convierten en consecuencia en la piel del anfitrión.

Visualmente, tan pronto como los invitados tocan la pantalla, aparece un liquen en el punto tocado, y este liquen se amplifica en tamaño en conexión directa con la duración de la interacción táctil, por lo que el entorno sonoro reacciona en consecuencia a la reacción del anfitrión, destacando la relación mutualista. La instalación invita por lo tanto a los huéspedes a ser conscientes de su comportamiento hacia el hábitat del anfitrión.

Debido al hecho que diferentes visitantes interactúan con sus propias emociones, se pretende crear un hábitat / ambiente audiovisual particular y distintivo cada vez en cualquiera de las partes de la instalación, ya que los sentimientos, las emociones, etc, son susceptibles de transformarse, entre diversos grupos de personas en diferentes momentos.





Claudia Robles-Angel
Colombia

Artista de nuevos medios y sonido, cuenta con una trayectoria artística de 25 años, la cual ha desarrollado en varios lugares del mundo. Su trabajo e investigación cubren diferentes aspectos del arte visual y sonoro, que se extienden desde composiciones audiovisuales hasta actuaciones e instalaciones que interactúan con señales biomédicas mediante el uso de interfaces como por ejemplo, el EEG (electroencefalograma, medición de la actividad de las ondas cerebrales). Ha sido artista en residencia en instituciones de renombre como el Centro ZKM en Karlsruhe, el Lab. ICST - Instituto de Informática, Música y Tecnologías de Sonido de Zúrich, CMMAS, Centro Mexicano para las Músicas y las Artes Sonoras, entre otros.

Su obra se ha visto en los principales escenarios de arte vanguardistas del mundo tales como el ZKM; KIBLA Multimedia Center en Maribor, Bauhaus Museum für Gestaltung BerlÍn, Museo De Antioquia en Medellín, Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, MAC, ESPACIO Fundación Telefónica en Buenos Aires y en festivales de renombre como el Festival de Música Electroacústica de la Ciudad de Nueva York NYCEMF, Festival de Arte Digital de Atenas ADAF y el RE: SOUND Festival en Aalborg y Heroines of Sound, Berlín, SIGGRAPH Asia en yokohama, Harvestworks – Digital Media Art Center New York, Simposio internacional de arte electrónico ISEA (Estambul, Manizales, Durban, Gwangju), Electromuseum Moscú y Bienal de Arte de los Medios.

Shttp://www.claudearobles.de

Lo que permanece

Lo que permanece es un conjunto de panoramas en donde se combinan paisajes entre Suiza y Colombia, tomando como punto de partida el reportaje Viajes. Recuerdos de Suiza* de la escritora colombiana Soledad Acosta de Samper (1833 - 1913). Haciendo un promedio de imágenes de estos países se crean paisajes que acoplan lo narrado por Samper y posibles paisajes homólogos ubicados en Colombia. De esta manera se representan espacios imaginarios que exponen lo descrito y lo habitado, en tiempos y contextos distantes.

Este es un proyecto que utiliza un legado literario del siglo XIX y herramientas digitales actuales. El resultado final consiste en un conjunto de animaciones construidas con imágenes creadas en Python y presentadas a modo de collage virtual. De esta manera se configuran panoramas dinámicos que responden a una interpretación computacional del paisaje.

En este proyecto se desdibujan diferencias y se resaltan elementos comunes, es una invitación a pensar acuerdos y semejanzas que configuran lugares habitables con posibles nuevas narrativas.

Reportaje escrito por Soledad Acosta, publicado en La Mujer, (1878 -1881), una publicación bogotana fundada por Acosta para dar consejo, instruir, entretener y defender los derechos de las mujeres colombianas (Gil, 2016).





Clementina Grillo
Colombia

Diseñadora Colombiana (1977), tiene un título de Diseñadora Industrial con opción en Literatura de la Universidad de Los Andes en Bogotá y es Magíster en Humanidades Digitales de la misma institución.

Cuenta con 19 años de experiencia como diseñadora, en los que ha liderado proyectos de comunicación visual para el sector cultural y la empresa privada. Actualmente es consultora en diferentes proyectos corporativos y se desempeña como docente universitaria.

En 12 años de experiencia académica ha tenido a cargo cursos de diseño de experiencia, comunicación visual y medios digitales. Como investigadora ha desarrollado proyectos de diseño de experiencia y comunicación para comunidades y de humanidades digitales centrados en sistemas para la visualización de información, datos y analítica cultural.

Sus intereses creativos giran alrededor de la exploración de la tecnología digital como herramienta para la comunicación y para la construcción e interpretación de narrativas. Entre sus temas recientes de estudio se encuentra la literatura colombiana del siglo XIX y sus posibilidades en ecosistemas digitales, en particular la obra del escritor José Asunción Silva y de la escritora Soledad Acosta de Samper.

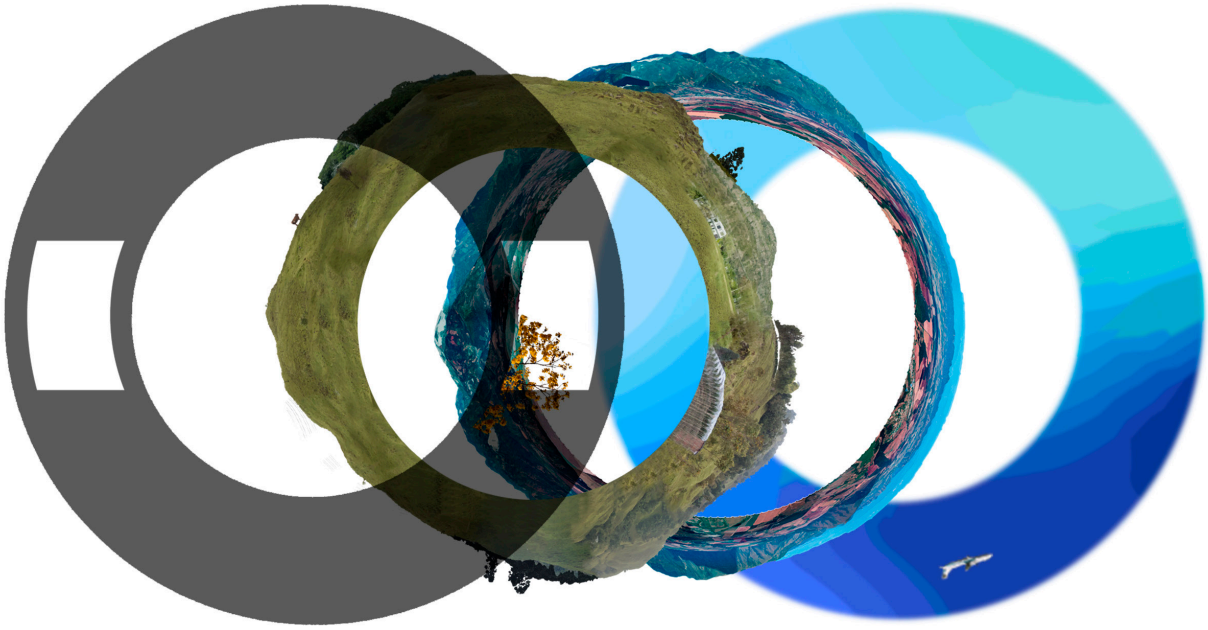
Ha participado en versiones anteriores de este festival (2008 y 20012), en The Tenth International Conference on The Image en Manchester school of Art and Design (2019), en la Red Colombiana de Humanidades Digitales (2019) y en la Bienal de Afiches de la Cámara de Comercio de Bogotá (2004).

(Para el proyecto "Lo que permanece" (2021), se contó con la colaboración de Jaime E. Forero Romero, astrofísico y profesor del Departamento de Física de la Universidad de los Andes. Sus intereses principales de investigación son la cosmología y la inteligencia artificial. Actualmente colabora en la creación del mapa más grande del Universo con el Dark Energy Spectroscopic Instrument).

El gato en la ventana

El gato en la ventana parte de las relaciones problemáticas entre el paisaje ante nosotros y la imagen del paisaje. ¿Cómo debe ser el paisaje ante nosotros? ¿La imagen resulta de lo que ya está construido o es la imagen la que nos proporciona los requisitos para armar el paisaje? Hay una relación cíclica entre ambas posibilidades dada la idealización. Ésta, actúa como filtro que facilita el acercamiento al mundo, lo simplifica para poderlo conocer y explicar. Supone, además, una mentira, sin la cual ese mundo no podría ser leído.

Esa imagen de paisaje virtual se encuentra enmarcada en la singularidad de una ventana-pantalla o en la simultaneidad de muchas. Las ventanas-pantallas tienen en común su capacidad obligatoria para incluir y excluir. Por lo cual, estar dentro y detrás de la ventana, es estar frente a lo incompleto. Es estar frente a algo que ocurre en un espacio muy limitado del mundo. Pero, ese algo, lo podemos armar con cierto grado de voluntad.





Johan Andrés Gallego de los Ríos
Colombia

Artista visual, paisajista, educador y gestor cultural. Nació en Jardín, Antioquia, en 1987. Inició su formación en pintura en la Universidad de Antioquia. Luego, realizó estudios de Artes Plásticas en la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Ciudad donde vive y trabaja. En los últimos años ha profundizado en el arte de los nuevos medios y del tiempo.

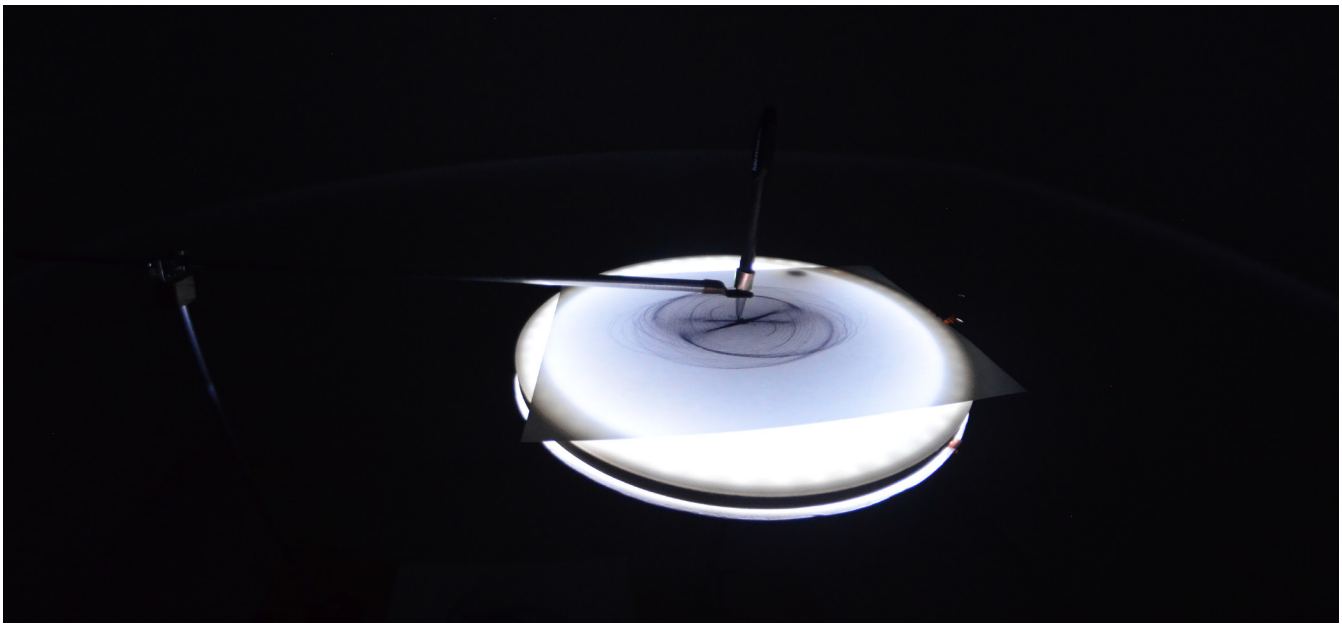
Actualmente se interesa por las relaciones con el paisaje y el territorio desde una perspectiva expandida. Su obra se ha visto influenciada por la pintura rupestre, las prácticas contemporáneas y el arte oriental. Usa técnicas mixtas del campo de la imagen, hace objetos mecánicos y obras virtuales. El espectador puede conversar de forma activa con la mayoría de su trabajo.

Sonosfera

Sonosfera es un proyecto que combina el arte sonoro, el performance, el video y el dibujo experimental que gira en torno a una escultura cinética creada por el artista cuyo funcionamiento se remonta a los Armonógrafos; un invento olvidado del siglo XIX movido por péndulos que, al oscilar, generan patrones, dibujos geométricos y curvas de Lissajous. La narrativa ha tomado como punto de partida el repentino silencio global que represento el confinamiento como una oportunidad inesperada para captar sonidos antes imperceptibles enlazados a las fuerzas naturales de la tierra; fuerzas telúricas como ondas sísmicas, los movimientos de los volcanes, fenómenos electromagnéticos y celestes que usualmente el ruido humano enmascara. Para abordar este componente el artista ha realizado registros y procesamientos del paisaje sonoro y electromagnético de la cotidianidad en la ciudad de Medellín y del Volcán Nevado del Ruiz. Ritmos y frecuencias de vibración, paisajes sonoros que son manipulados para activar situaciones performativas, de escucha y terapia en el contexto actual.

El proyecto Sonosfera transcurre entre los años 2020 y 2021 en medio de la pandemia y el confinamiento e integra reflexiones en torno al sonido, la geología y electro mística. Su narrativa parte de la construcción de una escultura cinética movida por péndulos de la cual se derivan procesos de cimática, dibujo y video experimental reunidos en una instalación, un compilado sonoro y este fanzine, que incorpora a su vez varias de las notas de investigación acompañadas de fotografías armonogramas y material de archivo.

Colaboraciones de Hugo Branco, Juan Pablo Trujillo, Andrés Burbano, Jorge Cano, Andrés Jurado, Eva Bejarano, Claudia Velásquez, Alison Uribe y Camila Valencia.





Jorge Bejarano Barco
Colombia

Artista, curador y productor cultural radicado en Medellín Colombia que investiga las manifestaciones sónicas, la confluencia entre arqueología y geología de los medios, el diseño especulativo, el pensamiento biocéntrico y la ecología. Construye artefactos sonoros, composiciones, video, actos en vivo y participa activamente de la escena del Ruido. Ha presentado su trabajo artístico en varios espacios para la difusión de las artes electrónicas de Latinoamérica y Europa como ZKM (Alemania), Museo del Prado y MediaLab Prado en Madrid, Sonoscopía en Portugal, Transitio y Cmmas en México, el Museo de Arte de Panamá, Casa Hoffmann, Voltaje y Artecámara en Bogotá, entre otros.

A 4 años luz todavía te amo

Este proyecto empezó siendo una instalación, pero debido a la pandemia mutó y ahora son cartas de amor. Se identifica como parte de un sistema complejo, imagina a todos los que están involucrados en su vida, desde el Big Bang hasta miles de años después de su muerte, todos esos accidentes y coincidencias que desencadenan en eso que para él es lo más valioso en el universo, el amor que por momentos experimentamos como los adolescentes ingenuos y enamorados. Su proyecto es una colección de mensajes acerca de un universo en donde lo orgánico y lo sintético colisionan entre sí, de la misma manera que colisionamos los que vivimos en él. Con ellos, busca que es todo lo que se tiene que unir para que suceda la catástrofe del amor y la catástrofe de su pérdida. Esta es su teoría conspirativa, donde el único punto de partida y de llegada es el amor.

Estas cartas son el lugar en donde llora, ahí hace su duelo. Las hizo a partir de espacio, palabras, tiempo, collages, fotos, videos, esculturas de harina con papel, frutas, ropa, tierra, madera y objetos de plástico. Son un mensaje para el futuro.





Julián Thomas Sierra
Colombia

Influenciado por sus perros, sus padres veterinarios y la huerta que cuida su abuela en el jardín de su casa. Le gusta escribir, dibujar, organizar objetos y hacer videos de lo que le conmueve. Le interesan los vínculos, cómo aparecen se degradan y se pierden como todas las cosas y lo valiosos que pueden llegar a ser.

Piensa en cómo está relacionado con otros, en los accidentes que unen las cosas, en todas esas coincidencias que pueden llevar a que la muerte de un mamut le permita conocer el amor de su vida o de cómo al ser inventada una rueda hace tres millones de años ahora deba usar un celular para mostrar sus sentimientos. Quiere buscar que es todo lo que se une en una historia de amor para saber que es todo lo que algún día puede llegar a perder.

Proyecto 10 Dimensiones

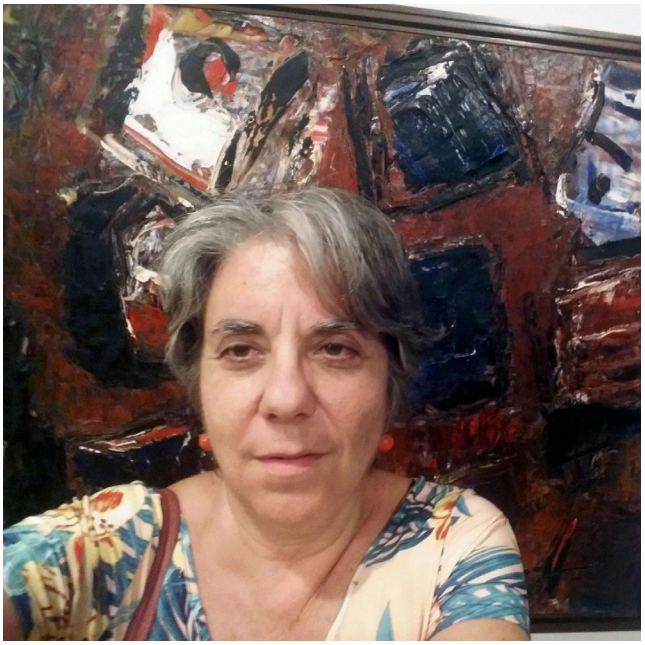
Es albergado por el Departamento de Artes de la UFRN desde 2010, en alianza con la Escuela de Ciencia y Tecnología y la Escuela de Música, también de la UFRN además de laboratorios socios como Media Lab / UFG desde 2015 y con la red de Laboratorios Natalnet de la UFRN (http://www.natalnet.br/).

Se ha convertido en un centro de referencia para la realización de proyectos, elaboración, realización de obras y exposiciones de Arte y tecnología en el Nordeste de Brasil, promoviendo, el intercambio regional, nacional e internacional, con otros laboratorios, grupos de investigación e investigadores individuales del área.

El Proyecto 10 Dimensiones 2021 - vinculado al Departamento de Arte / CCHLA / UFRN ,, Natal, RN, Brasil, presenta la versión virtual interactiva para redes y también un video documental de siete (7) obras de la producción del grupo realizadas en el último 11 años en el contexto de la circulación internacional de la exposición remota Itinerante 10 Dimensiones -11 años 2021 (exposición 2020: 10 Dimensiones - 10 años en una nueva versión actualizada - https://10dimensoes.com/10anos/). Presentamos los siguientes trabajos: Robot Orchestra; Flauta magica; Mini pared electrónica; Vientos aulladores; Las Aguas, el Mar y el Océano, del ciclo de once años de actividades del proyecto. El acceso al video documental incluye mini videos de presentaciones de las obras en la versión presencial; la versión interactiva remota recrea las obras en la red y para la red, con acceso preferencial por ordenador, aportando la experiencia y experimentación de las obras en forma de NET ART, posibilitando el acceso a las obras mismas como obras virtuales, ofreciendo al público del 20º Festival Internacional de la Imagen la oportunidad de conocer e interactuar con nuestros trabajos en su conjunto.

Equipo 2021: Coordinación general: Laurita Ricardo de Salles. Sitio web de la exposición: Girleno Atos Alves Martins y Mateus Vieira García; colaboración con Andiara de Freitas Emídio (diseño de iconos digitales) y Kalyna Izabelly de Medeiros Pereira (animación inicial). Versión interactiva de las obras: Supervisión general: Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui. Ejecución y creación: Mateus Vieira Garcia con la colaboración de Girleno Atos Alves Martins, Gustavo Henrique Lima de Araujo y Guilherme Galvão y Andiara de Freitas Emidio (diseño de icono digital). Vídeos, documentación y edición: Kalyna Izabelly de Medeiros Pereira. Composición, diseño de sonido y soporte de sonido: Leonardo Meneses Pereira, Gabriel Gagliano Pinto Alberto. Diseño e implementación de mini-robot de iluminación: Nero Felix Rocha de Araújo. Programación Android de las obras: Mateus Vieira García. Programación de software y hardware: Leonardo Moniz Sodré Lopes Teixeira y Matheus Pereira Batista de Macedo. Diseño visual de carteles, área gráfica, difusión y producción cultural: Andiara de Freitas Emídio. Otros miembros del Laboratorio 10 Dimensiones: Rodrigo Montandon Born; servidores técnico-administrativos: soporte técnico: Rafael Keller Menezes y Tales Evan da Silva. Equipo colaborador de Media Lab / UFG: Cleomar de Sousa Rocha, Hugo Alexandre Dantas do Nascimento. Realización: Laboratorio 10 Dimensiones / UFRN. Soporte: NAC / Propesq, Proex Natalnet/ UFRN. Asociación de Media Lab / UFG, Natalnet/UFRN.





Laurita Ricardo de Salles
Brasil

Laurita Salles es una artista visual que trabaja en el área de Arte y tecnología. Artista de reconocida trayectoria en Brasil en el campo del Grabado y artista emergente en el área de Arte y tecnología, con participación en eventos artísticos académicos, nacionales e internacionales en el área. Miembro del grupo iberoamericano Holos (http://www.espai214.org/holos/). Participó en el trabajo interactivo en NET ART Paisajes Virales, propuesta del grupo Holos de Geofonia(Uruguay, Colombia, Brasil, España),

presentado en el espectáculo internacional de sonido Exposición Internacional de Arte Sonora # HD19Medellín2020http://www.espai214.org/holos/paisajevirales/; https://paisajesvirales.sonoro.space/#.

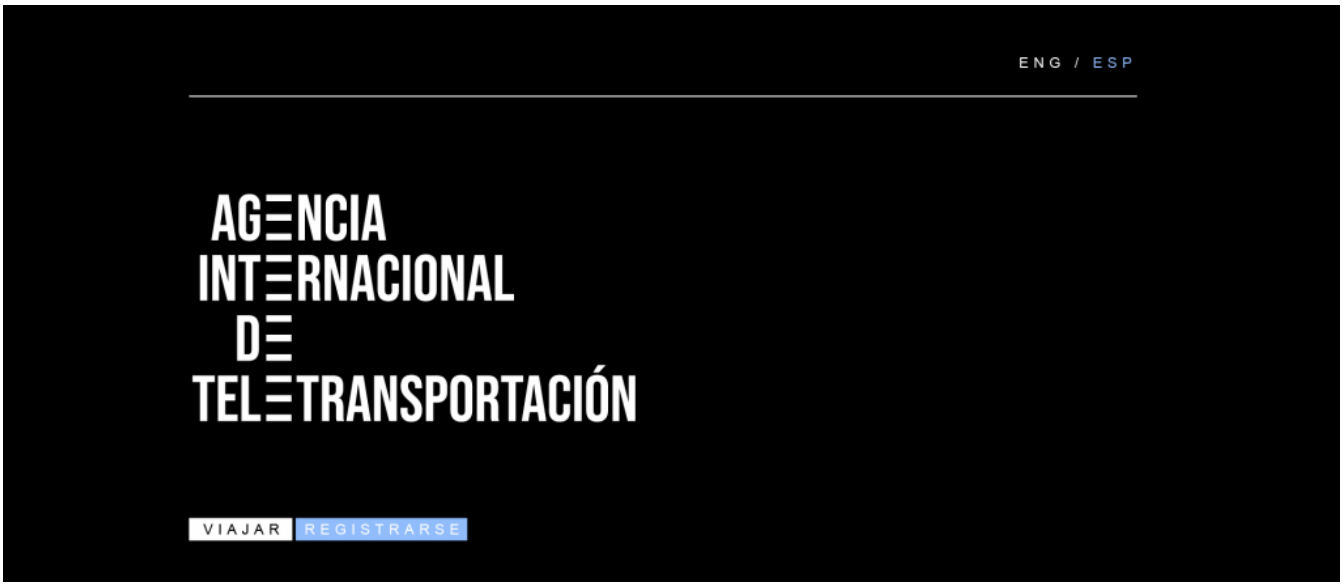
Es Profesora Asociada II del Departamento de Artes de la UFRN- Universidad Federal de Rio Grande do Norte, Brasil. Postdoctorado por Media Lab UFG. Coordinadora general del Proyecto 10 Dimensiones - Diálogos en red, cuerpo, arte y tecnología de junio de 2011 a 2012, y actualmente como Grupo Permanente en la UFRN desde 2013, habiendo sido coordinadora adjunta desde agosto de 2010. Obtuvo la beca Vitae de Artes 1998, el premio de investigación más importante en Artes Visuales en ese momento.

Agencia Internacional de Teletransportación

La irrupción del fenómeno COVID 19 y sus efectos devastadores en todo el planeta ha provocado la aceleración de los tiempos de investigación y desarrollo del proyecto AIT, un laboratorio científico localizado en algún lugar de la Antártida, integrado por investigadores de diversos países. Así se produce el surgimiento de una solución global ante la necesidad sanitaria de aislamiento social, cierre de fronteras y paralización de actividades presenciales.

La "Agencia Internacional de Teletransportación" es un proyecto de performance en tiempo real, que propone al público una experiencia de simulación de un viaje hacia realidades paralelas.

Usando cómo plataforma un sitio web, se desarrolla un juego de ficción en el que se invita a los participantes a vivir la experiencia de la teletransportación y a compartir esta experiencia de viaje en el espacio/tiempo.





Martin Groisman
Argentina

Doctor en Diseño por la Universidad de Buenos Aires (UBA), Lic. en Psicología(UBA). Es profesor e investigador en medios audiovisuales y sistemas interactivos, con cátedra en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UBA) y en la Universidad Nacional de las Artes (UNA).

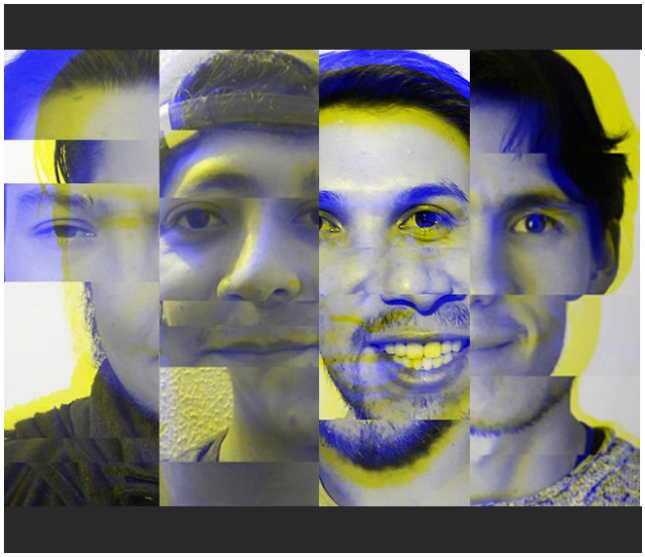
Es Director del Máster en Diseño Interactivo (MAEDI/FADU-UBA), co dirige el Seminario Internacional de Narrativas Hipertextuales (NH /T), es miembro del Consejo Ejecutivo del Curso Latinoamericano de Narrativas Transmedia (ICLA-UNR) y del Simposio Internacional de Innovación en Medias Interactivas. (SIIMI)

Apofenia

consiste en un entorno 360° inmersivo que busca transportar al espectador a un lugar cualquiera en el campo colombiano, donde se pueden observar en medio de una aparente tranquilidad, una secuencia breve de acciones ambiguas que dejan a la interpretación, la construcción de lo que realmente sucede.

El espectador puede sumergirse en un ambiente rural, conformado por siluetas y planos inspirados en dioramas, y un paisaje sonoro típico del campo. A medida que recorre el espacio, aparecen opciones que debe elegir para describir lo que ocurre, conformando al final un relato de lo sucedido, que reemplaza totalmente a los hechos. Esta tensión entre la realidad y la construcción de los relatos acerca de la realidad que se convierten en verdad, es el eje sobre el cual propone reflexionar esta experiencia.





Materia Inestable

Colectivo artístico conformado por profesionales provenientes de diversas áreas, que reúnen amplia experiencia en el desarrollo de proyectos que integran el uso y experimentación con nuevas tecnologías en diferentes escenarios, principalmente de tipo pedagógico. Los miembros del colectivo comparten un interés por promover el uso crítico y empático de la tecnología, como herramienta de reconocimiento de otras subjetividades y como medios de expresión narrativa.



Otrus Extraviadus

Colombia

Colectivo integrado por artistas de Bogotá, Colombia. Crea un mundo paralelo/galería virtual con siete dimensiones, habitado por siete personajes que se llaman monstruo maquinarias, nacieron intuitivamente gracias a conspiraciones colectivas on-line y off-line. Otrus Extraviados crea un mundo y mito alternativo virtual en 3D con Interacciones planetarias para abordar problemas sobre la vida misma, que incluye lo extraño, las formas indescriptibles y post-humanas de disponerse en el mundo.

Cada personaje le abre espacio a preguntas que abarcan el cuerpo y sus infinitas porosidades y multiplicidades, que incorporan estéticas como lo kitch, lo cybrog, lo ovni, lo sagrado y lo profano para permitirnos mutar las formas y llevar las nociones de identidad al extremo.

Gracias a la pandemia, deciden explorar el net art y los pixeles como una materia plástica que permite alteraciones en el biodiseño corporal, bajo preguntas tales como:

¿Cómo construir mundos virtualmente posibles? ¿Cuál es la particularidad que nos ofrece el código e internet desde el sur global (Latinoamérica)? ¿Cómo apostamos por otra forma de habitar el mundo, nuestro propio cuerpo y el colectivo, conceptos que cada vez son más difusos?

Paseos Dentro

Paseos Dentro explora la conversión del cuerpo para adoptar la experiencia de una aspiradora robot. Como una manera de pasear en pandemia, la obra aborda las particularidades de la presencia de objetos animados en nuestros hogares y nuestra vinculación con ellos. A partir de lo planteado por el giro ontológico, propone desde la creación, una nueva experiencia ontológica que desde la cyborgización casera del cuerpo, busca encarnar la experiencia de ser de la aspiradora. Así, activa preguntas sobre el lugar de agencia y control, la coreografía de interacciones y la experiencia siniestra que supone una hibridación. El desborde en el uso del objeto se hace posible mediante el desarrollo de un dispositivo web que permite la observación, análisis y seguimiento de sus movimientos y orientan la manufactura de indumentarias para encarnarla. Con la intención de expandir nuestras posibilidades de relación con los objetos. Paseos Dentro propone una metodología que reúne lo empírico y lo afectivo para apuntar a un diálogo que genera relaciones de complicidad y de mutua afectación con lo humano.





Paulina Martínez Marín
Chile

Artista Visual y Psicóloga Comunitaria. Su investigación artística se ha desarrollado principalmente en el área de la video performance, donde explora las posibilidades de generar dislocaciones en comportamientos y usos del espacio, introduciendo extrañeza y lo absurdo. Por otro lado, desde su formación como Psicóloga Comunitaria, ha profundizado en las prácticas artísticas colaborativas, desarrollando propuestas metodológicas y teóricas que fomentan una participación crítica y creativa de las comunidades. Integrando las metodologías participativas y el paradigma de la Psicología Comunitaria con las formas de ver y problematizar del Arte Contemporáneo.

Seleccionada en la "Convocatoria Nacional de Adquisición de Obras de Artes Visuales 2020" con la video performance "Lazo" (Chile, 2020). Finalista en el "Concurso Internacional Juan Downey en la línea de Video Arte y Animación" (Museo Nacional de Bellas Artes, Chile, 2020). Y con diversas exposiciones colectivas en Santiago, Chile. Ha participado en distintas Residencias, desarrollando proyectos que conectan arte y comunidad, como Ideas de Resistencia (Villa Alegre, Chile, 2020), Llegó de Melinka (Aysén, Chile, 2019), Chanquin@s a escena (Chanco, Chile, 2018), Usted está Aquí: vinculaciones desde el juego entre arte y comunidad (Santiago, Chile, 2018) y Comunitaria (Lincoln, Argentina, 2017).

Además, se interesa por la investigación, buscando profundizar en el campo teórico sobre las prácticas artísticas colaborativas que ha desarrollado. Participando en el 3er Encuentro Internacional de Reflexión sobre Prácticas Artísticas Comunitarias (EIRPAC) con la ponencia Chanquin@s a Escena: posibilidades de encuentro en la narración de historias (Oporto, Portugal, 2019) y en la 7ma Conferencia Internacional de Psicología Comunitaria (CIPC) con la ponencia Mapeo Matero: Experiencia de vinculación de Arte Contemporáneo y trabajo con comunidades (Santiago, Chile, 2018).

www.paulinamartinez.cl

Poder violeta 2

Recientemente algunos diseñadores han demostrado que los videojuegos, además de divertirnos, pueden cuestionar los aspectos más problemáticos de nuestra realidad social. El videojuego, de igual manera que el cine, la música o la literatura, puede estimular conversaciones sobre problemas sociales. Aunque se trata de una tendencia que empezó a inicios de este siglo, aún es muy poco explorada en nuestro país. Por eso, en la medida en que conozcamos más sobre las formas en que podamos diseñar estos artefactos, podremos utilizar esta herramienta para representar nuestra realidad, sus desafíos y en especial para escuchar a quienes casi nunca tienen un espacio en los medios de comunicación tradicionales.

Una primera versión de nuestro proyecto exploró la manera en que las mujeres que sufren el acoso sexual en sistemas de transporte público tuvieran un rol activo en su desarrollo, de manera que Poder Violeta fue diseñado con metodologías de diseño participativo durante varios talleres que definieron cada detalle del videojuego de la mano de varios colectivos feministas, programadores, artistas e investigadores de la Universidad Javeriana. Este año estamos desarrollando una segunda versión que incorpora nuevos elementos y que amplía el concepto de Participación: realizamos nuevos talleres con los colectivos feministas De Género y Polifonía, acompañados por el centro de investigación Despacio, dedicado a temas de movilidad en las ciudades. Fruto de estos encuentros se diseñaron cinco interpretaciones de Violeta, cada una con un poder especial. A través de una votación en este sitio web, cualquier persona puede definir cuáles de estos se implementarán, de manera que en unos meses tendremos una nueva versión de Poder Violeta. Este proyecto ganó una convocatoria de Creación e Investigación Artística de la Universidad Javeriana.





Oscar Giovanny Fonseca
Colombia

Doctor en Comunicación Organizacional. Estratega de comunicaciones. Profesor Pontificia Universidad Javeriana del Departamento de Comunicación. Experiencia en el diseño de estrategias para web y social media. Investigador de narrativas emergentes y audiencias contemporáneas.



Carlos Torres
Colombia

Profesor Asociado del Departamento de Diseño de la Universidad Javeriana. Diseñador Industrial con amplia experiencia en el diseño y desarrollo de proyectos de diseño interactivo. Magíster en Comunicación y Doctorado en Ciencias Sociales y Humanas. Profesor de cátedras relacionadas con diseño digital desde el año 2000. Autor de varios proyectos de Investigación – Creación en el campo del videojuego y diseño interactivo.



Juliana Flórez-Flórez
Colombia

Psicóloga de la Universidad Católica Andrés Bello (Venezuela). Especialista en Cooperación y Desarrollo (Universidad de Barcelona), Magíster y doctora en Psicología Social (Universitat Autònoma de Barcelona). Es profesora Asociada del Instituto de Estudios Sociales y Culturales Pensar de la Universidad Javeriana. sus temas de interés son en torno a los movimientos sociales, el feminismo, los estudios de subjetividad, diversidad epistémica y perspectivas críticas del desarrollo.



Roberto Cuervo Pulido
Colombia

Diseñador industrial, profesor asociado del departamento de diseño e investigador de la Pontificia Universidad Javeriana, especialista en artes mediales, con una maestría en planeación urbana y regional, y un doctorado en diseño y creación del cual se graduó con la tesis laureada sobre el diseño de experiencias sonoras en el espacio urbano; actualmente es consultor independiente de diseño. Investigador en áreas de la cognición en diseño, el diseño de videojuegos críticos, el diseño de iluminación, y el estado del arte sonoro en Colombia. Con un profundo interés en la ciudad como objeto de estudio, la teoría entorno al pensamiento de diseño, la producción y transmisión de conocimiento de diseño, los procesos de enseñanza-aprendizaje del diseño, el arte sonoro, y en general por el trabajo trans-disciplinar y de frontera.

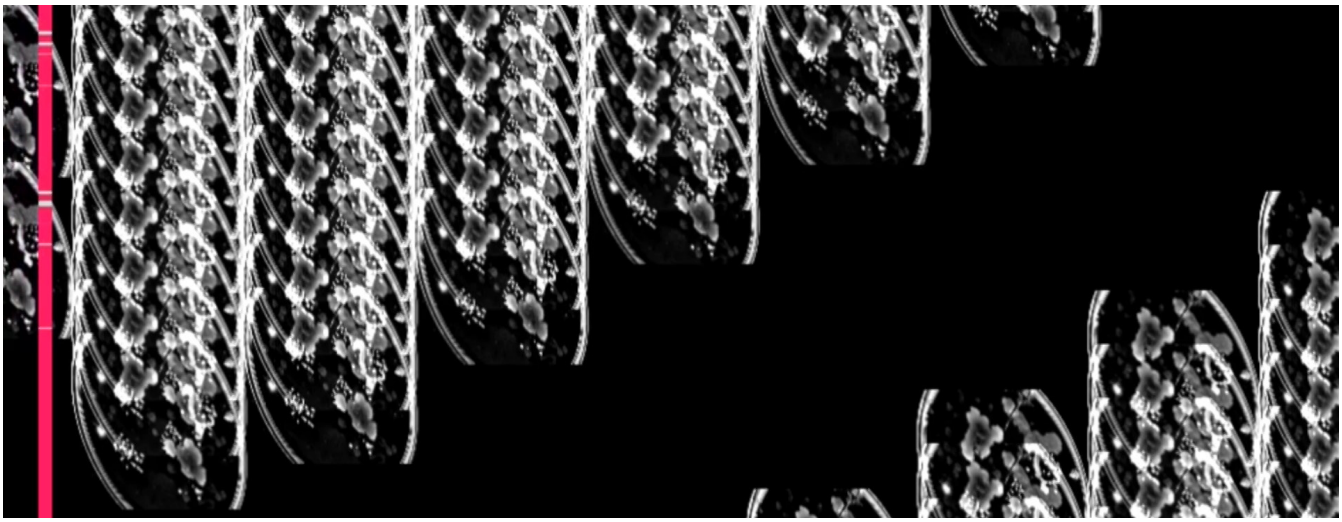


Omar Ramírez Pérez
Colombia

Profesor asistente de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá en el departamento de diseño. Master of Design (distinction) de The Hong Kong Polytechnic University. Su labor investigativa se centra en el diseño de productos que involucran tecnología digital principalmente para ser aplicadas en el área de la salud. Actualmente desarrolla tecnologías de asistencia para pacientes con demencia así como software para el apoyo a pacientes con artritis y Lupus.

Microbioma

Las imágenes corresponden a tres fotografías digitales a color de ecosistemas microscópicos aislados en cajas petry. Estas fueron traducidas a frecuencias audibles con la ayuda de un sintetizador que las codifica en blanco y negro, escaneándolas en grises para convertir los datos obtenidos en ondas senoidales, (oscilaciones repetitivas y suaves). Para generar las notas, el sintetizador detecta los elementos en blanco sobre fondo negro, mientras que los diferentes valores de transparencia definen la velocidad de dichas notas y la ubicación de los elementos compositivos de la foto afectan al tono, siendo las posiciones más bajas de la imagen las que serán convertidas en tonos graves.





Sandra Díaz
Colombia

Maestra en Artes Plásticas de la Universidad de Caldas, Colombia. Estudiante de segundo año de Maestría en Lenguajes Artísticos Combinados de la Universidad Nacional de las Artes en Argentina. Involucra dentro de su proceso creativo el concepto de Bioarte, relación disciplinar que toma áreas de Arte, Biología y Nuevas tecnologías. Incorporando a su práctica artística ideas derivadas de las ciencias y de procesos naturales y biológicos. Sus intereses se dirigen hacia procesos de transformación material. Indaga sus características y comportamientos ante condiciones ambientales, apoyada en prácticas de creación e investigación material utilizados en diseño sostenible. Actualmente trabaja en procesos de elaboración de biopolímeros, cuero vegano y bio textiles obtenidos de fuentes minerales. También de fuentes renovables, plantas y árboles locales, de residuos agrícolas. Resignificándolos con el objetivo de crear una economía circular que disminuya el impacto con el medio ambiente. Cursa procesos de investigación-creación de biotextil de hoja de coca y marihuana, y elaboración de celulosa bacteriana cultivada.

Falling

"Falling" es el estudio de un colapso. Se trata de un vídeo de 360º que propone construir nuevas narrativas a partir de la reactivación de los pensamientos animistas. Compuesta por nueve escenas de "colapsología" creadas a partir de imaginarios de la cultura de Internet, esta obra trata de interrogar un posible desmantelamiento de las prácticas humanas de sometimiento de la naturaleza y de clasificación de las especies a través de una búsqueda de posturas ecofeministas. El proyecto se basa en el poder de las anticipaciones utópicas y feministas, y en la idea de cortocircuitar los imaginarios colectivos de Internet para desarrollar nuevas utopías e inventar imaginarios sostenibles.





Sandrine Deumier
Francia

Sandrine es una artista pluridisciplinar que trabaja en el campo de la performance, la poesía y el videoarte y cuya obra investiga temas post-futuristas a través del desarrollo de formas estéticas relacionadas con los imaginarios digitales. Con su doble formación filosófica y artística, construye una poesía polifacética centrada en la cuestión del cambio tecnológico y el lugar performativo de la poesía concebida a través de las nuevas tecnologías.

Utilizando el material de la palabra como imagen y la imagen como vector de la palabra, también trabaja en la confluencia de la videopoesía y la poesía sonora considerándolas como dispositivos sensibles para expresar una forma de material inconsciente en sí mismo. El proceso de escritura y el material móvil de la imagen funcionan como significados subyacentes de reflujo que remiten al parpadeo real y a sus transferencias de realidad a través de estructuras de pensamiento inconscientes. Su trabajo consiste principalmente en textos, poesía digital, instalaciones multimedia y performances audiovisuales en colaboración con compositores.

Delito y ornamento

Entre el Parque Temático Hacienda Nápoles, que funciona como un safari, y la cárcel "El pesebre" -con la cual comparte terreno en Puerto Triunfo, Antioquia- hay una falsa libertad y una falsa captura. A partir de la figura del zoológico y la cárcel se reflexiona sobre la mirada y la fuga. Ficción cinematográfica fragmentada en escenas e instalada en televisores para un espacio tapizado con cobijas térmicas con motivos animales y vegetales. Diseño sonoro envolvente con diálogos y ambientes grabados específicamente en el lugar de la filmación.

Instalación de experiencia inmersiva donde los espectadores tienen la posibilidad de sentarse, tocar y apreciar la obra por el tiempo que deseen. El tiempo recomendado es de 15 minutos, duración total de los montajes de las escenas transmitidas.





Sebastián Múnera
Colombia

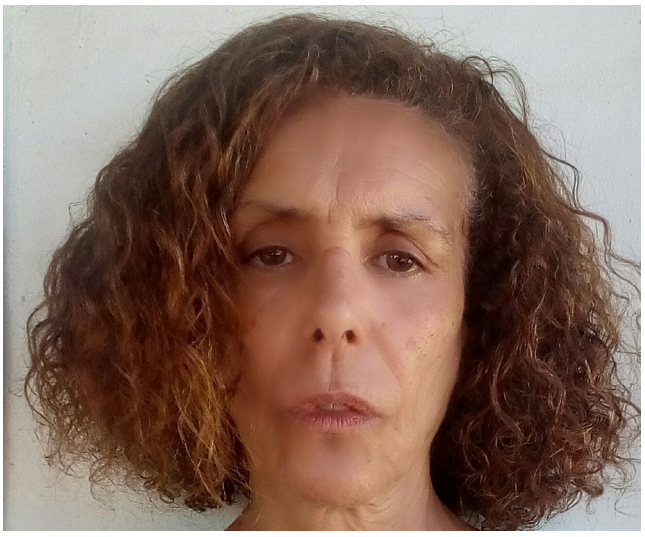
Explora varios medios, desde películas e instalaciones, hasta intervenciones arquitectónicas. Actualmente sus intereses se centran en el concepto de violencia en la representación fotográfica y la dramaturgia animal. Su ópera prima La Torre tuvo estreno mundial en el 47° Festival Internacional de cine de Rotterdam sección Bright Future y fue selección oficial de cine colombiano en el 58° Festival Internacional de cine de Cartagena de Indias. Terminó su maestría en Artes Visuales en la Universidad Nacional de Colombia en el año 2019 con un proyecto de investigación y creación alrededor de la zoológica de la mirada. Ganador del Premio Altiplano Incuba del Simposio Internacional de Cine de Autor (2014) y Gran Premio Humberto Solás Cine en Construcción, XIII FICGibara (Cuba).

Peotic Cosmicity

Peotic Cosmicity es una declaración de Universo Percepción asociada al "efecto ciego" característico de la RV, reconstruye la realidad y lleva a lo que suele llamarse, Ilusión. La Cosmicidad Poética utiliza la abstracción como forma de representación y, por tanto, remite de forma inmediata, a una dimensión "fuera de la realidad", donde la memoria de lo real no existe y no conduce. Un mundo escénico, un imaginario.

La RV permite dar al usuario la experiencia de objetos que no tienen existencia física en el mundo real. Son construcciones de un imaginario, que se hacen virtualmente presentes, pidiendo al usuario simultáneamente pasividad y actividad, estas elecciones construyen su experiencia sensorial, como consecuencia de su mirada y su comportamiento.



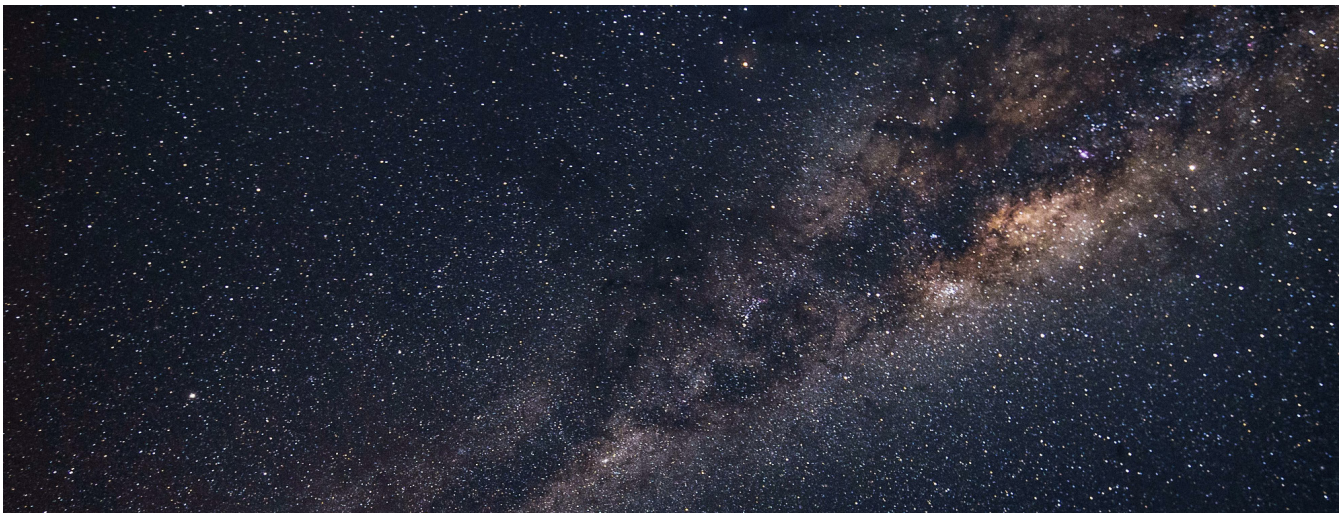


Anabela Costa
Portugal

Artista visual, su obra ha sido objeto de varias exposiciones individuales. A partir de los años ochenta se ha acercado progresivamente a la imagen digital. Desde el año 2000 ha investigado el campo del cine experimental, basándose en dos ejes: la imagen en movimiento -la estética de la representación del movimiento- y la formalización de conceptos temáticos y científicos. Ha realizado algunas animaciones experimentales que combinan estos dos ejes de investigación: Web, TIME, LIQST_liquid state, y Landscape, In Motion, que fueron programadas y premiadas en festivales internacionales dedicados al cine de vanguardia, la animación, las artes mediáticas y el videoarte. También participa en conferencias internacionales donde presenta películas o artículos sobre la imagen y sus transformaciones contemporáneas.

Star Tracks - L'Astrophone

Star Tracks - L'Astrophone es una proyección interactiva meditativa y musical que trata de la exploración del espacio profundo y de la búsqueda de sentido y trascendencia de la humanidad. Inspirada en la antigua astronomía griega, la obra consiste en una mezcla de un sistema mecánico antiguo combinado con un algoritmo que utiliza la bóveda celeste como una hoja musical. Para los griegos, el universo era como una máquina que funcionaba según principios mecánicos. Principios que aplican a las matemáticas, la música y la vida en general. Del mismo modo, la tecnología actual -incluidos los algoritmos y el aprendizaje automático-, al igual que la metodología científica primitiva, ofrece nuevas herramientas para buscar el sentido del mundo y del universo.





Filipe Vilas-Boas
Portugal

Artista conceptual autodidacta, actualmente vive y trabaja en París. Explora el uso de la tecnología y sus implicaciones éticas y estéticas. Sus instalaciones, performances y obras de arte conceptual cuestionan la digitalización global de las sociedades, principalmente mediante la fusión de los mundos físico (IRL) y digital (URL).

Sus obras fueron han sido destacadas en los Libros de Arte Emergente de Portugal, edición 2018 y 2019, y han sido expuestas internacionalmente en la Nuit Blanche de París, la UNESCO, la Biennale Siana, Le Cube, el Ministerio de Cultura francés, la Biennale Némo - Le 104 (FR), el Festival de Arte Digital de Atenas, el Monitor - Festival de Arte Contemporáneo de Heraklion (GR), Zaratan, el Museo MAAT (PT) y en la Tate Modern(UK).

The Features of pollen

The features of pollen es una creación de Vues de l'esprit; un estreno de Le sas, groupe science-art-société; una producción de La métonymie, en colaboración con el ESE y BioMaps, en asociación con el CNRS y la Universidad París-Saclay y el apoyo del IDEEV.

La diversidad de las plantas estaba ahí, mucho antes que nosotros. Nacida de encuentros improbables, aventuras misteriosas y aportaciones desconocidas, es llevada por el viento a lo largo y ancho de la Tierra. Todas se transportan de la antera al estigma asegurando la continuidad de lo vivo.

Magnificados, amasados, esculpidos, calentados, veinte granos de polen de cerámica están suspendidos en equilibrio en el aire. En ellos se encuentra la riqueza estructural y funcional aún presente en la naturaleza. Experimentados en un paisaje sonoro, mientras sopla el aire y se proyectan las imágenes que captan, permiten captar una belleza simple o compleja destinada a la producción de lo vivo.

Así, con la cabeza al aire, los transeúntes curiosos descubren estos granos, crudos y estructurados a la luz del día, texturizados y enriquecidos por la noche. Cada grano de polen cuenta una historia. Un yo, el nuestro.



Béatrice Albert
Francia

Es profesora de la Universidad París-Saclay (Francia). Se interesa por la diversidad de las formas de vida. Su modelo de estudio es el grano de polen de las plantas con flores. Trata de entender cómo se generan estas diferentes formas de vida y la influencia de estas formas en su éxito reproductivo. Durante varios años, ha participado en proyectos de mediación en torno al misterioso mundo de los granos de polen. Se ha formado en cerámica.

Nadia de Bernardi
Francia

Ha trabajado durante muchos años en oficinas de estilo parisinas e internacionales como diseñadora. Sigue su camino creativo a través de la práctica de la cerámica.

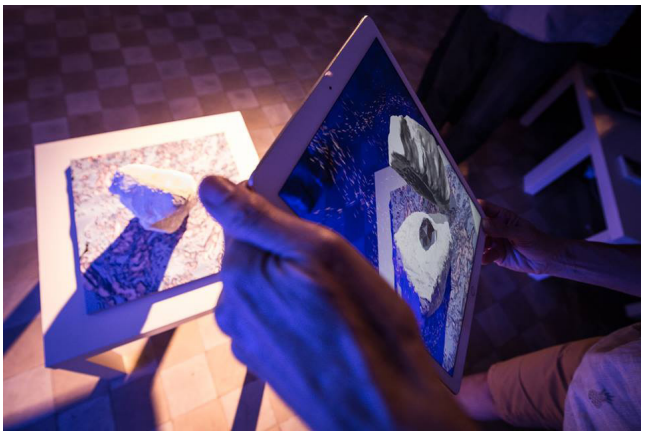
Vincent Hulot
Francia

Director de sonido y músico autodidacta, crea bandas sonoras para espectáculos y paisajes sonoros interactivos y evolutivos. En particular, ha colaborado con la directora Pauline Bureau en la mayoría de sus espectáculos. En tres de ellos, Vincent Hulot ha compuesto y actuado en el escenario.

Ikse Maître
des Vues de l'esprit

Ikse Maître utiliza los cambios de realidad para cuestionar las relaciones que el ser humano mantiene con el mundo que lo rodea. Al captar el entorno exterior y procesar los datos adquiridos, IkseMaître trabaja principalmente in situ, añadiendo proyecciones de vídeo y sonidos controlados por ordenador. Su investigación en arte y ciencia, en continua evolución, sitúa a los transeúntes y a los espectadores en el centro de las obras en curso. Sus obras apelan a la curiosidad puesta en lo inesperado y en la atención a las señales débiles. A lo largo de caminos individuales y colectivos de serendipia, buscan las condiciones para los procesos de descubrimiento creativo compartido con los encantos y desilusiones asociados. Juegan con significados entremezclados dentro de las limitaciones artísticas, científicas y sociales.

Ikse Maître ha trabajado con arena, piedra, estatuas, hilos, telas, cuerpos humanos e incluso monitores a nivel local para desplazar una realidad viva, ningún material único define su obra. Ha hecho uso de la imagen médica para revelar la profundidad interna y realzar la realidad humana. Ha trabajado en la extrapolación meticulosa de la realidad general, en su proyección en vídeos distorsionados y en la experimentación con las interrelaciones entre los visitantes y los lugares visitados.



Minerae

es una instalación digital compuesta por tres experimentos. Una primera experiencia contemplativa. Dos experiencias de realidad aumentada y una experiencia interactiva. El trabajo de Minerae consiste en borrar, en la medida de lo posible, la frontera entre la forma física y la digital, lo tangible y lo invisible, que sigue a la investigación del artista sobre los materiales digitales. Con el tema común del animismo (la idea de que todo lo que hay en la naturaleza tiene alma), para comprender el poder que se les debe atribuir. Los primeros humanos del planeta colocaban las piedras en vertical y les daban un significado divino.



Laffond Arnaud
Francia

Arnaud La ond es un videoartista que vive en Lyon. Su trabajo se caracteriza por la creación de entornos virtuales y materiales generados por ordenador. El color, como materia bruta, es esculpido numéricamente, tratado y alterado para renacer en una arquitectura vibrante y luminosa. Sus obras se sitúan al borde de la ciencia ficción, a medio camino entre la abstracción y el representacionalismo, la utopía y la distopía, la arquitectura y el paisaje. Trabaja con diversos aspectos del vídeo, como la instalación, el gif animado y la impresión.



N2U

N2U - Eric Szerman y Camille Turlot
Francia

N2U es un dúo francés de arte contemporáneo creado en 2016. En su origen están los artistas Eric Szerman (director y compositor) y Camille Turlot (videasta, autora y performer). Ambos músicos de formación, con una licenciatura en empresariales para Eric y otra en filosofía para Camille, comenzaron a trabajar juntos en París hace 15 años. Primero como fundadores de "Les artisans de la voix", un centro de formación de artistas profesionales subvencionado por el Estado francés. También han tratado con clientes privados, como la ganadora del Oscar Juliette Binoche, o con empresas como Disneyland París, actuando como supervisores vocales y actorales para sus espectáculos.

Luego pasaron a producir, escribir y dirigir sus propios espectáculos en París, Francia, durante diez años. Premiados con el premio del público en Cannes por Epouse-moi / Marry-me (2007), ganaron el premio a los mejores autores por Beaumarchais-SACD (sociedad francesa de escritores) por Les Indifférents / The Outcast (2008), tambié encargado por la Región Ile-de-France para luchar contra la discriminación (2009), encargado de escribir una adaptación musical de Poil de Carotte / La pelirroja (2012), nunca dejaron de empujar los límites de la temática y la narración a través del texto y la música.

En 2020 terminaron una gira por 25 museos digitales de Francia (conocida como Micro-folie en el Instituto Francés a nivel internacional) con su instalación interactiva Chapitre Beaux-arts.

Esta instalación ha sido encargada por La Villette (sede francesa del Team lab) en colaboración con el RMN (Museo Nacional de la Reunión), el museo d'Orsay, el museo Picasso, el museo du Quai Branly y el museo Guimet.

Actualmente están creando su nueva obra "Being Human" que se estrenará en Nuit Blanche Charleville Mézières en septiembre de 2021 y se expondrá en marzo de 2022 en La Pinacoteca di Brera en Italia. Este año también participarán en el Gray Area Festival en San Francisco, Estados Unidos, con su nueva serie de videoarte llamada "Les 10 confinements '(los 10 mandamientos de los confinamientos)

En 2014, para su nuevo proyecto teatral, decidieron explorar la narración transmedia y crearon una serie web llamada Comédien (ne) s. La serie web fue elegida por Arte Creative para estar en su página principal durante diez semanas.

Fragmentos

Fragments está constituido por tres cortometrajes. Para este trabajo, el dúo Myriam Boucher y Pierre-Luc Lecours ha fragmentado imágenes y sonidos capturados en el territorio de Quebec durante el verano de 2020 para crear un viaje a través de diferentes sonidos y paisajes visuales abstractos. Fragmentos es una pieza contemplativa y luminosa, que busca contrarrestar el actual clima de ansiedad.





Pierre-Luc Lecours
Canadá

Pierre-Luc Lecours es un compositor y artista multidisciplinar que vive en Montreal. Su práctica artística abarca muchos medios y estéticas diferentes, desde la música hasta el video y el performance. Su trabajo se caracteriza por la búsqueda de la expresividad en proyectos que exploran un proceso artístico destinado a establecer relaciones entre la forma, el formato y el contenido. Sus influencias proceden tanto de las corrientes de la música instrumental y electroacústica contemporánea como de la música electrónica y experimental. En sus actuaciones aparecen objetos cotidianos combinados con instrumentación tradicional y partituras escritas.

Tras una licenciatura en música digital, Lecours realizó un máster en composición en la Facultad de Música de la Universidad de Montreal bajo la supervisión de Pierre Michaud. Se interesa por la interpretación de la música electrónica, la descompartimentación de las prácticas musicales contemporáneas, el diálogo entre diversas culturas y herencias musicales (electroacústicas e instrumentales) y la exploración de nuevas formas de expresión audiovisual.

La calidad de su trabajo ha sido reconocida por Exhibitronic (2017), el Concurso de Composición Electroacústica Destellos (2014), el Concurso de Jóvenes Compositores de la Fundación SOCAN (2014) y el Jeu de temps / Times Play (JTTP) de la CEC (2014, ‘17).

Myriam Boucher
Canadá



Myriam Boucher es una artista de video y sonido que vive en Montreal (Canadá). Su trabajo, sensible y polimorfo, se centra en el diálogo íntimo entre la música, el sonido y la imagen, a través de la música visual, la performance audiovisual, el Vjing y los proyectos de inmersión. Fascinada por el entorno natural, crea composiciones audiovisuales a partir del paisaje y de la relación que el ser humano mantiene con él. Su obra, "evocadora en su dinamismo, acerca a su público a algo parecido a sentir múltiples emociones a la vez" (The Link). Las composiciones de Boucher abarcan desde obras para orquesta, conjunto, colaboración y solo A/V con técnicas de DJ y VJ totalmente anotadas e integradas en un entorno de música de concierto.

Su lista de encargos es variada y distinguida e incluye la Orchestre Symphonique de Montréal (OSM), Ensemble Contemporain de Montréal (ECM+), Ars Nova, Nouvel Ensemble Moderne (NEM), Magnitude6, Collectif9 y Architek Percussion. Como VJ, actuó con muchos artistas/DJ como Mind Against (IT), Medasin (US), Deadboy (GB), The Zenker Brothers (GE), Nina Las Vegas (AU), Automatisme (CA), Equiknoxx (JM) y DJ Lag (ZA). Su trabajo ha sido premiado en los premios JTTP 2015 y 2016 (primer premio), en el LUFF 2017 (premio al mejor cortometraje experimental), en el Concurso de Composiciones Electroacústicas JIM 2015 y en la Bourse Euterke 2015, y se ha presentado en numerosos eventos y lugares internacionales, como Mutek (CA, AE), Kontakte (DE), Igloofest (CA), Rendez-vous du cinéma québécois (CA), Musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg (FR) y Akousma (CA).

Involucrada en su comunidad, ha participado en numerosos jurados y ha sido miembro del consejo de administración de la CEC desde 2017, el CA / CART de Code d'accès (2017-19), y ha dirigido varios eventos artísticos, incluyendo el primer festival de videomúsica en Montreal (2015). Es presidenta del Consejo de Administración de la Comunidad Electroacústica Canadiense desde 2019.

Es profesora adjunta de composición y música digital en la Faculté de musique de la Université de Montréal.



Grite

@griteseries es una convocatoria abierta a todos los seres humanos desde cualquier lugar del planeta. La propuesta es simple: ¡GRITA cada vez que no puedas callarte!

Para participar sigue los pasos:

1. gritar;
2. grabe su grito;
3. Cargue los resultados en uno de los perfiles de redes sociales del proyecto (es decir, twitter, instagram, facebook).

Los archivos cargados se compilan mediante software personalizado y se publican en @griteseries Instagram.

@griteseries especula sobre el surgimiento de narrativas derivadas de grandes colecciones de mini-performances transmitidas en las redes sociales.

El resultado, que en un principio conecta a desconocidos a través de sus performances, apunta a desarrollar una nueva forma de colaboración y producción creativa a escala universal; un megadocumental realizado por cientos o miles de participantes, sin guión y sin director.



Rejane Cantoni
Brasil

Rejane Cantoni es una artista que vive en São Paulo. Estudió comunicación, semiótica, visualización de sistemas de información e interfaces cinemáticas tanto en São Paulo (Brasil) como en Ginebra (Suiza). Desde 1987 ha investigado y desarrollado instalaciones inmersivas utilizando dispositivos y tecnología para la adquisición y manipulación de datos en entornos naturales y automatizados.

Junto con Leonardo Crescenti, ha expuesto en numerosas instituciones artísticas de todo el mundo, como Ars Electronica (Linz, Berlín, Ciudad de México), The Creators Project (Nueva York, São Paulo) y los festivales Glow y STRP (Eindhoven), Espacio Fundación Telefônica (Buenos Aires), Copenhagen Contemporary Art Festival (Copenhague), FILE International Festival of Electronic Language (São Paulo, Río de Janeiro, Curitaba, Porto Alegre), Zeebrastraat (Gante), Mois Multi (Québec), thingworld. Trienal Internacional de Arte de Nuevos Medios 2014 (Pekín), Ruhrtriennale 2014 (Duisberg), Asia Culture Center/ACC (Gwangju). En 2014 recibió un premio por “Voz”, en 2010 por “Habla” y una mención especial por “Tunnel” en el Prix Ars Electronica (Linz).

Tiene dos posgrados en Artes por la Universidad de São Paulo, un doctorado y un máster en Comunicación y Semiótica por la Universidad Católica de São Paulo y un máster del Programa de Estudios Superiores de Sistemas de Información de la Universidad de Ginebra. Antes de pasar a ser artista a tiempo completo, fue vicedecana y profesora de Matemáticas, Física y Tecnología en la Universidad Católica de São Paulo.



INTER/ESPECIES

EXHIBICIONES

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Exhibiciones

La convocatoria artística propicia la búsqueda de lenguajes que proponen diversas lecturas de la creación interactiva, el arte, el cine, la fotografía, el sonido y la experimentación tecnológica, para lo cual a partir de la selección realiza instalaciones interactivas y muestras para ser exhibidas en salas virtuales y espacios museográficos.



Alfredo Montaño Bello
Colombia

Arquitecto, Universidad Nacional de Colombia. Magíster en Tecnologías de la Construcción, Universidad Nacional de Colombia y Magíster en Estética e Historia del Arte de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Estudios en Integrated Project Delivery & Building Information Modeling BIM, Universidad de los Andes. Experiencia en el desarrollo de proyectos con enfoque tecnológico que involucran metodologías VDC. Actualmente es profesor a tiempo completo e investigador asociado del Área Académica de Arquitectura y Hábitat de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. En los últimos años se ha centrado en la investigación sobre la relación entre la arquitectura, el patrimonio y la tecnología. Así mismo ha liderado una investigación sobre la implementación de la metodología BIM en la enseñanza universitaria del proyecto de arquitectura y ciudad. Ganador del Premio Excelencia BIM Colombia 2020, Segmento academia, Categoría Investigación (CAMACOL, BIM FORUM COLOMBIA, MINVIVIENDA). Miembro del BIM Fórum Académico Colombia. Es co-autor en varias investigaciones y publicaciones sobre arte, arquitectura y tecnología.



Andrés Giovanni Rozo Samer
Colombia

Arquitecto, Universidad Nacional de Colombia. Magíster en Tecnologías de la Construcción, Universidad Nacional de Colombia y Magíster en Estética e Historia del Arte de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Estudios en Integrated Project Delivery & Building Information Modeling BIM, Universidad de los Andes. Experiencia en el desarrollo de proyectos con enfoque tecnológico que involucran metodologías VDC. Actualmente es profesor a tiempo completo e investigador asociado del Área Académica de Arquitectura y Hábitat de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. En los últimos años se ha centrado en la investigación sobre la relación entre la arquitectura, el patrimonio y la tecnología. Así mismo ha liderado una investigación sobre la implementación de la metodología BIM en la enseñanza universitaria del proyecto de arquitectura y ciudad. Ganador del Premio Excelencia BIM Colombia 2020, Segmento academia, Categoría Investigación (CAMACOL, BIM FORUM COLOMBIA, MINVIVIENDA). Miembro del BIM Fórum Académico Colombia. Es co-autor en varias investigaciones y publicaciones sobre arte, arquitectura y tecnología.

Cinemas / Capitales

La arquitectura para la exhibición cinematográfica. Caso Bogotá

Cinemas / Capitales elabora una retrospectiva acerca de estos espacios y propone una manera de entender un fenómeno de carácter global que se replicó, a lo largo del siglo XX, en la mayoría de ciudades alrededor del mundo. En este sentido, la exposición es un ejercicio inconcluso, que aspira a la integración de investigaciones de otras ciudades para consolidar, progresivamente, una propuesta de exhibición itinerante y de crecimiento ilimitado que, además, permita una comprensión profunda del valor de la arquitectura para la exhibición de cine.

Cinemas / Capitales divulga el valor de la arquitectura desarrollada para este fin en la ciudad de Bogotá, a través de una propuesta de exposición digital que busca resaltar y divulgar el valor del patrimonio cultural, representado por la arquitectura para la exhibición de cine desarrollada a través de los "Cinemas", aquellos edificios cuya presencia real y física simbolizan el ritual de ir al cine en la ciudad y permiten que la memoria haga presente el pasado gracias al conocimiento, al recuerdo y a la imaginación.



Ceci Arango
Colombia

Ceci Arango es Diseñadora Industrial de la Universidad Javeriana de Bogotá, con maestrías en dirección de diseño de la Domus Academy de Milano y Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia. Se ha dedicado desde inicios de los ´90 a la proyección en el mundo contemporáneo, de las culturas ancestrales de Colombia y del mundo, generalmente subvaloradas por las corrientes de pensamiento occidental, colonial y futurista.

Su lenguaje plástico, inició con bambusa guadua entre 1990 y 1991 y continuó hasta hoy en maderas tropicales entrelazadas con maderas de palma Macana, Chonta y Bombona. Trabaja el arte textil, principalmente con la técnica de cestería, en materiales no textiles, ligados al mundo industrial: metales de la industria pesada, caucho, cable eléctrico, papeles de la economía y el mercadeo, folletos y desechos inorgánicos como las latas de aluminio y botellas PET. También desarrolla joyería textil en metales nobles como plata y bronce con baño en oro.

Entrelazadas

En el año 2006 creó la obra Entrelazadas, bandera colombiana de paz, por invitación de la entonces galería Goodman Duarte. La obra-bandera Entrelazadas formó parte como símbolo de entrelazado de ideas de los acuerdos de Paz de La Habana, promovidos por el Premio Nobel de Paz, Juan Manuel Santos y su equipo negociador.

Por concepto y obra, la autora se ha convertido en activista de paz, no sólo con la generación de trabajo remunerado para artesanos que realizan sus obras plásticas con gran dedicación de tiempo, también con todos sus proyectos para tejer la paz.

https://www.ceciarango.com/entrelazadas



Jhonny Carvajal
Colombia

Fotógrafo y director de cine independiente nacido en Armenia, Quindío y radicado en la ciudad de Bogotá, Colombia. Sus series fotográficas que ahondan en un estilo documental y conceptual han sido expuestas en lugares como Casa Palma (Bogotá) y Weik House (Uruguay). Ha participado de exhibiciones en revistas digitales como ViceVersa Magazine (NYC), Experimental PhotoFestival (España) y Loosenart (Italia). También ha dado conferencias sobre fotografía emergente e imagen experimental por medio del festival internacional de fotografía Fotocultura. Así mismo en el cine ha sido presentado en lugares como la Cinemateca de Bogotá y ha Ganado dentro de la categoría experimental en festivales como Embrión (Bogotá) y Panalandia (Panamá-Colombia).

Dentro de su trabajo, explora temáticas diversas como la cotidianidad, la cultura, el lenguaje y las emociones humanas; generando conceptos y relatos desde un estilo propio que se enfoca en la intimidad y la percepción del ser humano hacia lo que le rodea. Sus técnicas más utilizadas son la múltiple exposición, la larga exposición y la experimentación con el collage fotográfico, que combinadas con las herramientas digitales le permiten realizar constantes ejercicios de exploración y experimentación visual. Con el paso del tiempo ha ido estableciendo una narrativa propia desde la manipulación de la imagen, destruyendo las perspectivas clásicas de composición y color para remarcar sus características propias.

Sinécdoque

Sinécdoque: “Designación de una cosa con el nombre de otra, aplicando a un todo el nombre de una de sus partes, o viceversa.” (RAE, Diccionario de la lengua española, 23.ª ed.)

A través de una recopilación fotográfica de personas, lugares y situaciones habituales unidas por la técnica de la múltiple exposición, el proyecto “sinécdoque” busca aproximarse a la cotidianidad y el movimiento en la ciudad de Bogotá, Colombia.

“¡Y no que esté mal si las cosas nos encuentran otra vez cada día y son las mismas!”. (Cortázar, 1962)



Jorge Luis Linares / 1986
Guatemala

Artista visual y arquitecto guatemalteco. Egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla". Alumno del artista Daniel Schafer durante los cursos impartidos en la Galería DS2 de 2002 a 2004. Arquitecto por la Universidad de "San Carlos de Guatemala". Desde 2004 trabaja con distintas herramientas de expresión: pintura, grabado, escultura, instalación, fotografía y vídeo digital. Ha participado en varias exposiciones individuales y colectivas en galerías, museos y centros culturales de Guatemala, Costa Rica, El Salvador, Nicaragua, Honduras, México, Colombia, Estados Unidos, España, Italia, Suiza, Holanda y China.

Su investigación en las artes visuales se ha centrado en la obsesión por editar, modificar el espacio e intervenir por diferentes medios, técnicas digitales y prácticas artísticas contemporáneas. El artista fusiona las imágenes y las formas, y, en ese proceso de-construye y desarrolla el concepto de su obra, en el que explora estéticas urbanas y la integración de la plástica con la arquitectura. Linares busca a través de estas prácticas, en el campo del arte contemporáneo, dar una respuesta visual y física a los conflictos urbanos, sociales y económicos; producidos por las dinámicas de una cultura industrializada y de consumo masivo. El artista genera construcciones visuales sobre la relación que establece el observador con la arquitectura y el paisaje urbano, expandiendo la realidad al campo de lo virtual, que luego se materializa en la realidad , y, en este proceso, el lenguaje visual se convierte en datos, lenguajes binarios, algoritmos matemáticos que crean "no lugares", simulacros espaciales generados por ordenador, produciendo así, espacios de alteridad, territorios y lugares heterogéneos; modificando la experiencia urbana del espacio y sus estéticas.

Tensión Estructural

Tensión Estructural es parte de la serie Simulaciones, es un proyecto de fotografía y video digital, que consiste en una serie de ejercicios plásticos contenidos en espacios arquitectónicos, públicos y urbanos. Trabajo con técnicas utilizadas en efectos visuales para cine o producciones audiovisuales, simulo cámaras virtuales y por medio de programas de modelado y animación 3D, experimento con esculturas virtuales y simulaciones de: luces, gravedad, fracturas, sólidos, cristales, humo, explosiones, líquidos, partículas y colisiones. Por medio de logaritmos matemáticos y efectos visuales intervengo las fotografías digitales y los videos, creo ficciones donde controlo los distintos elementos que conforman los proyectos; alterando la percepción del entorno arquitectónico y urbano, transfiguro la percepción del espectador por medio de ilusiones visuales.



Juan Pablo Ferlat
Argentina

Juan Pablo Ferlat (Buenos Aires, 1979). Artista Visual y Diseñador de Imagen y Sonido (UBA). En su trabajo artístico cruza tecnologías contemporáneas como la fabricación digital y la inteligencia artificial, con sistemas vivos como las abejas y los hongos. Generando nuevas hibridaciones entre las nociones de Naturaleza, Arte, Ciencia, y Sustentabilidad. Realizó obras en colaboración con Charly Nijensohn, Gabriel Valansi y Silvia Rivas entre otrxs. Sus obras han sido exhibidas en museos, galerías e instituciones de la Argentina y el extranjero entre las cuales se destacan: Museo de Arte Moderno de BsAs, Centro de Experimentación del Teatro Colón, Museo de Arte Latinoamericano de BsAs, Centro Cultural Kirchner, Centro Hipermediático Experimental Latino Americano, Espacio Fundación Telefónica, Paço das Artes - Sao Paulo, Singapore Biennale, Bienal Fotofest, Columbia College, Whitechapel Gallery - Londres, entre otrxs.

Biorremediaciones

Biorremediaciones es un proyecto que nace de creer que sanar nuestras relaciónes con todxs los seres vivos es el compromiso mas urgente y trascendente de la humanidad.

La forma de hacerlo es por medio de un proyecto interdisciplinario de investigación que construye imaginarios de futuros sostenibles. Haciendo foco en repensar nuestra tecnología, para que produzca sanación del ambiente en vez de producir contaminantes, con la intención de reconfigurar una mirada antropocéntrica de la vida para lograr una toma de conciencia codependiente e interespecies entre todxs lxs habitantes de esta tierra herida.

La forma final del proyecto consiste en una serie de fotografías de esculturas vivas, que investigan el mestizaje entre las tecnologías de fabricación digital y los biomateriales. Usando hongos que tienen la capacidad de degradar contaminantes del ambiente y remediar la biosfera.



Cristian Felipe Lizarralde Gómez
Profesor Universidad del Valle

Jaime Andrés Echeverri
Profesor Universidad del Quindío

Mario Valencia
Profesor Universidad de Caldas

Oscar Tata Ceballos
Dirección Telemática

Camila Campos Quintana
Dirección de Arte

Juan Camilo Franco
Dirección de Diseño

Laboratorio Sensor Lab y
Semillero de interfaces e interacción DI2
Universidad de Caldas
Manizales

Laboratorio Hipermedia HiperLab
Universidad del Valle
Cali

Laboratorio de Investigaciones
Universidad del Quindío
Armenia

Redes sociales:
@Hiperlab - http://www.hiper-lab.com
@SensorLab - http://sensorlab.co/
@ExploraLabUQ http://labexplora.com

Creo que sí

Colombia

...Sin proximidad física ni emocional que convierte a la sociedad en un desierto lleno de gente" (Gubern, 2000: 165).

Minúsculas pantallas dispuestas dentro de un infinito desierto digital, tal como el desierto lleno de gente que menciona Román Gubern en su libro Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto, y la cual inspira esta propuesta, que es a su vez un epílogo de la obra anterior "¿Estoy vivo?".

"Creo que sí" es una respuesta plagada de incertidumbre, tanto como lo ha estado la realidad de toda la humanidad en el último año. Ninguna nación ha sido indiferente a las consecuencias del confinamiento que incluso muchos siguen hoy enfrentando. Esta instalación virtual es la continuación de la propuesta ¿Estoy vivo? donde se convocó a personas de todas partes del mundo a enviar señales de vida desde sus respectivas cuarentenas, y donde se reunieron diversidad de expresiones audiovisuales sobre su condición de vulnerabilidad. Ahora, como parte de un ejercicio de creación colaborativa, los tres nodos (diferentes centros de investigación en Colombia) continúan liderando la propuesta desde una perspectiva de investigación - creación, entorno a las relaciones sociales, a la relación con la tecnología, la saturación, sobresaturación y colapso del encuentro forzado con las pantallas y dispositivos, del agotamiento, pero también de las nuevas oportunidades que surgen de estos nuevos modos de ser y estar.



Diana Milena Reyes
Colombia

Docente Universidad de Manizales. Comunicadora social de la Pontificia Universidad Javeriana, posgrado en Artes Mediales de la Universidad de Caldas, con estudios en la Maestría Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Con proyectos como Estridente, la voz de la ciudad, cartografía Sonora. Docente de narrativa Sonora y documental Sonora en el 2016 en la Escuela de Comunicación y diversas aproximaciones escritas sobre objeto y paisaje sonoro.

Augusto Ramírez López
Colombia

Docente de la Universidad de Manizales. Comunicador Social y Periodista, Magíster en Filosofía, ha participado en proyectos de investigación teórica sobre el papel que juega la belleza en el cine de terror. Es profesor de sonido, cámara y edición en la Escuela de Comunicación de la Universidad de Manizales, además es docente en la Universidad Nacional de Fotografía Fija. Ha participado en diversos documentales.

Laura García Betancur
Colombia

Asistente del laboratorio social ViveLab y cofundadora del Colectivo Estridente, tesista de la maestría en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas. Comunicadora Social egresada de la Universidad de Manizales. Ha explorado la narrativa sonora en las producciones radiales y audiovisuales mediante proyectos con El Centro de Memoria, Paz y Reconciliación en la realización de programas radiales, y documentales.

Palimpsestos

Palimpsestos es una obra que nace de un proyecto de investigación-creación más grande, llamado Háblame al oído, que aborda los oficios tradicionales como bienes patrimoniales en formatos más tradicionales, y sobretodo lineales.

En un giro hacia pensarse la identidad y la memoria desde y para el posthumanismo, nace Palimpsesto que busca romper el relato de los oficios tradicionales del Eje Cafetero permitiendo al espectador contemplar las experiencias tradicionales en un escenario deconstruido. La obra, es un contraste entre la práctica tradicional y cotidiana como el hilar, tallar, hacer oficios varios, puesto de cara a un escenario posthumano en donde el olvido y la memoria se traslapan y se hacen presentes.

La obra es una invitación para pensarnos y buscar la identidad oculta, desdibujada, sobrepuesta que atañe nuestros territorios actuales; es una invitación a interconectarnos desde las periferias hacia el centro. ¿Cómo podemos pensarnos entonces una experiencia construida colectivamente como la de un oficio tradicional en un escenario globalizado y tecnológicamente más avanzado?



Adeline Charneau
Francia

Artista francesa, profesional en artes plásticas, prácticas y creaciones contemporáneas, estética y ciencias del arte, diseño gráfico, ciencias de la educación, neurociencias de la educación e ingeniería de la educación. Fundó una escuela para niños con necesidades educativas especiales y ha escrito varios libros educativos, hoy se dedica a sus estudios de doctorado en psicología de la educación y a su labor artística.

Sus obras se definen como minimalistas, geométricas, simbólicas, filosóficas pero también políticas. A lo largo de su carrera artística cuestiona las narrativas antropológicas y propone desarrollar el pensamiento crítico sobre la condición humana ¿Se volvería obsoleto el Homo-sapiens? Con el auge de la nanotecnología, la biotecnología, la informática y la ciencia cognitiva, aparecen nuevas narrativas antropológicas que rediseñan las formas de un ser humano fijo, transformado o incluso mejorado ¿Visión de un mundo mejor o un mundo apocalíptico? Adeline enfatiza una característica común del mundo que trasciende a todos los seres vivos: los flujos considerados como belleza y energías vitales. La única forma de que un ser humano se adapte a su entorno es comprendiendo y aceptando su humanidad y su interconexión con los demás y con la Naturaleza.



Chiara Passa
Italia

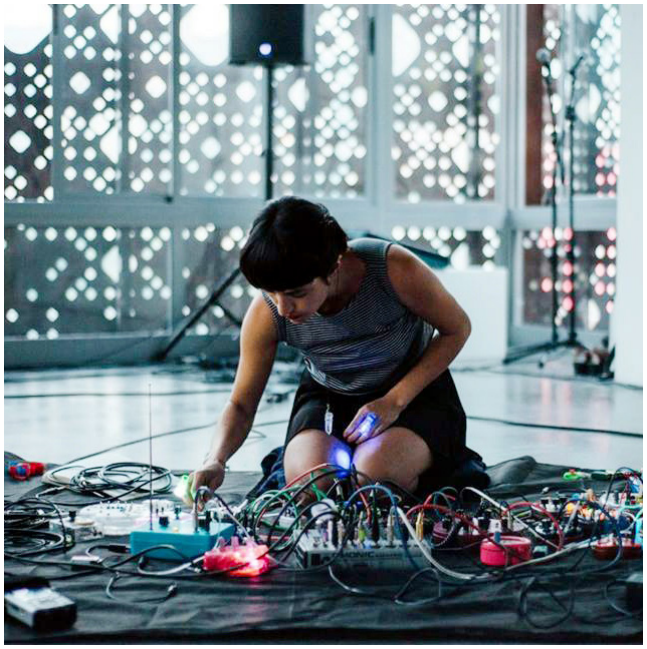
Artista visual (nacida en Roma en 1973). Trabajo en el ámbito de los medios de comunicación desde 1997. Se graduó en la Academia de Bellas Artes de Roma, Master en medios audiovisuales en la Facultad de Literatura Moderna. Su investigación artística analiza las diferencias en los espacios virtuales a través de una variedad de técnicas, tecnologías y dispositivos - a menudo utilizando las tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada como un medio artístico para explorar la arquitectura como una interfaz. Utilizo la realidad virtual y la realidad aumentada para comprender su lenguaje intrínseco y, por tanto, para sacudir y desafiar la noción estática de la arquitectura, explorando la dualidad entre el lugar tangible y el virtual, logrando en el arte una extraña oscilación entre espacios.

Sin embargo, trabaja con animaciones, obras de arte en red, videoinstalaciones interactivas y específicas para el lugar, y videoesculturas de RA/RV, a veces realizadas con mármol de Carrara, técnica de fresco, plexiglás o piezas impresas en 3D. Sin embargo, utilizo el medio de la RV para crear videoinstalaciones específicas para el lugar utilizando una amplia gama de google cardboards. Normalmente, los visores 3D se instalan por todo el espacio real, diseñando formas geométricas en zonas liminares en las que los espectadores pueden asomarse a través de los visores 3D por encima de la pared, y así sumergirse en un espacio de RV reconstruido/redimensionado hecho de ángulos geométricos alámbricos y vistas futuristas, a veces semiabiertos o semicerrados a 180°, 220° o 360°, destacando así la paradoja de la condición espacio-temporal moderna, que hoy en día está aún más diluida entre el espacio físico y el líquido.

Exposiciones seleccionadas:
http://www.chiarapassa.it/SelectedExhibitions.html
CV: http://www.chiarapassa.it/Artisticprofile.html

Time bomb the love

Time bomb the love como un resurgimiento de la animación hipnótica se creó en 1998: “Time Bomb the Love”. La animación original (que se puede ver en su canal de YouTube) es una manipulación digital de cohetes al ritmo de la música tecno. Fotograma a fotograma, los misiles se convierten en arquitecturas sintéticas a las que llama “compresiones-contenedores”. A través de movimientos verticales-horizontales, los cohetes desaparecen en líneas y puntos rectos, reapareciendo bajo la apariencia de bombas desactivadas porque son transformadas en arquitecturas.



Constanza Piña
Chile

Artista visual, intérprete de danza contemporánea e investigadora, centrada en la experimentación con medios electrónicos, tecnologías libres y metodologías DIWO. Licenciada en Arte en la Universidad de Playa Ancha, Valparaíso. Realizó estudios independientes en danza contemporánea y un postgrado en Danza Contemporánea en Escenalborde (Artes Escénicas Contemporáneas)/ Universidad de Valparaíso. Posteriormente, realizó una Especialización en Video y Tecnologías Digitales Online/ Offline en la Escuela Superior de Diseño ESDI (MeCAd/ Media Center d'Art i disseny, España) y un Master en Artes Mediales en la Universidad de Chile. Tiene también un postgrado en Artes Mediales en la Universidad de Chile e hizo un Diplomado de Especialización en Video y Tecnologías Digitales online/offline en la Escuela Superior de Diseño ESDI (MECAD/Media Center d'Art I Disseny) España.

Sus propuestas artísticas se presentan en diversos formatos integrando la danza, la instalación, el performance sonoro y las prácticas sociales.Su trabajo reflexiona sobre el papel de las máquinas en nuestra cultura y las unidades humano-tecnológicas, cuestionando la academia, el capitalismo y el tecno-heteropatriarcado como oposición al conocimiento abierto, la autonomía y la potenciación del trabajo manual técnico. http://www.corazonderobota.wordpress.com



Lasse Scherffig
Alemania

Lasse Scherffig es un artista, diseñador e investigador interesado en la interacción y la compleja relación entre los seres humanos, las máquinas y la sociedad. Es doctor en Informática Experimental por la KHM, Academia de Artes Audiovisuales de Colonia. Estudió ciencias cognitivas en la Universidad de Osnabrück, Alemania, y en SUNY Oswego, Estados Unidos (licenciatura, 2002); y medios digitales en la Universidad de Bremen, Alemania, y en la Universidad de las Artes de Zúrich, Suiza (máster, 2005). Desde 2018 es profesor de Diseño de Interacción en la Escuela Internacional de Diseño de Colonia.

Hill Climbing

2021 Software bot

Hill Climbing es un bot que camina por Google StreetView y que siempre sube, siguiendo la dirección de la pendiente más pronunciada. Como bot de software, la obra actúa de forma autónoma, creando una meditación visual abierta sobre la agencia humana y la máquina, la inteligencia artificial y la optimización, y los paisajes e imágenes operativas del globo medido.

El bot implementa la técnica de optimización "hill climbing" (escalada de colinas con reinicios aleatorios), muy utilizada en el aprendizaje automático y la inteligencia artificial. Constituye el proceso de encontrar de forma incremental mejores soluciones a un determinado problema de búsqueda siguiendo el ascenso de un espacio de búsqueda. El trabajo ilustra el hecho de que todas las técnicas contemporáneas de aprendizaje automático pueden entenderse como métodos de optimización matemática. Conecta visualmente la idea de la investigación de la IA como una búsqueda heroica de la inteligencia general artificial (IAG) con el vagabundo solitario del romanticismo que se enfrenta a la belleza sublime de la naturaleza. Trata de desmitificar la inteligencia artificial y la agencia de las máquinas ilustrando cómo se basan en la realidad profana de los paisajes de error que navegan matemáticamente. Al tomar estos paisajes al pie de la letra, el bot se apropia del espacio de la imagen corporativa del mundo de Google, incluyendo su estética distintiva, sus absurdos y sus limitaciones. Esta representación espacial está conectada a los datos de elevación disponibles públicamente procedentes de un escaneo de la superficie de la Tierra realizado durante una misión del transbordador espacial.

Durante el festival, Hill Climbing se mostrará en forma de vídeo y de transmisión en directo desde un ordenador en Colonia, centrándose en la ubicación geográfica de Manizales, Colombia.



Sandrine Deumier
Francia

Es una artista pluridisciplinar que trabaja en el campo de la performance, la poesía y el videoarte y cuya obra investiga temas post-futuristas a través del desarrollo de formas estéticas relacionadas con los imaginarios digitales. Con su doble formación filosófica y artística, construye una poesía polifacética centrada en la cuestión del cambio tecnológico y el lugar performativo de la poesía concebida a través de las nuevas tecnologías.

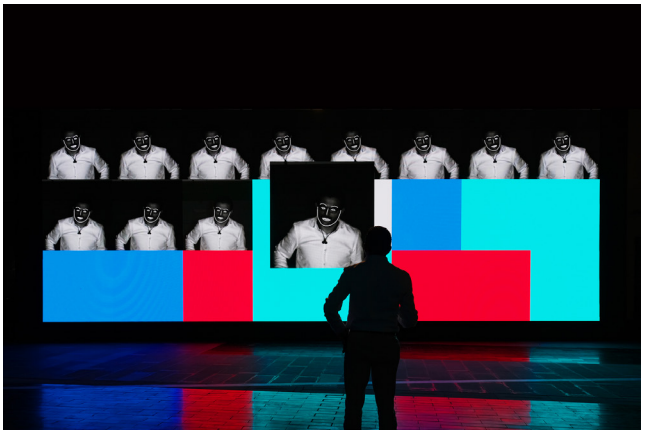
Utilizando el material de la palabra como imagen y la imagen como vector de la palabra, también trabaja en la confluencia de la videopoesía y la poesía sonora considerándolas como dispositivos sensibles para expresar una forma de material inconsciente en sí mismo. El proceso de escritura y el material móvil de la imagen funcionan como significados subyacentes de reflujo que remiten al parpadeo real y a sus transferencias de realidad a través de estructuras de pensamiento inconscientes. Su trabajo consiste principalmente en textos, poesía digital, instalaciones multimedia y performances audiovisuales en colaboración con compositores.

Página web : http://sandrinedeumier.com

Realidad - Jardín íntimo

Instalación de realidad virtual

Inmersión sensorial en un jardín cibernético, “Realness-Intimate Garden” es la exploración de una posible identificación con una naturaleza mutante. En los intersticios de una naturaleza artificial y una humanidad renaturalizada (reconectada artificialmente a un mundo natural prefabricado), estos paisajes ni humanos ni no humanos son una inmersión en un artefacto de la naturaleza.



Studio Iregular
Canadá

Fundado en Montreal en 2010, el estudio de arte de nuevos medios Iregular crea instalaciones audiovisuales interactivas, esculturas a gran escala, proyecciones arquitectónicas y escenográficas, centrándose en experiencias interactivas e inmersivas. En la encrucijada entre el arte y la tecnología, estas obras experimentan con la geometría, la luz, el sonido, la tipografía, las matemáticas, los algoritmos, los protocolos de comunicación, la IA y el aprendizaje automático. Iregular también desarrolla sus propias tecnologías.

El estudio trabaja con las infinitas y aleatorias combinaciones producidas por sistemas interactivos que el público acaba influenciando y transformando. La interacción está en el centro de todo. Solo la relación entre las personas y la pieza es lo que finaliza la obra de arte y le da sentido.

La obra de Iregular se ha expuesto en 25 países, entre los que destacan una exposición individual en el Van Abbemuseum de los Países Bajos, 5 exposiciones individuales en Montreal, así como otras importantes presentaciones en Mutek (Montreal y México), BIAN (Montreal), Mapping Festival (Suiza), Chroniques Biennale (Francia), LEV Festival (España), Draaimolen (Países Bajos), Elektra (Montreal), Glow (Países Bajos), Lumiere (Reino Unido), Dubai Design Week (EAU), B39 (Corea del Sur), Arttech (Colombia), Festival du Nouveau Cinéma (Montreal) y Aurora Festival (EE.UU.). Sus creaciones también figuran en las colecciones del museo WNDR de Chicago (EE. UU.), el Museo de Antioquia de Medellín (Colombia) y la Collection du Mouvement Desjardins de Montreal.

Antibodies

Antibodies es una instalación interactiva que utiliza el rostro del participante como foco principal. Inspirada en el traslado de todas las reuniones sociales a las videoconferencias, la pieza crea una interminable reunión virtual a la que cualquiera puede unirse. A medida que los participantes realizan expresiones faciales, un programa informático personalizado rastrea estos gestos y responde con patrones y sonidos superpuestos.



Thomas Blanchard
Francia

Thomas Blanchard es un videoartista francés al que le gusta explorar temas y mezclar artes. Su obra se ha presentado en varios festivales y exposiciones de todo el mundo, como la Bienal de Arte Contemporáneo de Casablanca en 2016, el Artechouse Art Center de Washington DC, el SPRING Studio de NUEVA YORK y el Museo de Arte Contemporáneo, KMCA de SEÚL o en el Atelier des Lumières de París. A través de su trabajo de formas, colores, pigmentos y texturas, crea obras visuales poderosas y envolventes. En los últimos años, la explosiva representación de los colores de sus películas ha llamado la atención de los grandes nombres de la tecnología y la comunicación. Ha trabajado para Apple y el lanzamiento del iPhone X, pero también con Sony Square Tokyo, Dolby Laboratories, LG, Huawei y Samsung para el lanzamiento del Galax.

Aedan - Evolution

Este nuevo clip de Aedan lleva al mundo de lo infinitamente pequeño y destaca otra visión de la evolución. Dirigida por Thomas Blanchard, quien ya había dirigido el primer video musical de Aedan “The time” hace 2 años, “Evolution” es un ejercicio de paciencia y observación que el maestro de la macro, aquí director, domina a la perfección. Semanas de filmación al vacío con una plétora de insectos y plantas para comprender mejor su mecanismo e interacciones. El resultado es un espectáculo sorprendente en el que se puede observar la vida con nuevos ojos. Filmado en 8K para observar en el mejor de los casos detalles a veces microscópicos, este nuevo clip de Aedan estimulará su curiosidad y emociones al ofrecerle un viaje a un mundo cercano y lejano, sublime y despiadado.

Créditos:
Directed by:
Ekitaimacro | Thomas Blanchard
Co produced by:
Ekitaimacro | Thomas Blanchard
Greenlight Films | Paul Mignot and Léa Morel
Music by:
ÆDAN | Evolution

-N- Uprising

“-N- Uprising” es un video experimental que evoca los ciclos de la naturaleza. El video destaca varias especies de insectos y flores sobre fondos de colores. Durante 7 meses, observé insectos y principalmente el ciclo de las mariposas donde vemos que la oruga se convierte en crisálida y luego la mariposa sale de la crisálida. Los videos de Insectos fueron filmados en 8K con cámara RED Helium 8K. Los brotes de flores son un conjunto de cientos de fotos de 5K que se han realizado en intervalos regulares.

Créditos
Directed by:
Ekitaimacro | Thomas Blanchard
Co produced by:
Ekitaimacro | Thomas Blanchard
Greenlight Films | Paul Mignot and Léa Morel
Music by:
Mars Octobre Music | Alexis Dehimi



Cândida Borges
Brasil

Cândida Borges es una música y artista transmedia, educadora, compositora e investigadora que vive en NYC (EEUU). Actualmente es candidata al doctorado en el ICCMR de la Universidad de Plymouth (Reino Unido), investigadora visitante en la Universidad de Columbia (NYC/EE.UU.), investigadora en la Universidad de Antioquia (Medellín/ CO) y profesora asociada en la Universidad Federal del Estado de Río de Janeiro (UNIRIO).



Gabriel Mario Vélez
Colombia

Artista visual y transmedia, profesor, administrador de las artes, académico de Colombia y decano de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. Tiene un postdoctorado de la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina, 2011), Doctor/Maestro en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid (España, 2004) y Licenciado en Bellas Artes de la Universidad de Antioquia (Medellín/ Colombia, 1993).

Transeuntis Mundi

El proyecto Transeuntis Mundi explora la complejidad del viaje humano milenario y la diversidad cultural resultante. Investiga cómo puede abordarse a través de la investigación artística y convertirse en una práctica creativa nómada en las artes transmedia, utilizando las tecnologías emergentes para generar un archivo del legado humano. La versión actual “Web Derive 01” retrata la diversidad de catorce historias de cuatro continentes que han sido comisariadas para presentar poéticamente nuestro tiempo actual en un contexto histórico. Recoge la memoria sonora y visual de pueblos, culturas y territorios para contar la historia de los emigrantes milenarios que cruzaron el mundo, para generar un archivo del legado cultural humano para ser visto hoy y por las generaciones futuras.



Viktor Brim
Uzbekistán

Artista y cineasta. En sus obras aborda los espacios cinematográficos, los fenómenos urbanos y el concepto de poder. La manifestación física de las estructuras de poder y su extensión territorial es fundamental para las videoinstalaciones, películas y publicaciones de Brim. Su obra ha sido expuesta recientemente en la Edith-Russ Haus für Medienkunst Oldenburg, el Kunst im Tunnel Museum Düsseldorf y el Museo de Arte Contemporáneo de la ciudad de Hiroshima.

Dark matter

2020, vídeo 4K, 19’52”, color, sonido

Paisajes hechos por el hombre sin personas. Gigantescos colosos de acero excavando la roca. Tierra fisurada, chimeneas humeantes, montones de chatarra. Viktor Brim documenta lugares del pasado y del presente de la producción de materias primas: la economía de la extracción en la que se basa la vida moderna. Además de la dimensión casi incomprensible de estos lugares, los procesos tienen una temporalidad que solo puede captarse con el tiempo. Por ello, la cámara del artista se detiene cuando observa, registra, graba. Daniel Burkhardt escribe lo siguiente sobre el videoarte de Brim: “Calculando con exactitud la duración de su mirada y recortando con precisión la imagen, consigue aparentemente sin esfuerzo dejar que lo que se ve hable por sí mismo”. De este modo, Brim se las arregla sin ningún comentario. En su lugar, el sonido, finamente dispuesto, transmite el zumbido incesante de las máquinas.

Sus cuadros atestiguan con su fuerza audiovisual los legados de la explotación industrial del planeta, que avanza sin cesar incluso bajo el impacto de la catástrofe climática. En su película más reciente, Dark Matter (2020), Brim introduce un nuevo nivel de abstracción: Entre la densa niebla, cristalizan tenuemente restos de escombros, postes eléctricos y plantas industriales escasamente iluminadas. El escenario, aparentemente apocalíptico, se alterna con paisajes cuyas formas accidentadas evocan la caída de una tela de terciopelo. Finalmente, la cámara se sumerge en el enorme agujero del mayor tubo de la llamada kimberlita del mundo en Mirny, en Yakutia, al noreste de Siberia, que está rodeado de carreteras concéntricas. Los contornos de la mina de diamantes se pierden en el negro profundo del abismo, como una caída infinitamente lenta hacia las profundidades sin fondo.



INTER/ESPECIES

PUENTES SONOROS

2 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Puentes Sonoros

En la convocatoria artística las producciones sonoras han sido relevantes y presentan ideas de transferencia de información, conocimiento y construcción desde lo sonoro, lo cual ha generado instalaciones sonoras como obras colectivas en espacios en permanente construcción.



Andrés Gaona
Colombia

Andrés Gaona (1989), es compositor, guitarrista, pedagogo, e investigador colombiano residente en la ciudad de Bogotá. Su labor creativa incluye una amplia variedad de trabajos en música acústica para conjuntos de cámara, música solista, música mixta, y música electroacústica. Sus obras tienen como principal interés creativo la exploración del potencial estético y expresivo de parámetros como el espacio, el tiempo, el timbre, y la textura. Cursó estudios de guitarra clásica en el Pregrado en Música de la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá entre los años 2009-2010. Posteriormente, realiza su Pregrado en Composición en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas de Bogotá con los maestros Rodolfo Acosta, Gustavo Lara, Luis Fernando Sánchez y Daniel Leguizamón. Parte de estos estudios profesionales los cursó en la Universidad de Chile, fruto de un intercambio académico en Chile entre los años 2018-2019.

Sus obras musicales han sido presentadas en diferentes festivales y eventos académicos y culturales dentro de Colombia, así como en países como Rusia, España, Chile, Argentina, Bolivia, Portugal, los EEUU, y próximamente en Brasil en el marco del Simposio Internacional de Musica Nova (SiMN 2021). Ha participado en talleres de composición con Víctor Agudelo (Colombia), Marcos Franciosi (Argentina), y Sergei Sergeevich Popov (Rusia). En la actualidad, parte de sus obras se encuentran publicadas por la Biblioteca de Música de la Universidad de California (UCLA).

Su trabajo investigativo en música ha sido presentado y publicado en eventos como el Electroacustic Music Studies Network Conference 2019 (México, 2019); el "Encuentro Sobre Interdisciplinariedad en Música" de la Facultad de Artes ASAB, Universidad Distrital (Bogotá, 2019); el "Festival Atemporánea" del Conservatorio Superior de Música de la Ciudad de Buenos Aires (Argentina, 2019); y el Festival Expresiones Contemporáneas (México, 2020). Su más reciente comisión fue por encargo del Ensamble estadounidense de clarinetes Splinter Tongue, para quienes escribió su última composición "Two spaces for the wind" para cuarteto de clarinetes y electrónica, obra que será estrenada en el 2021, en el Estado de Carolina del Norte, EEUU.



Kuisi Corvidae

Una pieza electroacústica estereofónica, inspirada en el sonido de las gaitas, instrumentos aerófonos, propios de la música tradicional de la costa caribe colombiana, y que tienen su origen en la comunidad indígena “Kogui” de la “Sierra Nevada de Santa Marta”, en Colombia. En el dialecto indígena Kogui, la palabra “kuisi” significa “gaita”. En la música de la costa caribe colombiana “kuisi bunsi”, es la gaita hembra, que se encarga de realizar un papel interpretativo melódico; mientras que el “kuisi sigi” o gaita macho, realiza un rol de acompañamiento de tipo armónico. La obra propone un acercamiento entre la creación contemporánea, los sonidos musicales ancestrales de los indígenas Kogui de Colombia, y el paisaje sonoro -con grabaciones de aves nativas del departamento de Boyacá- como práctica creativa, reflexiva y de apreciación estética de los espacios sonoros. En la pieza, la metáfora de la riqueza sonora y metafórica del viento, como impulso vital del movimiento y energía de todos los seres vivos en la tierra, es la expresión de la energía vital expresada a través del gesto: inhalación-exhalación; en el que todos participamos de la respiración profunda de la tierra, y en el que todos compartimos un mismo aire.



Ivar Rocha - Ivonne Villamil
Brasil - Colombia

Proyecto de los artistas Ivar Rocha (Brasil) e Ivonne Villamil (Colombia). Inició en 2017 con la intención de traducir del portugués al español el libro "La Doctrina Anarquista al Alcance de Todos" de José Oiticica. A partir del ejercicio de traducción, el proyecto se expandió tomando forma en diferentes escenarios y países. Actualmente se encuentra en Residencia en Massapê_Projetos, São Paulo Brasil. Ha sido presentado en eventos tales como: 16º Festival Asimtria 2021, Cusco; XIV edición del Festival Tsonami 2020, Valparíso; Indagar lo Propio, 2019, en el marco de la XIII Bienal de la Habana, ISA, Universidad de las Artes, Habana; Hemi-Encuentro Feria Independiente de publicaciones, 2019, UNAM, Ciudad de México; Primera Parte, 2018, Memorial Getúlio Vargas, Rio de Janeiro; SIMBÓLICA, 2018 Curaduría de Shannon Botelho, Memorial Getulio Vargas, Rio de Janeiro; Saberes e Fazeres no Ensino das Artes Visuais workshop, Colegio Pedro II, Rio de Janeiro.

Link con los tres episodios de la serie:

https://soundcloud.com/user-618569952/sets/primeira-parte-fragmentos-do-livro-a-doutrina-anarquista-ao-alcance-de-todos



Primera Parte

Fragmentos del libro La Doctrina Anarquista al alcance de todos.

Serie compuesta por tres episodios, una lectura simultánea superpuesta en portugués y español de fragmentos del libro La Doctrina Anarquista al Alcance de Todos, escrito en 1925 por el profesor e intelectual brasilero José Oiticica. El libro tiene como premisa comprender el porqué del sufrimiento humano, por tanto, cada capítulo constituye una colección por temas de los pensamientos meditativos, críticos y políticos de Oiticica, siendo una pieza clave en el entendimiento y enriquecimiento de los debates de nuestra sociedad contemporánea.

Primera Parte es un proyecto de los artistas Ivar Rocha (BRA) e Ivonne Villamil (COL). Inició en 2017 con la intención de traducir del portugués al español el libro de Oiticica. A partir del ejercicio de traducción, el proyecto se expandió tomando forma en diferentes escenarios y países. Ha sido presentado en eventos como: Festival Tosnami 2021, Valparaíso; Indagar lo Propio, 2019, en el marco de la XIII Bienal de la Habana, ISA, Universidad de las Artes, Habana; Hemi-Encuentro Feria Independiente de publicaciones, 2019, UNAM, Ciudad de México; Primera Parte, 2018, Memorial Getúlio Vargas, Rio de Janeiro; Saberes e Fazeres no Ensino das Artes Visuais workshop, Colegio Pedro II, Rio de Janeiro.



Jader Cartagena
Colombia

Jader Cartagena es Maestro en artes plásticas de la Universidad Nacional de Colombia y Magíster en estudios estéticos de esa misma universidad. Desde hace varios años es docente en algunas instituciones universitarias de Medellín, entre ellas la Universidad de Antioquia. Su tesis de maestría se refirió al sonido en el arte. Desde 1984 es miembro fundador del grupo de experimentación musical Incisos After The Rain y en 2008 fundó con Edwin Vélez el grupo de arte sonoro (Eat rain).

jadeloc1@gmail.com



Sonidos de la Pandemia

Grabaciones de audio realizadas en el año 2020, como vestigio del confinamiento ocasionado por la pandemia; es una reflexión al cambio acústico en el paisaje sonoro de mi entorno; la humanidad bajo los niveles de ruido lo que avivó los sonidos de los objetos de mi casa. Obra sonora realizada con los sonidos resonantes de los objetos de la casa y el sonido ambiente; sonidos registrados en grabadora profesional Tascam, creación de coros , editado y masterizado en software libre de audio.Sonido estéreo formato MP3 y WAV.

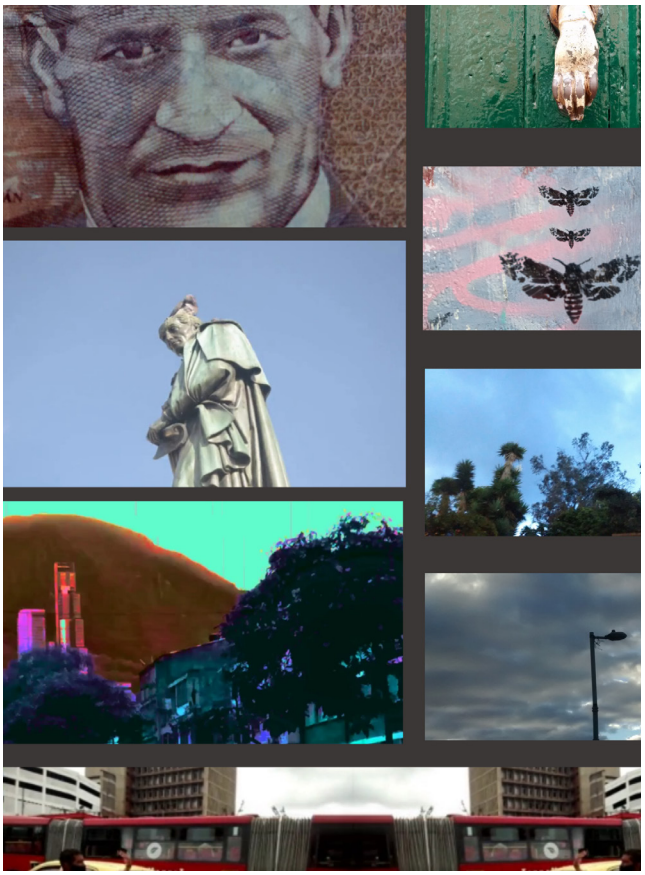


Jose A. Rubio
Colombia

Jose A. Rubio (Ibagué, 1976) https://rubiovelasquez.wordpress.com/

Magíster en Estudios Artísticos, Artista plástico y Diseñador gráfico.

Su trabajo se encuentra centrado en procesos de investigación-creación, relacionados con la memoria, las sexualidades alternativas, y la obsolescencia en la sociedad contemporánea. A partir de estos temas desarrolla acciones en tiempo real haciendo uso de bajas tecnologías, mezcla y re-uso de material de archivo, software libre e implementación de piezas sonoras y visuales basadas en dispositivos DIY / circuit bending.



Pandémica (ensayo sonoro en tiempo de crisis)

A partir de la emergencia sanitaria las formas de creación y relación con los otros implican desarrollar alternativas por el cambio repentino en la forma de vida cotidiana, rutinas, y relaciones sociales, desde diferentes aspectos: la imaginación, la lúdica, la memoria, el recuerdo y las mediciones tecnológicas.

El proceso de creación de Pandémica [ensayo sonoro en tiempo de crisis] surge como un ejercicio de reflexión y activación de la memoria reciente, del recuerdo, de pensar en el momento actual (como único espacio real posible en este momento) y re-pensar el futuro con sus posibilidades en medio de la incertidumbre, para crear, ficcionar y sobrevivir, aquí y ahora, pensando el mundo humano y no humano en el cual nos encontramos.



José Luis Cuenca

España

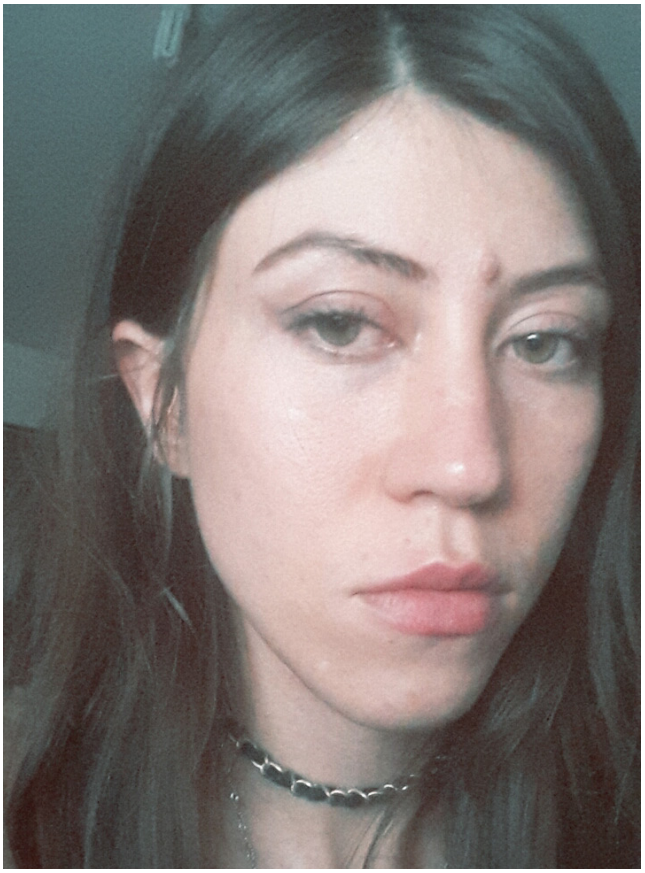
Máster en Artes Visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia. José Luis es un artista multimedia e investigador de los nuevos medios, centra sus trabajos en el mundo digital, incluidos los relacionados con los códigos y la electrónica, sistemas interactivos basado en algoritmos, Big Data e Inteligencia Artificial donde busca una reflexión sobre los aspectos socioculturales contemporáneos. Desarrolla su investigación y práctica artística enfocadas en temas que actualmente son reconocidos como elementos clave en el desarrollo de una sociedad moderna: la relación ser humano-tecnología, nuevas formas de desarrollo de subjetividades, nuevas tecnologías de vigilancia y nuevos medios como herramientas utilizadas por el poder de censura y represión política.

https://joseluiscuenca.github.io/web89/



Organic::DATA

Organic::DATA es un sistema interactivo para la interpretación audiovisual que combina de forma dinámica las visualizaciones y el sonido en tiempo real. En este Proyecto lo musical y lo visual son resultado del procesamiento de imágenes por un algoritmo diseñado que busca obtener, almacenar, clasificar y analizar la información biométrica de imágenes obtenidas del repositorio abierto C-MS-Celeb, estas imágenes sirvieron como datos de entrenamiento para ajustar parámetros del algoritmo, entrenar nuestra red neuronal y que funcione como regla de entrada a las imágenes que se interpretarán en tiempo real.



Luisa Jaramillo Gómez
Colombia

Nació en 1993 en Medellín, Colombia donde reside. Realiza actualmente sus estudios de pregrado como maestra en artes plásticas y visuales en la Universidad de Antioquia, es tecnologa en produccion de multimedia, Sena (2014). Con gran interés por las dualidades, vida-muerte, cuerpo-mente y cómo estos conceptos son abordados por nuestra sociedad occidental.

Participó en Vartex 8, muestra de video experimental de Medellín versión online 2020, con el videoperformance Raíz.

luisam.jaramillo@udea.edu.co - Instagram: @gris_luisa

Respirando el caos



Esta pieza sonora es una reflexión sobre los pensamientos-sentimientos acumulados en medio de la pandemia; vida, enfermedad, muerte a través del caos que destruye la ilusión de la razón, sirenas de ambulancias o del helicóptero de la policía, no hay alguna diferencia entre salud física y mental, el sonido deja en evidencia lo vulnerable que es ser humanos.

Audio monocanal de 3:05 minutos compuestos por sonidos de bombas hospitalarias, respiración obstruida por bacteria Klebsiella pneumoniae de mi madre, cánticos de velación, sonidos ambiente durante la pandemia, sirenas de ambulancias y helicóptero de la policía nacional.



María Fernanda Castañeda Londoño
Colombia

Estudiante de séptimo semestre de la licenciatura en Artes plásticas de la Universidad de Antioquia. En el 2017 participó en la exposición colectiva “HABITAR: Espacios mutables” organizada por la facultad de Artes y Circuito Abierto en el Centro cultural de dicha facultad. En el 2019 se unió como actriz y tallerista al Colectivo cultural Teatro sin nombre, participando en diversas propuestas escenográficas. Algunas ganadoras de premios por parte de la Alcaldía de Medellín. En el 2020 participó del Coloquio de crítica de Arte junto a colegas estudiantes de la Universidad de Antioquia. Actualmente está en proceso de elaboración de una serie de ilustraciones que servirán como separatas para el poemario “evocaciones” de un poeta de la comuna uno de Medellín.



Pasividad Nocturna

Esta obra sonora tiene como principal protagonista el eco musical de gotas de cristal, sumerge del sonido de una habitación vacía en la noche. Los ruidos pasivos hacen un vaivén como sinfonía nocturna. Mientras caen las gotas suena una cajita musical que hace del murmullo, un gesto insignificante para nuestros oídos tan acostumbrados al ruido. Este espacio sonoro tiene más suspiros que un breve silencio.



Valentina Garcés Medina
Colombia

Artista plástica. Su trabajo plástico se formaliza en instalaciones de gran formato y experiencias sonoras. Actualmente es estudiante de último semestre del Programa de Artes Plásticas de la Universidad del Cauca. Sus instalaciones buscan la resignificación de la mujer a partir del quehacer doméstico y roles de género, creando así tejidos y bordados con fibras sintéticas y naturales, siempre creyendo que es un lenguaje y una fuente inagotable de expresión de las mujeres.

Su iNterés por el sonido deviene de sus recuerdos familiares y un encuentro nostálgico de su experiencia personal con la audición y la percepción de las resonancias del exterior. Reflexiona a través del sonido diferentes enfermedades auditivas y el silencio que reencarnan en una materialización abstracta de la memoria y una reafirmación de ella. En las piezas sonoras, el sonido también se convierte en una forma de construir un yo inacabado.

Como artista emergente ha expuesto en la muestra "Memoria Latente", organizada por el proyecto Casa Azul en la ciudad de Popayán (diciembre 2019). Cofundó y curo el Museo Virtual "A La Rivera" en el 2019. Participó en la Exposición colectiva, organizada por la Articulación Feminista de Popayán "LILITH: El cuerpo y lo íntimo, porque "lo personal es político" en el marco del Día Internacional de la Mujer en el año 2020 y en este mismo año, expuso en la Muestra Virtual "La creatividad universitaria en tiempos de pandemia" una curaduría colectiva en el Laboratorio Multidisciplinario CREALAB de la Universidad de Antioquía.



Sueño

Esta obra sonora "Sueño" es una recopilación de sonidos a través de la imagen de la casa paterna en medio del confinamiento, donde se vincula la distancia de la escucha con el devenir de las experiencias musicales de mi familia; se oye una tuna a lo lejos , el vibrato de una voz grave, el toser de mi padre, la tostadora andando o los susurros de mi abuela contándome el último chisme de "Perenseja" en una ciudad como Popayán en letra de una canción interminable.



Yuliana Botero
Colombia

Yuliana Botero del municipio de La Ceja - Antioquia, es una estudiante de 20 años que cursa el 5to semestre de Artes Plásticas en la Universidad de Antioquia sede Medellín y se ha interesado por los medios performáticos y audiovisuales (sonido, video, fotografía, entre otros) divagando por el sentir propio en un juego entre su realidad y sus recuerdos de dolor y placer. Ha participado con obras audiovisuales en convocatorias como el Festival Videoarte de Palmira en el Valle y Estímulos para Seguir Soñando en La Ceja Antioquia. Además, ha expuesto en tres ocasiones en la Sala de exposiciones municipales de La Ceja Antioquia, ganó la convocatoria ¿Qué te imaginas cuando escuchas la palabra fragilidad? con una obra pictórica en el 2020, y pertenece al grupo audiovisual de Dimensión Génesis en alianzas con la ONG - UNITAR donde actualmente trabaja en un Video - Documental y es responsable del registro fotográfico de las sesiones con comunidad. También ha formado parte del colectivo GMH, Grupo de Memoria Histórica en el Oriente antioqueño donde se lideran proyectos de arte en relación con la memoria y el territorio.

Tinta regada en mi café

Una obra sonora realizada desde la introspección, que recorre el abismo interior de un recuerdo lleno de melancolía, de un momento que no volverá y que poco a poco pierde claridad, de un instante difuso en la memoria, una obra sonora que le habla al yo del pasado, repitiendo palabras de un poema leído en una habitación de paredes agrietadas.

Después de divagar en la memoria, llega la sensación de agobio y melancolía por momentos que no volverán, instantes que poco a poco son más difusos y borrosos. Esta obra hace referencia al Yo del presente que intenta repetir esos recuerdos que han marcado el alma con nostalgia, haciendo uso de un poema para llamar al Yo del pasado y poder revelar algo de claridad en el paso del tiempo. Es un audio realizado con reverberación que genera el eco de los recuerdos en la mente, haciendo que se convierta en un diálogo entre el pasado y el presente.



INTER/ESPECIES

PAISAJES SONOROS

2 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Paisajes Sonoros

Por su importante trayectoria en el Festival, esta convocatoria artística se ha constituido como un encuentro de experiencias y formación de públicos, mediante conciertos de experimentación sonora y presentaciones audiovisuales que relacionan imagen-música-tecnología. Esta categoría integra la música contemporánea y las tendencias de sonido experimental, el uso de herramientas tecnológicas, procesos avanzados de composición y propuestas que mezclan arte y ruido como paisajes sonoros.

Penumbra

Performance audiovisual inmersivo, de las almas de los paisajes del desierto de la tatacoa. Explorando el campo de sus partículas internas que emergen de las memorias, texturas, colores y la admiración de los espacios analógicos en una manera digital.

Penumbra se basa en la idea de cómo se puede ver el mundo exterior desde el interior de una máquina. La filosofía detrás está moldeada por la síntesis de las almas de los espacios, paisajes vivientes del "valle de las tristezas" el desierto de la tatacoa. Este performance audiovisual se creó específicamente para ofrecer una experiencia de ver, cómo las tierras cobran vida a través de una máquina, flotando alrededor de sus datos dinámicos. Penumbra está diseñado para demostrar un viaje inmersivo a las almas de los paisajes, entrar en ellos para interactuar con sus partículas y admirar los espacios analógicos de manera digital.





Carlos Villamizar
Colombia

Artista sonoro y músico nacido en Colombia, opera actualmente desde Berlín. Sus trabajos están basados en modos temporales y espaciales relacionados con el sonido.

Carlos Serrano
Colombia

Artista y diseñador de medios de comunicación de Colombia, actualmente vive en Berlín. Ha centrado sus investigaciones en cómo se puede recrear el mundo real con la física y la matemática mediante la ejecución de algoritmos que simulan mundos físicos en representaciones virtuales.



Sucesiones

Las sucesiones ecológicas son los cambios que se generan después de una modificación o perturbación en un ecosistema, a partir de las relaciones intrínsecas que se dan entre diversos factores en un tiempo; la dinámica generada entre el aumento de las interacciones y la diversidad de los organismos, hace que las comunidades que llegan a suceder sean más complejas que las anteriores. Un ecosistema en un contexto espacio-temporal puede explicarse dados sus componentes (biológicos y no biológicos) y las interacciones entre estos. Estas interacciones incluyen mecanismos de retroalimentación que complejizan las relaciones entre los actores y le dan al sistema características de no-linealidad que se evidencian en las relaciones tróficas, en los ciclos biogeoquímicos, en procesos históricos de coevolución y en dinámicas poblacionales, entre otros. Así mismo, SUCESIONES es una pieza de live cinema que, entre imágenes, trazos en vivo, bits y pigmentos, propone la revisión de un complicado entramado del cual hacemos parte y que escapa a nuestra frágil percepción. Una metáfora escrita a través de relaciones sonoras y visuales que propone el todo y la parte, fragmentos que no son indefinidos, sino más bien interrumpidos, partícipes de un flujo que está en constante movimiento.



Colectivo BioGrafos
Colombia



Natalia Uribe Macías

Bióloga de la Universidad de Antioquia con énfasis en entomología. Con experiencia en docencia universitaria, investigación en el área de entomología, ilustración científica y naturalista, educación ambiental y trabajo con comunidades. En el 2016 en conjunto con algunos estudiantes creó el colectivo de ilustración BioGrafos, con el que ha realizado exposiciones, talleres, trabajo de ilustración editorial e intervenciones en gran formato, en un continuo diálogo entre el arte, la conservación y la ciencia. Ha participado en exposiciones nacionales e internacionales, así como charlas, conversatorios, entrevistas y festivales de arte, ciencia y tecnología como Ecologías digitales (2019), Festival Suratómica (2020) entre otros.

Luis Eduardo Pabón Montoya

Comunicador audiovisual y multimedial de la Universidad de Antioquia. Ilustrador y bailarín de danza contemporánea. Con experiencia en la planeación y realización de productos audiovisuales. Interesado por contar historias desde las diferentes áreas de la creación artística, y por aportar en el diseño y concepción de propuestas creativas en las áreas de la comunicación audiovisual y la comunicación gráfica. Integrante del colectivo BioGrafos desde el 2018.

Erika Torres Hoyos

Ingeniera en instrumentación y control, Maestra en artes plásticas y Magíster en artes digitales. Su trabajo se ha centrado en la convergencia del arte, la ciencia y la tecnología. Desde la ingeniería se ha interesado por la teoría de control sobre sistemas, modelamiento matemático y manipulación de sistemas mecánicos. Desde el arte ha explorado en técnicas de la pintura, escultura y diversas técnicas de la gráfica. Ha sido docente, tallerista y ha trabajado durante varios años en torno a la divulgación de la ciencia y la apropiación social del conocimiento, con un interés particular en la biología. Hace parte del colectivo BioGrafos desde el 2017. Ha participado en diferentes exposiciones nacionales e internacionales, así como en festivales de arte, ciencia y tecnología como: el Festival Fotosíntesis (2018), Ecologías digitales (2019) y el Festival de estéticas expandidas en Pasto (2019).

David Tobón Muñoz

Biólogo de la Universidad de Antioquia, con énfasis en ecología de aves e insectos. Se desempeña en el campo de la ilustración científica y naturalista. Con conocimientos en diseño gráfico e ilustración editorial y bailarín de danza contemporánea. Experiencia en formulación y coordinación de proyectos científicos, artísticos y culturales. Su trabajo se ha enfocado en la interacción con comunidades en el ámbito de la divulgación científica a través del arte. Ha sido tallerista de ilustración científica y naturalista, de astronomía y biología en general. Hace parte del colectivo BioGrafos desde el 201

Amalia Llano Bojanini

Bióloga (Universidad de Antioquia) y Magíster en Ciencias de la Tierra con énfasis en Ciencia de Ecosistemas Planetarios Futuros (Universidad de Ámsterdam). Ha enfocado sus estudios en temas como la ecología, la sostenibilidad, la modelación de sistemas biológicos y las ciencias de la complejidad. Además, se ha interesado por el arte desde muy joven y en especial por la ilustración científica y naturalista. Desde 2016 forma parte del colectivo BioGrafos de la ciudad de Medellín. Actualmente es voluntaria en una ONG internacional, Rainforest Partnership, en la que lidera el equipo de educación, investiga sobre el estado de las selvas tropicales de Latinoamérica, traduce contenidos y escribe entradas para su blog.

Yuliana Restrepo Muñoz

Licenciada en Educación en Artes plásticas. Su producción artística va desde la maquetación y creación de proyectos enfocados a explorar las relaciones entre el arte y ciencia, buscando las relaciones entre lo vivo y lo inerte. Desde dispositivos electrónicos, mecánicos o plásticos, simula las relaciones cambiantes o posibles que se dan dentro del contexto actual, planteando una mirada sensible sobre la vida desde la tecnología. Se ha desempeñado como profesional desde la pedagogía y las artes. Ha participado en diferentes exposiciones locales como Nuevos talentos en el arte de la Cámara de Comercio de Medellín y la Bienal de Arte de Comfenalco. Desde el 2018 hace parte del Colectivo BioGrafos de la ciudad de Medellín, donde desarrolla diferentes propuestas colectivas desde la gráfica y lo pictórico.

Semillero CINEVIVO
Colombia

Investigación Creación en Cinevivo y Narrativas Experimentales

Facultad de Artes y Humanidades - Instituto Tecnológico Metropolitano

Luis Angel Castro Ruiz

Semillero CINEVIVO. Tutor / Fundador (2016).

Maestro en Artes Plásticas (Universidad de Antioquia) y Magister en Artes Digitales (Instituto tecnológico metropolitano). Su trabajo personal está vinculado a la producción audiovisual y el uso de medios digitales con fines artísticos. Ha participado en eventos locales, nacionales e internacionales entre los cuales se destacan: Intermediaciones Muestra audiovisual, Para Verte Mejor: Muestra de videoarte, Festival Internacional de la imagen, International Conference on Live Coding (ICLC), ISEA, entre otros. Ha sido docente universitario en varias instituciones de educación técnica y superior en sus programas de artes y diseño como tutor de cursos afines a temas de diseño y creación artística a través de imagen digital, animación y video. Actualmente es docente ocasional adscrito al programa de Arte visuales y tutor del semillero CINEVIVO de la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano.

Celeste Betancur Gutiérrez

Semillero CINEVIVO. Productora y directora técnica en Semillero Cinevivo. (2016)

Universidad de Antioquia. Mujer transgénero multi-instrumentista (profesional en guitarra de Berklee College of Music) y artista programadora. Con Maestría en Artes Digitales e investigadora del ITM - Medellín en el grupo de Arte y Nuevos Medios. Actualmente desarrolla su investigación doctoral en la Universidad de Antioquia. Su trabajo se centra en la pedagogía del código y su inclusión en las Artes y en los lenguajes/narrativas como interfaces de interacción humano-máquina. Ha realizado conciertos y presentaciones en USA, Canadá, México, España, Colombia, Italia, Irlanda, Argentina, Holanda, India, Chile, y Perú. Es desarrolladora principal de la librería CHmUsiCK (chuck+music) para la creación de audio y música bailable. También de CineVivo app, software para producir piezas tipo VJing y live cinema. Cofundadora del colectivo de livecoding Algo0ritmos. Desarrolladora Fullstack end-to-end para Holss-Comfama.

Tatiana Durán Duque

Docente investigadora en el Semillero CINEVIVO. Producción / Medios análogos. (2016)

Publicista, fotógrafa Profesional, Productora audiovisual, Especialista en educación superior y Candidata a Magister en Arte y Patrimonio. Su creatividad está inmersa en cada propósito profesional, ha dirigido y asistido más de 20 proyectos audiovisuales, impulsado y dirigido grupos de investigación en artes, liderado programas de educación superior y coordinado grupos de estudios en educación, formación y desarrollo humano. En su trabajo también está vinculada la realización y desarrollo de convocatorias tanto para semilleros de investigación, como participación de colectivos en becas y fondos concursables. Su trabajo se enfoca en la coordinación del área de producción de imágenes de manera analógica y artesanal, produciendo desde diferentes dispositivos Obsoletos (Low Tech), tecnologías en desuso, circuitos cerrados de televisión y dispositivos artesanales. Ha participado en festivales como ICLC (2018), Estéticas Expandidas en la Universidad de Nariño (2019) e Imagen Regional IR9 (2020) del banco de la República entre otros. Actualmente es Docente del área de fotografía Digital en la facultad de Artes y Humanidades del Instituto Metropolitano (ITM) de Medellín.

Luis Hernando Rodríguez Castaño

Docente Integrante del semillero CINEVIVO. Diseño industrial / Prototipado. (2017)

Diseñador industrial (Universidad de San Buenaventura) y Magíster en Artes Digitales (Instituto tecnológico metropolitano). Su trabajo personal está vinculado a la conceptualización, desarrollo y producción de interfaces análogas para piezas audiovisuales con fines artísticos. Docente universitario desde el 2010 acompañando programas de artes, diseño gráfico e industrial, sus cursos son afines a temas de diseño y creación artística, conceptualización y desarrollo de producto, con énfasis en la geometría, bocetación y el pensamiento creativo. Ha participado en eventos locales, nacionales e internacionales entre los cuales se destacan: International Symposium of Electronic Arts (ISEA), Festival Internacional de la Imagen, International Conference on Live Coding (ICLC), entre otros.

Actualmente es docente en el programa de Ingeniería en Diseño Industrial de la facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano. Actualmente acompaña el proceso creativo de los controladores (interfaces), pantallas y escenografías del semillero CINEVIVO. Creador de un espacio de dibujo libre (El Tallerengue) en Medellín. (Col)

Maria del Pilar Gálvez Rodas

Integrante del Semillero CINEVIVO. Producción / medios digitales. (2018)

Tecnóloga en Informática Musical del Instituto Tecnológico Metropolitano. luminotécnica especializada en espectáculos y producción audiovisual. Se ha desempeñado también como gaffer, eléctrica y directora de fotografía. Con experiencia en emprendimiento cultural y creativo, desde el montaje de espectáculos en vivo, video mapping, sonido, video, streaming y registro audiovisual, además de dirigir y producir diferentes proyectos tanto audiovisuales como espectáculos, incluyendo becas de creación para el Ministerio de Cultura y Secretaría de Arte y Cultura de Medellín. Ha participado de forma activa en diferentes propuestas sociales en la ciudad de Medellín como Mujeres Jóvenes Talento de la Secretaría de las Mujeres, Red de Artistas y Productoras La Artivista, Expocultura, Circulart, entre otros. Ha sido parte de diferentes empresas de sonido y actualmente Pertenece a la Corporación Tras Escena, como profesional al servicio del espectáculo.

Laura Valentina Gil

Semillero CINEVIVO. Producción/ Medios análogos. (2018)

Estudiante de último semestre del programa de Artes Visuales de la Facultad de Artes y Humanidades del ITM (Instituto Tecnológico Metropolitano). Se interesa en la historia del Arte y el Cine y centra su investigación en la recopilación historiográfica del video experimental en Medellín. Hace parte del Semillero de Investigación creación en Cinevivo y Narrativas Experimentales y en su proceso artístico interviene imágenes y fotografías de forma análoga o a través del collage y el video.

Natalia Arredondo Ibarra

Semillero CINEVIVO. Producción/ Medios digitales. (2019)

Estudiante en formación del programa de Artes Visuales del Instituto Tecnológico Metropolitano. Sus intereses se concentran en la producción audiovisual, la fotografía, la animación y el dibujo. Su proceso artístico propone reflexiones en torno a las limitaciones sociales; la discriminación; las posturas radicales y la libertad como una utopía. Actualmente, es diseñadora de Tras Escena (Equipo técnico del Teatro Pablo Tobón Uribe de la Ciudad de Medellín). También hace parte del BioGrafos, Colectivo de ilustración.

Manuel Buelvas Giraldo

Integrante del semillero CINEVIVO. Producción / medios digitales. (2019)

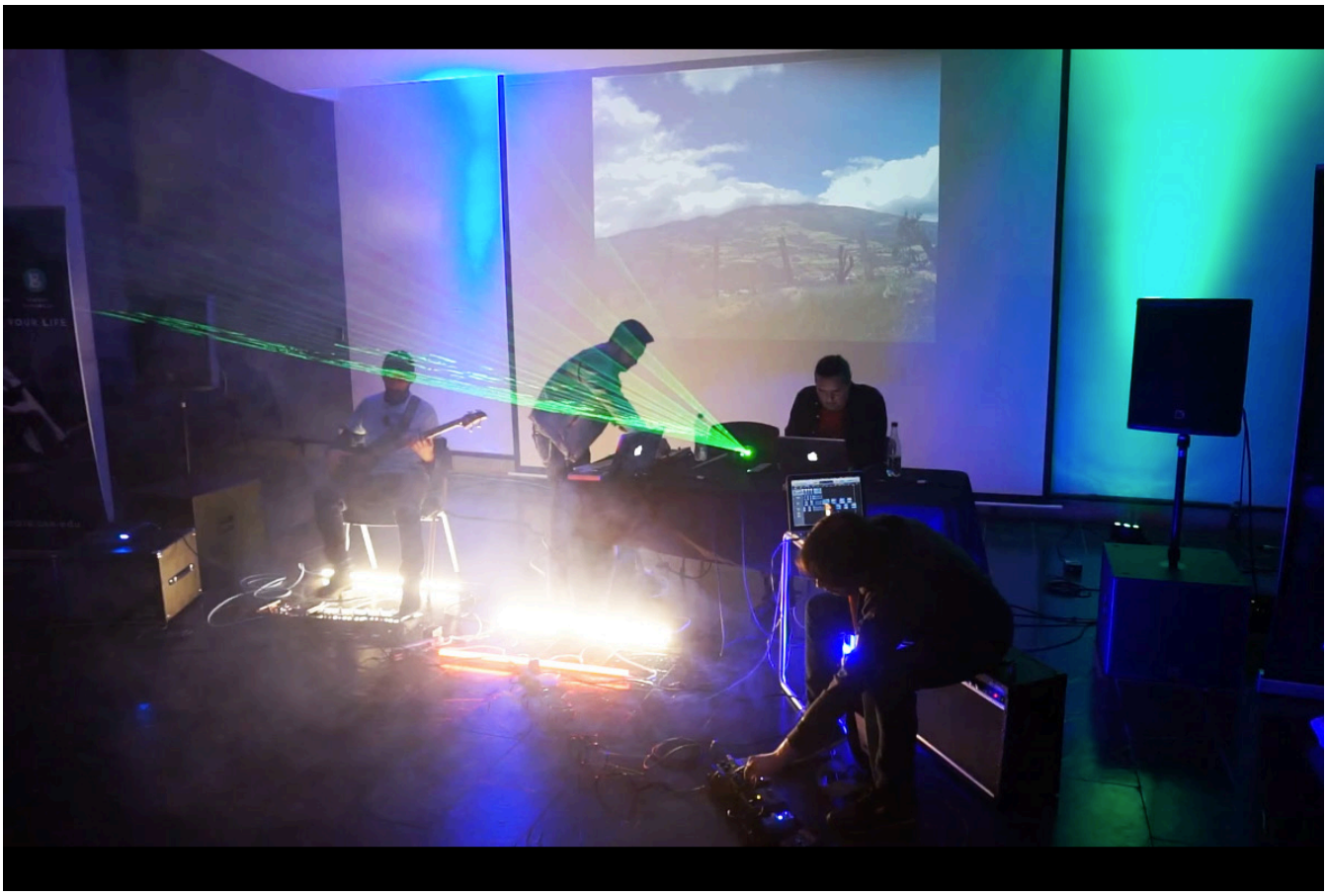
Estudiante del programa de Artes visuales de la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto tecnológico Metropolitano con intereses en la museología y museografía, la fotografía tanto digital como análoga, el video, cinema expandido, el uso de herramientas tecnológicas para la experimentación en el arte, la música y la creación sonora. Su trabajo de investigación se enfoca en temas afines a la piratería, el reciclaje y el trabajo de archivo (found footage) en el campo audiovisual.

Victoria Mancera Gutiérrez

Integrante del semillero CINEVIVO. Producción / medios análogos-digitales. (2020)

Estudiante en formación del programa de artes visuales del Instituto Tecnológico Metropolitano. Su proceso artístico se centra en la producción de imágenes análogas que eventualmente se convertirán en el material primario de un proceso de intervención análoga y digital, esto con el fin de confrontar el concepto de identidad y el amplio campo de los procesos creativos del cual deviene como resultado un híbrido visual que se adapta a las dinámicas del siglo XXI.

Pastomino



Pastomino es un concierto de experimentación sonora y visual, con procesos de registro de paisajes sonoros deconstruidos que involucran la participación activa e inmersiva de los creadores en los contextos: cuenca del río Palomino (Guajira) y Pasto (Nariño), como territorios extremos de Colombia.

La idea principal del concierto es representar el tránsito entre dos paisajes sonoros a través de un agujero de gusano (conocido en física como puente Einstein-Rosen), que desafía el tiempo y el espacio formando una vía de atajo para conectar dos puntos extremos (Palomino-Pasto), que busca desde lo audiovisual, interpretar nuestros cuestionamientos sobre ¿cómo escuchar a Colombia?, y ¿a qué suena Colombia? De esta manera, brindar una experiencia estética sonoro-visual para transportar al oyente-espectador sobre lo que sucede cotidianamente en diferentes territorios de Colombia, entre irregularidades y regularidades que implica el caos espacio-temporal. La propuesta trabaja con elementos de experimentación sonora-visual en tiempo real con técnicas digitales y análogas de procesamiento de audio e imagen visual, en formato de banda en vivo, que se mezcla con producción electroacústica en tiempo no real generando una narrativa combinada de eventos audiovisuales.

Esta propuesta hace parte del proyecto SIAS (Sistema de información de arte sonoro), investigación que viene mapeando el arte sonoro en Colombia desde el 2016, en cooperación entre las universidades Antonio Nariño (UAN) y la Pontificia Universidad Javeriana (PUJ). De esta manera, el proyecto acopia 15 días de grabaciones de campo en los contextos mencionados, donde se registraron biofonías, geofonías,y antropofonías; así como narraciones y elementos de valoración contextual dados por las propias comunidades.

Cuenca del río Palomino, zona de borde entre los departamentos de la Guajira y Magdalena, ofrece un entorno de tránsito multicultural y un entorno de arraigo ancestral que históricamente ha soportado crisis ambientales, de orden público, de identidad cultural y de abandono estatal. Aun así, su biodiversidad, la belleza de sus paisajes y la confluencia de comunidades indígenas, hippies, turistas nacionales y extranjeros, ofrecen una experiencia sonora de complejas dimensiones. Pasto, capital de Nariño al suroccidente de Colombia y situada entre montañas al pie del Volcán Galeras, ofrece un contexto de ciudad pequeña, nublada y con fuerte tendencia turística religiosa. Sus alrededores naturales ofrecen otra alternativa sonora.

Sendos entornos, representan dos puntos aparentemente alejados, territorios geográficamente contrastantes, pero con ciertas particularidades culturales que el proyecto procura relacionar, destacando cierto imaginario de país llamado Colombia. Con esta composición audiovisual a partir de las memorias registradas en los paisajes deconstruidos en la obra, se da cuenta de las posibles interacciones transculturales que se pueden dar entre estos dos extremos del país.

Roberto Cuervo Pulido
Colombia

Profesor asociado del Departamento de Diseño, Facultad de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Javeriana. Doctor en Diseño y Creación, Artista Sonoro, Urbanista y Diseñador Industrial. Coinvestigador y asesor del proyecto El arte sonoro en Colombia (Estado del arte y Proyecto SIAS) UAN-PUJ.

Jorge Mario Díaz Matajira
Colombia

Docente universitario e investigador en el área de la educación, humanidades y artes. Magíster y especialista en docencia universitaria. Músico profesional e investigador en el arte sonoro. Profesor del programa de Música y coordinador de la Maestría en arte sonoro de la Facultad de Artes de la Universidad Antonio Nariño (UAN). Desde el año 2016 dirige el proyecto El arte sonoro en Colombia (Estado del arte y Proyecto SIAS) UAN-PUJ.

Rodrigo Díaz Sánchez
Colombia

Profesor universitario e investigador en el área de Musicología y Arte Sonoro. Magíster en investigación e interpretación musical. Maestro en música con énfasis en percusión, composición y arreglo. Profesor y coordinador del Programa de Música - Facultad de Artes - Universidad Antonio Nariño (UAN). Baterista de diferentes proyectos musicales y coordinador de educación continua en el SAE Institute Bogotá - México. Coinvestigador del proyecto El arte sonoro en Colombia (Estado del arte y Proyecto SIAS) UAN-PUJ.

David Andrés Carrascal Gómez
Colombia

Músico, guitarrista, productor y docente investigador universitario en la Universidad Antonio Nariño, con título de maestro en música con énfasis en guitarra jazz de la Universidad Autónoma de Bucaramanga (UNAB) y con máster universitario en investigación musical y artística de la universidad Internacional de la Rioja (UNIR). Coinvestigador del proyecto El arte sonoro en Colombia (Estado del arte y Proyecto SIAS) UAN-PUJ.

Iván Darío Castro Pardo
Colombia

Diseñador Industrial con Maestría en Gestión Ambiental. Profesor investigador y coordinador de Extensión en la Facultad de Artes de la Universidad Antonio Nariño. Experiencia en trabajos conjuntos de investigación creación con comunidades étnicas y promotor del diálogo de saberes. Conocedor de la Sierra Nevada de Santa Marta y de la cultura tradicional del Pueblo Indígena Arhuaco. Guía y contacto con las autoridades tradicionales de la cuenca del río Palomino. Asesor del proyecto El arte sonoro en Colombia (Estado del arte y Proyecto SIAS) UAN-PUJ.

Colectivo Violeta Noise

Este colectivo viene trabajando desde el proyecto SIAS (Sistema de Información de Arte Sonoro) en cooperación entre la Universidad Antonio Nariño (UAN) y la Pontificia Universidad Javeriana (PUJ). Sus creaciones combinan elementos sonoros digitales, análogos y visuales desde diferentes formatos y basados en el estudio de territorios sonoros colombianos.

Junta de sombras

Junta de sombras es un proyecto que nace a partir de la adquisición de un archivo encontrado de microcassettes. El archivo posee un total de 19 microcassettes con grabaciones que datan del año 1981. Sin ningún orden aparente, este archivo cuenta con más de 30 horas de conversaciones entre personas involucradas en un pleito sobre una mala administración de una sociedad comercial que lleva al cierre de una de sus sedes en San Juan de Puerto Rico.

Debido a las condiciones de deterioro de las cintas, a su falta de catalogación y ordenamiento, y a una cualidad "espectral" en el sonido contenido en ellas, la finalidad con este material no es reconstruir la narración de los hechos, sino aprovechar sus características como Objetos y archivos sonoros con cualidades concretas y simbólicas. Por un lado, la estática acumulada, el mugre recogido en décadas de abandono, y la naturaleza de reproducción del soporte dotan los sonidos de una historicidad y un timbre único y particular. Por otro lado, las conversaciones fragmentadas y "sin norte" permiten procesos de montaje y composición que por momentos nos hacen testigos de un proceso perdido en el tiempo.





Jaime Carvajal
Colombia

Músico experimental y artista sonoro de Medellín, Colombia. Egresado de Música con énfasis en composición de la Universidad de Antioquia (2019). Su interés principal está centrado en la reflexión y profundización del sonido como material plástico y expresivo en distintas áreas de creación, lo que lo ha llevado a participar en diversos proyectos y colectivos musicales, escénicos, performáticos y audiovisuales. Desde una perspectiva siempre experimental, utiliza diversos materiales y soportes donde el sonido expande sus posibilidades sensibles y conceptuales. Entre estos podemos mencionar radios, micrófonos, feedback, archivos sonoros, grabaciones de campo y paisajes sonoros.

Ha trabajado con artistas como Ana María Millán, Marta Hincapié, Mauricio Maldonado, Fernando Zapata Abadía, entre otros.

Ha participado en exposiciones y muestras colectivas en el MAMM, Universidad de los Andes y el Teatro Lido.

Ha sido ganador de los estímulos del Ministerio de cultura (pasantías nacionales, 2017), y los estímulos para el arte y la cultura de la Alcaldía de Medellín (Sonidos de la montaña, 2020).

Memorias

Memorias (live coding + literatura electrónica) es un proyecto artístico donde se desarrollaron seis slogans para la creación audiovisual a los que se puede acceder a través de https://estuary.mcmaster.ca/ (una plataforma online y en red para codificación en vivo desarrollada en McMaster University).

El proyecto explora cómo el habla, en su modo escrito, puede usarse como una interfaz que permite a los intérpretes comunicarse con la computadora y la audiencia. Paralelamente, el habla - en su modo sonoro - amplía las posibilidades de la literatura hablada produciendo variaciones ilimitadas de las historias autobiográficas "originales". Para esta presentación, se realizó una grabación de un performance de inicio a fin. Para la parte sonora se utilizaron tres de seis slogans (leer, escribir y observar) y para la parte visual se utilizó CineCer0 y Hydra (ambos disponibles en la plataforma Estuary).

Este proyecto es parte del Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico de Michoacán (PECDAM'18), en México. Fue desarrollado con la ayuda del Networked Imagination Laboratory [NIL] y SSHRC grant en McMaster University in Hamilton, Canadá. Este proyecto pertenece a la plataforma http://andamio.in/. Créditos adicionales: Victoria Wojciechowska (voz en Inglés), Rolando Rodríguez (voz en Español), Iracema de Andrade (cello).





Jessica A. Rodríguez
México / Canadá

Compositora visual/sonora e investigadora. Actualmente está estudiando un Doctorado en Communication, New Media and Cultural Studies en McMaster University. Su proyecto se enfoca en las prácticas audio-visuales dentro de plataformas para el performance en vivo, tomando teorías y prácticas del live coding para desarrollar un lenguaje para el performance musical-visual en vivo. Es co-fundadora de http://andamio.in/, un espacio de colaboración donde se desarrollan proyectos de performance, educación e investigación. Además, actualmente es miembro del consejo de organización del Factory Media Centre en Hamilton, Canadá, una organización sin fines de lucro para la difusión de arte y nuevos medios. En la parte práctica, su trabajo se ha centrado en la colaboración con compositores para realizar proyectos audiovisuales, así como en la incursión en lenguajes de programación para creación artística.

Tresmil300treintay3

Tresmil300treintay3 fue desarrollada a partir de grabaciones de campo (fields recordings) y caminatas sonoras (soundwalking) en un sitio específico como ser el Parque de la Estación de Ranelagh “Eva Hajduk” ubicado en la Localidad de Ranelagh, Partido de Berazategui, Prov. de Buenos Aires, Argentina.

El título de la obra está inspirado en uno de los símbolos referentes del Parque que es la antigua locomotora a vapor la cual lleva en su frente el número 3333. Surgió de la necesidad de pensar y emplear estéticamente la sonoridad del lugar a partir de la interacción y los diálogos surgidos entre los sonidos producidos por la “naturaleza” (canto de las diferentes aves, viento en los árboles, hojas secas, grillos, lechuza), por las “máquinas” (ferrocarril, alarma de la barrera, parlantes en la estación, cortadoras de pasto) junto con las sonoridades generadas por las diferentes “personas” (transeúntes, encuentros sociales, actividades físicas) generando un discurso que ponga en juego y en discusión la relación espacio-obra-comunidad en el contexto actual de pandemia producido por el COVID-19, invitando al escucha a ser parte de una experiencia estética fuertemente vinculada con el medio ambiente donde se gestó la obra.





Matías Padellaro
Argentina

Compositor, artista sonoro, músico, docente. Inicia su formación en la Escuela Municipal de Bellas Artes “Carlos Morel” (Quilmes, Buenos Aires, Argentina), egresando en 2007 como Profesor de Artes en Música. En el 2015 obtiene el título de Licenciado en Composición con Medios Electroacústicos en la Universidad Nacional de Quilmes (Buenos Aires, Argentina), actualmente se encuentra cursando la Maestría en Arte Sonoro (Universidad Nacional de Quilmes), su producción comprende obras para medios mixtos, acústicos, electroacústico, para escena y producciones audiovisuales.

Ha participado en diferentes festivales-conciertos destacándose Festival Esquta Aqui! 2021 (Brasil-Agosto 2021), La Ilusión-Festival de Arte Sonoro 2020 (Colombia), Transversal Sonora 2020 (Colombia), Sonorities Festival 2020 (Belfast, R.U -suspendido por COVID-19), Nanópera 2019 (Barbados Artes Escénicas/Teatro Machado-Bs As, Arg.) , Nordic Saxophone Festival 2019 (Aarhus, Dinamarca), TACEC Generación (Teatro Argentino de La Plata-2018), Urondo Contemporáneo-concierto nro 4 (Centro Cultural Paco Urondo, Bs As, Arg-2018), FIMM-2017 (Festival Internacional muchas músicas-Universidad Nacional de Quilmes-Arg.) entre otros.

Al mismo tiempo se desarrolla como compositor e intérprete del Ensamble Rondon Crowell (música contemporánea-experimental) y como Docente en diferentes Institutos de Formación Docente (Prov. Buenos Aires-Arg), dictando las cátedras de Arte y Educación, Educación Artística y Educación Musical.

Ecología acústica* (2020)

Ante el confinamiento generado por la pandemia del COVID-19 surgió el laboratorio “Casa de Vacilación”, realizado colaborativamente entre un grupo de artistas-pedagogos, intérpretes de sueños, meditadores y público de las ciudades de Pereira, Medellín y Bogotá, Colombia. Fue en este contexto que Ecología acústica se propuso articular relaciones entre la ecología y la creación artística, con la intención de generar otros relatos que respondieron a la concepción lineal del tiempo y que hicieran frente al sistema de productividad hegemónico que coacciona las autonomías de los desarrollos naturales.

* Obra desarrollada en el contexto del laboratorio “Casa de vacilación”, para la Escuela de verano Saberes UPB de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín.

Co-autores

Estella Agudelo Sánchezm Luisa Fernanda Marulanda, Carmen Elisa Roldán, Daniel Sebastián Pestana, Clara Isabel Holguín, Valentina Bustamante, Jorge Andrés Londoño, Catalina Rojas, Milena Andrea Álvarez, María Margarita Restrepo, Myriam Arias,

David Fernando Sánchez, Viviana Ángel Chujfi, Eduard Rivera Henao.



Mauricio Rivera Henao
Colombia

Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas (2010) y Licenciado en Artes Plásticas de la Universidad Tecnológica de Pereira (2003). En su trabajo se interesa por interacciones entre la naturaleza y la cultura, e indaga acerca de la correlación y los intercambios entre bienes culturales, naturales e inmateriales, en sintonía con saberes ancestrales. Su proceso busca subvertir relaciones de domesticación, dominación y explotación propias del pensamiento colonial y reivindicar el sentido ecológico de los derechos y bienes patrimoniales. Sus proyectos ponen en diálogo lenguajes audiovisuales, textuales, gráficos y sonoros por medio de dispositivos que transfiguran los objetos y lugares –físicos y digitales–, y revelan devenires que (re)presentan la dimensión constitutiva y determinante del territorio en el ser.

Recientemente ha recibido estímulos y becas como: Residencia Artística en Bloque, Idartes, Bogotá (2019); Beca Goethe Institut y Ministerio de Cultura de Colombia: EXPERIMENTA SUR VIII, Mapa Teatro, Bogotá (2019); Residencias Artísticas Nacionales: lugar a dudas Cali, Ministerio de Cultura (2018); Beca de investigación - creación curatorial, Secretaria de Cultura de Pereira (2017); entre otros. Ha participado en exposiciones entre las que se destacan: El camino más largo, Arte contemporáneo en Antioquia (Museo de Arte Moderno de Medellín, 2021); IN-SONORA XI (Sala El Águila, Madrid, 2020); 45 Salón Nacional de Artistas de Colombia (Parque Nacional de Bogotá, 2019); IN-SONORA X (La Casa Encendida, Madrid, 2018); ISEA, 23 Simposio Internacional de Artes Electrónicas (Sala de Música de la Universidad de Caldas, Manizales, 2017); IVAHM New Media Arts Festival (Museo C.A.V La Neomudéjar, Madrid, 2016); 44 Salón Nacional de Artistas de Colombia (Caseta del Barrio Zea, Pereira, 2016); Videoformes Festival (Maison du Peuple, Clermont-Ferrand, 2014); FAS PR. Feria de arte sonoro de Puerto Rico, 3ra edición (Universidad del Sagrado Corazón, San Juan, 2013); Oodaaq Festival (Les ateliers du vent, Rennes, 2013); The Global Composition (Media Campus Dieburg Hochshule Darmstadt, Darmstadt, 2012); IN-SONORA VII (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2012); FIVA, Festival Internacional de Videoarte (Casa de la Cultura de Almirante Brown, Buenos Aires, 2011). Ha realizado además talleres, curadurías, publicaciones y ponencias en diversos eventos a nivel nacional e internacional.

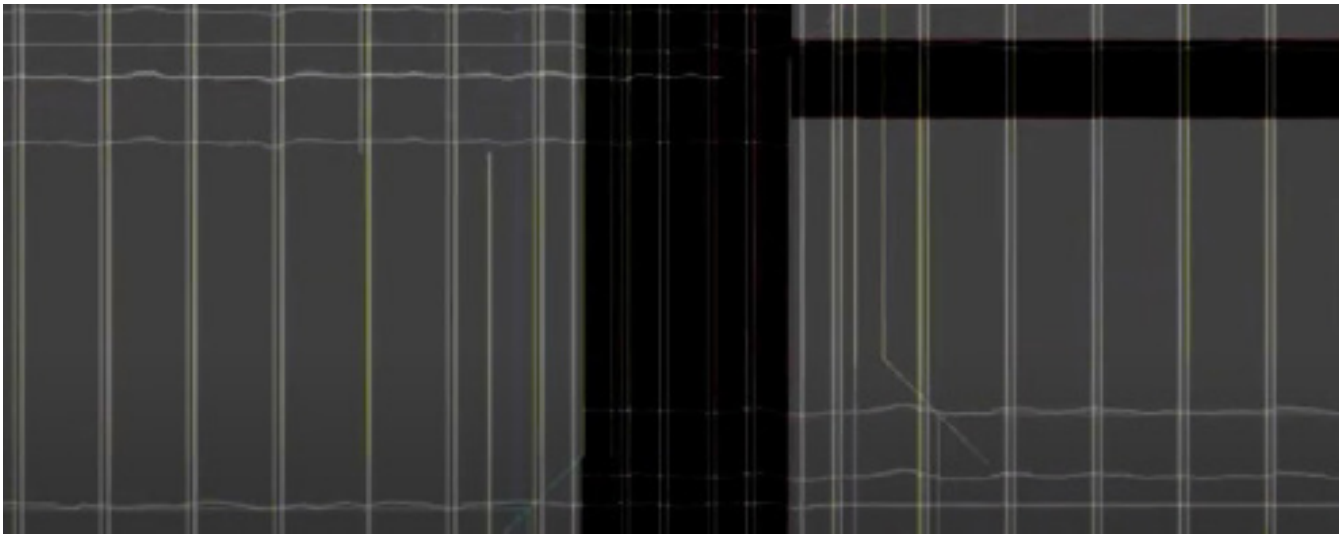
Space Dialogue

Composición Sonora Visual, pieza perteneciente a la serie Space. El ambiente DroneNoise invita a participar de un viaje espacial, donde las frecuencias audibles dialogan entre sí, referenciando a un choque de partículas mensajeras. La obra completa utiliza técnicas de síntesis/sampler e intervenciones de registros de campo con fuentes sonoras tradicionales y no tradicionales; el soporte visual es del tipo audio reactivo con experimentación sinestésica.



NKV - AmbientLandscape

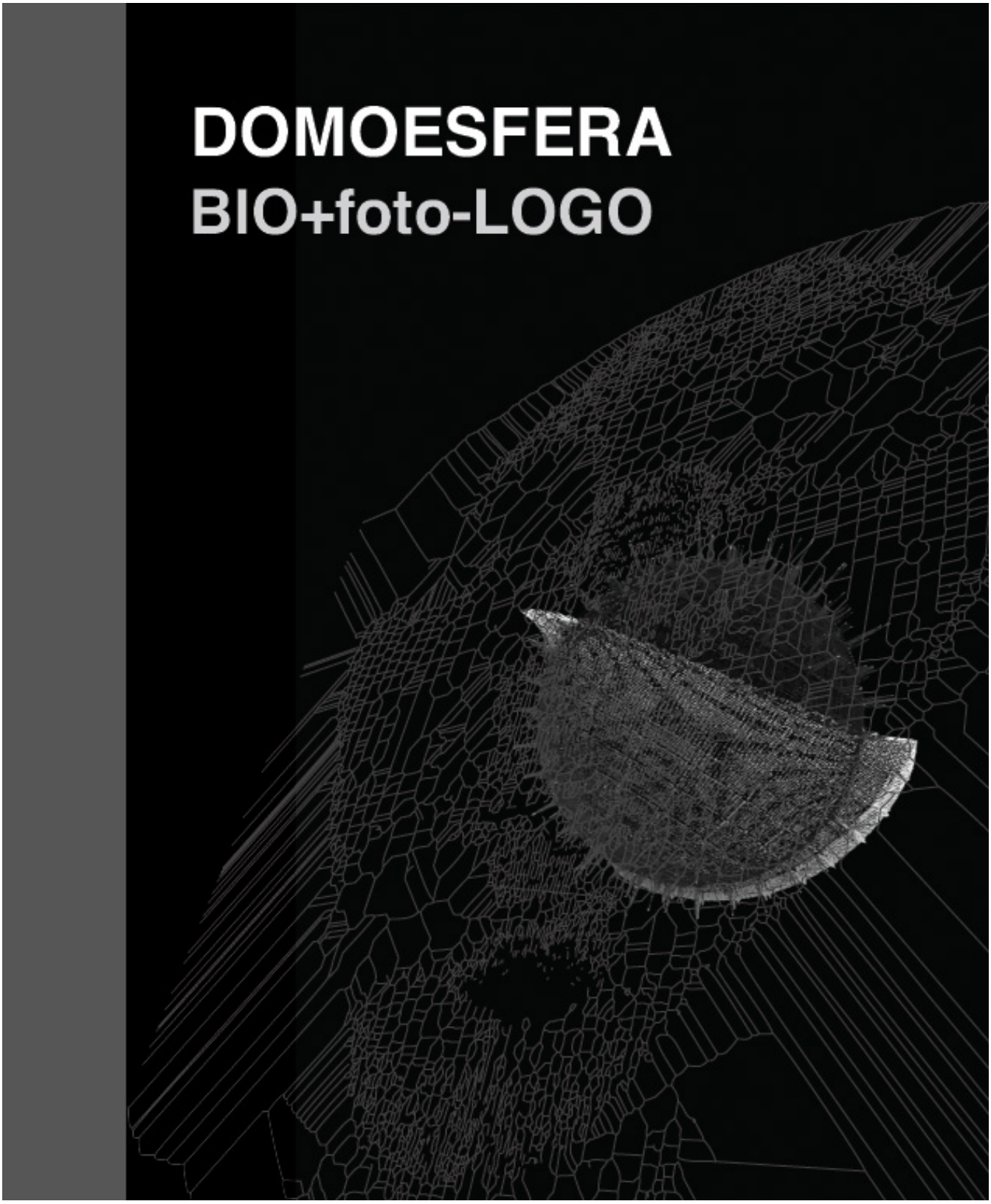
Pieza Sonora del tipo Binaural, describiendo un paisaje sonoro con humanos. Registro de campo en Escobar-Buenos Aires por Nicolas Vazquez.





Nicolas Vazquez
Argentina

Artista Sonoro con sede en Buenos Aires propone un proyecto llamado NKV, basado en la experimentación musical y fusion electrónica ambient / noise. NKV promueve la movilidad, experimentación de sentidos e intercambio artístico con otros proyectos Acoples controlados, frecuencias moduladas de forma analógica, electrónica tradicional y experimental en cruce con instrumentos no convencionales y objetos amplificados y procesados “en vivo” sostienen y dan sentido a cada una de las performances y piezas Bases electrónicas armadas en vivo, sirven de puente sonoro para universos rítmicos tradicionales y experimentales Proyecto de ambiente colaborativo y construido en base a la experimentación directa con sonidos, espacios y materiales Obras sonoras diseñadas para espacios del tipo Ambisonic / Reaper, intervieniendo la espacialidad apropiandose de diferentes contenidos y texturas Construccion de paisajes sonoros a traves de Biodiversidad y registos de campo Un universo sonoro de tecnologías analógicas y maquinas digitales e intervenciones, tienen la intención de desplazar los márgenes de las practicas artísticas. Pieza Sonora del tipo Binaural, describiendo un paisaje sonoro con humanos Registro de campo en Escobar-Buenos Aires.


DOMOESFERA
BIO+foto-LOGO

Domoesfera

Partiendo de una experiencia de residencia in situ de 4 días, Nueve Voltios abordó el espacio de NC-arte (Bogotá, Colombia) bajo una mirada que concibe el lugar como un medio líquido que muta dependiendo del proyecto artístico que se plantee, un universo propio, vibrante, reverberante, cambiante.

El resultado de esta exploración se materializó a través de la interacción con un dispositivo multimedia llamado Domoesfera, una estructura híbrida creada por Nueve Voltios que utiliza tecnologías de diferentes tiempos para navegar en mundos virtuales y reales en simultáneo y que se pone en marcha cuando el laboratorio de Nueve Voltios se activa en el espacio de NC-arte.

El espacio de NC-arte podría describirse como un océano, un universo propio, un lugar líquido, vibrante, reverberante, cambiante; que como el agua, toma la forma de la obra del artista que lo interviene. En una experiencia imaginada colectivamente, NC-arte se convierte en un medio para desplazarnos en los ejes del espacio como lo haríamos en el agua, viajando como lo hace el sonido en reverberación, traduciendo el trayecto de las ondas a elementos visuales. Tal como las ondas graficadas en el agua, lo visual se torna un complemento de lo sonoro; la música visual, donde los elementos del sonido y la luz interactúan como el agua y el fuego. Volcanes submarinos ebullendo entre la oscuridad del espacio. Nueve Voltios propone un performance audiovisual en proceso. Creado desde el espacio de NC-arte para ser transmitido en tiempo real. En este viaje, la nave será la Domoesfera, una estructura híbrida que utiliza tecnologías de diferentes tiempos para navegar en mundos virtuales y reales al mismo tiempo, la cual se pone en marcha cuando el laboratorio de Nueve Voltios se activa en las salas de NC-arte. Un acontecimiento que altera el entorno y se extiende hacia un lugar virtual —que también es líquido— el punto de encuentro para la audiencia. Atmósferas compartidas por observadores presenciales y remotos invitados a visualizar la experiencia en horarios y coordenadas específicas, vía celular, computadoras o sistemas de realidad virtual, ya que la Domoesfera permite habitar un espacio tridimensional VR.

Nueve Voltios
Colombia / Brasil

Nueve Voltios es un dúo compuesto por Mache (cantante, artista sonora y diseñadora industrial) y Leo González (arquitecto, video artista y VJ). Artistas que intervienen espacios transversales, con propuestas escénicas que abarcan la tecnología, el video, la música, el cine, la arquitectura y el performance, para crear piezas audiovisuales con temáticas relacionadas con las telecomunicaciones, las poéticas espaciales y los fenómenos sociales contemporáneos.

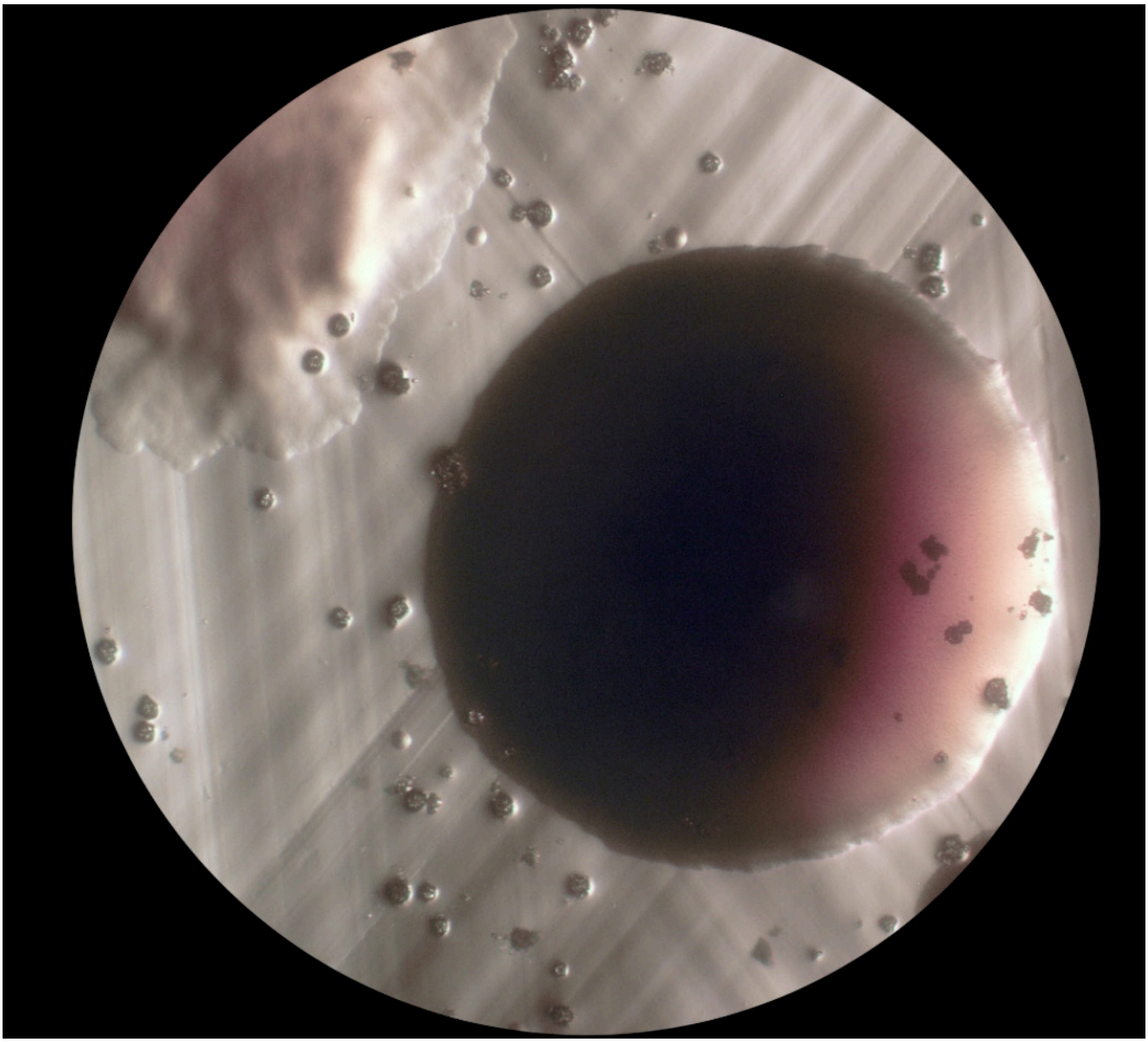
Ganadores de la beca Digital Colaboration Fund 2021 de British Arts, en conjunto con el colectivo ZU-UK de Reino Unido y Lá da Fabelinha de Brasil.

Nueve Voltios ha presentado sus obras en importantes espacios culturales internacionales, como el Compass Festival 2019 (UK), ZU-UK London (UK), Centro Cultural Hangar UAQ Qurétaro (MEX), el Teatro Sesc Pinheiros (BR), Planetario de Ibirapoeira (BR), Planetario Carmo (BR), Hacienda Arte & Tecnología (BR); y a nivel nacional en el espacio NC-ARTE 2021, El Salón de Arte y Tecnología VOLTAJE 2020, en el Teatro Domo del Planetario de Bogotá, Domo Maloka Museo Interactivo, Espacio Odeón, Teatro Faenza, Museo de Arte Moderno de Bogotá, Mapa Teatro, entre otros, y participado de destacados circuitos artísticos como el NC-Lab 2018, Improfest 2018 (BR), ArtBo Fin de Semana 2017, ArtBo 2016, y Festival En Tiempo Real 2012. Recientemente, Nueve Voltios dirige la realización audiovisual de Festivales al Parque 2020, con una serie de transmisiones de artistas nacionales e internacionales, convirtiéndose en la primera edición de festivales de música realizada en línea en el país. Entre sus próximos proyectos, Nueve Voltios seguirá presentado sus obras en festivales y muestras de arte, ciencia y tecnología; escenarios musicales, performáticos y transmediales nacionales e internacionales.



Covid - Composition

La pieza sonora que presenta es una composición realizada a partir de secuencias MIDI del RNA del virus SARS-CoV-2: COVID-19. Distintas divisiones de este virus fueron analizadas vía MIDI relativas a la secuencia del ADN y de sus proteínas. Fue recopilado por el artista Hugo Paquete junto al centro cultural EMERGE – Cultural Association y el centro científico IVS: Institute of Viral Sonology. Con el registro Stim.se IPI 675233338 a disposición de otros artistas sonoros para convertir todos estos datos en obras sonoras. La composición que aquí se presenta está creada por Paz Tornero a partir de estas secuencias MIDI.





Paz Tornero
España

Paz Tornero, nacida en España es Doctora en Arte por la Universidad Complutense de Madrid. Ha sido investigadora visitante en la Universidad de Harvard y en el Media Lab del MIT. Experta en ámbitos relacionados al arte y la ciencia, las humanidades digitales, el arte tecnológico y la práctica transdisciplinar. Sus proyectos se han mostrado en festivales y galerías internacionales. Ha tenido el privilegio de publicar en revistas de prestigio internacional y ser invitada como panelista en congresos referentes en los campos anteriormente citados. Revisora de publicaciones nacionales e internacionales, así como en festivales de artes electrónicas. Miembro de consejos evaluadores internacionales para el intercambio académico y la investigación artística. Ha sido artista en residencia en programas de arte y ciencia e investigación del arte. Profesora en la UTPL y la USFQ, ambas en Ecuador, y profesora invitada en la Universidad de Caldas en Colombia y profesora en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Actualmente, imparte docencia en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada donde forma parte del grupo extradisciplinar DIYBio OpenBio Lab GRX.

Polysemic concert

Polysemic concert, es una puerta de ingreso a un universo sonoro onírico con paisajes recónditos, manifestaciones del inconsciente que se presentan fragmentadas, yuxtapuestas, pero con cierto anclaje a lo real, propio del estado de adormecimiento. El proyecto intenta generar una suerte de juego a partir de la significación del sonido, utilizando recursos como la intervención, la apropiación, la cita y la re-significación, dando lugar a la evocación de imágenes sonoras, épocas y lugares.





Ricardo de Armas
Argentina

Creador acusmático, violoncellista y artista sonoro. Realizó sus estudios en Argentina, Brasil, Colombia y España. Es egresado del Conservatorio Provincial J.J.Castro, Buenos Aires y actualmente cursa un Posgrado en Arte Sonoro en la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Su obra se basa en procedimientos como la intervención, apropiación, cita y resignificación. Paralelamente a su actividad como compositor, Ricardo de Armas es desde 1988 cellista de la Orquesta Sinfónica Provincial de Bahía Blanca. Sus obras han sido premiadas y programadas en los más importantes festivales de música electroacústica y han sido grabadas por el sello del CMMAS, Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras y el sello de la UNTREF. Es fundador y Coordinador General del Ciclo Bahía(in)sonora.



G5. Espectáculo / 2020

¿Qué futuro le espera a la especie humana? Lejos de los escenarios catastrofistas preconizados por los medios de comunicación, Rocío Berenguer imagina una utopía, una asamblea interespecies en la que se invita a las distintas categorías de seres -humano, animal, vegetal, mineral, máquina- a negociar conjuntamente las posibilidades de su existencia en común.El título G5 es una referencia humorística a las cumbres del tipo G8 o G20. Sin embargo, en esta cumbre no hay gobiernos de humanos: los que se reúnen son las distintas especies para debatir el futuro del planeta. Espectáculo de teatro y de arte digital.

Créditos: Autora, directora e intérprete: Rocío Berenguer Desarrollo, diseño de voz y sonido y colaboración artística: Léopold Frey Desarrollo gráfico y diseño: Ben Kuper y Ferdinand Dervieux Desarrollo robótico y dirección de vídeo y sonido: Sylvain Delbart Escenografía: Mathieu Lorry-Dupuy Diseño de iluminación: Diane Guérin Composición: Paul Loiseau Diseño de vestuario: Diana Dorado Regidor: Samia Redjala Desarrollo y técnico de vídeo y sonido: Thomas Pachoud Asistente de dirección: Farid Ayelem Rahmouni Intérprete humana: Haini Wang Intérpretes robóticos: Coco y Jean Claude Intérprete animal: Ninja Intérprete mineral: Meteorito Intérprete de plantas: Liana.



Rocio Berenguer
España

Rocío Berenguer vive en Francia desde 2012 y se interesa por los grandes temas y mutaciones de nuestro mundo contemporáneo, entre ellos la evolución de la libertad individual en nuestra sociedad, el lugar de la tecnología en nuestra vida cotidiana, las cuestiones ecológicas... Ya sea en Homeostasis#V2, sobre el diálogo entre los humanos y la inteligencia artificial, en Ergonomía, inspirada en el mundo de las startups, o en G5, sobre las amenazas al futuro de la humanidad y la diversidad de las especies, sus creaciones son ficciones prospectivas que exploran la posibilidad de “otro mañana”. También se pueden leer en ellos nuestras neurosis contemporáneas.

Para cada creación, Rocío comienza un trabajo de investigación y diálogo con científicos que genera un texto que luego combina con otros materiales, prefiriendo hibridar diferentes medios -texto, danza, vídeos, arte digital- antes que limitarse a una sola práctica. El uso de las nuevas tecnologías en su obra no es una cuestión de fascinación, sino de un deseo de integrarlas en su escritura poética, al tiempo que cuestiona la forma en que estas tecnologías, omnipresentes en nuestras vidas, modifican nuestras relaciones interpersonales. Al final, es el cuerpo el centro y el punto de convergencia de su obra. El cuerpo atravesado por los códigos sociales de comportamiento, el cuerpo en el centro de las cuestiones de identidad, representación y deseo. El cuerpo amenazado en su libertad y soberanía por los arreglos del neocapitalismo, el cuerpo como territorio a reconquistar.

Flautoamericanismos

En el panorama de la música contemporánea universal es indudable que Latinoamérica ocupa un espacio de particular importancia, tanto por sus compositores como por sus intérpretes; nuestra cultura, tan rica y variada en su composición, ha dado frutos de un extraordinario contenido que ha brillado de una manera especial en todo el mundo y hoy son una verdadera vanguardia. La influencia de sus ritmos folklóricos, su colorido instrumental, su genuina fuerza expresiva - producto, además, de la combinación de elementos indígenas, afro- americanos, la herencia occidental y el aporte del lenguaje contemporáneo universal -, dan como resultado una música que contiene rasgos que la identifican en sí misma.

Sobre esta base, la música contemporánea para flauta no es ajena a este panorama; por el contrario, ha evolucionado de modo tal que, en estos cincuenta últimos años, su aporte ha sido muy valioso y significativo.

Flautoameericanismos se basa en la conjunción de tres obras de la literatura flautística latinoamericana que se unen por las variables y las especies de las técnicas extendidas empleadas por tres grandes compositores de nuestro tiempo.

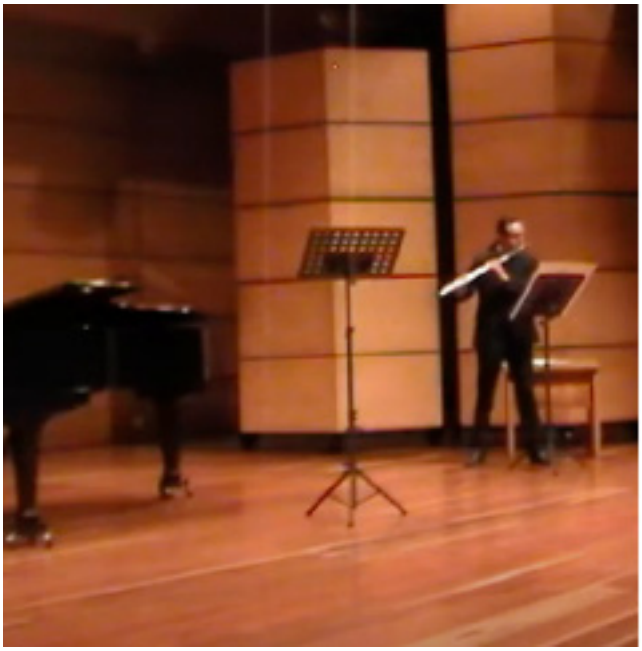
Este performance incluye entonces tres obras para flauta sola:

1. Abesana - Paulo Ríos Fihlo – Brasil
2. Viento - Victor garcía Pichardo – México
3. An instance of becoming airbone – Matías de Roux – Colombia



Wayra

Wayra es una obra para flauta alto y flauta en do.
En las profundidades del silencio...nace el viento.





Yovanny Betancur-Santa
Colombia – Canadá

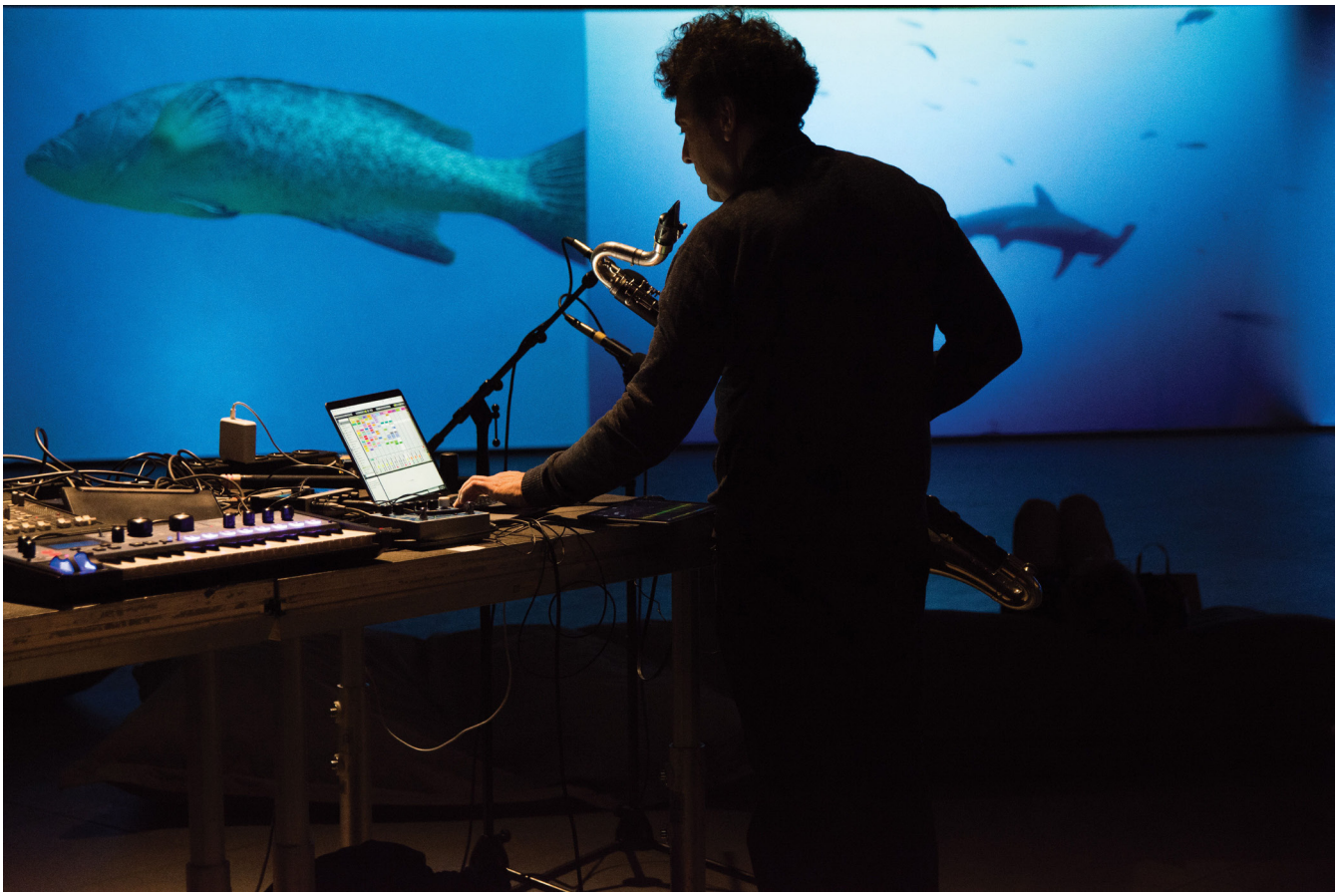
Doctor en música de la Universidad de Montreal especializado en música contemporánea bajo la dirección de la flautista canadiense Lise Daoust. Reconocido por su vistuosismo y disciplina ha sido merecedor de becas de excelencia a lo largo de su formación otorgadas por la Facultad de Música y la Facultad de Estudios Superiores y Posdoctorales de la Universidad de Montreal.

Realizó estudios de Maestría y Doctorado en Música en la Universidad de Montréal – Canadá. Su formación en música de cámara la realizó con Jean Eude Veillancourt, la de música barroca con el francés Jean Pierre Pinet y de música contemporánea con Lorraine Veillancourt y Cristian Gort. Betancur es Invitado regularmente a tocar en importantes salas de Colombia, Venezuela, Puerto Rico, Argentina, Canadá, Alemania, España y Francia.

Actualmente se desempeña como profesor de la Cátedra de flauta, lider del Grupo de Investigación Observatorio de fenómenos transdisciplinares en música, Director del Departamento de Música y director del Ensamble de Música Contemporánea de la Universidad de Caldas – Colombia. Es Par Evaluador de Colciencias y Par Académico del CNA del Ministerio de Educación Nacional. Desde 2016 se desempeña como Director Artístico del Festival Internacional de Música CiMa.

The secrets sounds of ponds

Rothenberg crea música a partir de los sonidos, en su mayoría desconocidos, del estridulamiento de los insectos y la respiración de las plantas, que pueden oírse en casi cualquier estanque. Transforma estos sonidos electrónicamente y los interpreta en directo con la electrónica, el clarinete y el contrabajo.





David Rothenberg
Estados Unidos

El músico y filósofo David Rothenberg es autor de Why Birds Sing, Bug Music, Survival of the Beautiful y muchos otros libros, publicados en al menos once idiomas. Tiene más de treinta grabaciones, entre ellas One Dark Night I Left My Silent House, que salió en ECM, y más recientemente In the Wake of Memories y They Say Humans Exist. Ha actuado o grabado con Pauline Oliveros, Peter Gabriel, Ray Phiri, Suzanne Vega, Scanner, Elliott Sharp, Iva Bittová y el Karnataka College of Percussion. Nightingales in Berlin es su último libro, CD y película. Rothenberg es profesor distinguido del Instituto Tecnológico de Nueva Jersey.

432Hz

432Hz es un performance de paisaje sonoro generativo en directo que utiliza el acto de entrenar redes neuronales para generar diversas ondas sonoras que evolucionan con el tiempo y fluctúan entre lo armónico y lo discordante. La pieza explora la estética del sonido y el movimiento expresados como datos para crear una experiencia de esta información en imágenes generativas y ondas sonoras generadas por ordenador. En el pasado, los tonos de afinación tendían a variar mucho antes de que la afinación se estandarizara y se basara en la frecuencia de 440 Hz. Antes de esta estandarización, este tono se expresaba en frecuencias más bajas y, durante un tiempo, los compositores promovieron un tono científico basado en 256 Hz o 432 Hz. 432Hz es una exploración de estas frecuencias de afinación y de cómo el sonido se expresa a través de estas relaciones numéricas. El espectáculo multimedia consiste en imágenes generativas que evolucionan con el tiempo y se mapean con ondas sonoras generadas por ordenador. Varias ondas sonoras u osciladores expresados por el ordenador a través de la asignación de estos valores numéricos, se superponen y alteran a lo largo de la actuación mediante un sintetizador digital personalizado creado por el artista. El sintetizador es también una red neuronal construida a medida que el artista entrena a lo largo de la actuación para que aprenda a generar una combinación de diversas frecuencias de ondas sinusoidales.

Dendritiformis

Colectivo [phylum]:
Johnny DiBlasi, Bello Bello y Carlos Castellanos

Dendritiformis es una obra de arte híbrida biológico-tecnológica, actualmente en desarrollo por Phylum, un colectivo de investigación experimental, especializado en la producción cultural informada por las intersecciones de la ciencia, la tecnología y las artes (y del que los autores son miembros). La obra se basa en un agente de inteligencia artificial que utiliza el aprendizaje por refuerzo profundo para interactuar con cultivos de bacterias sociales formadoras de patrones y alterarlos con el fin de hacerlos más agradables estéticamente.



Johnny DiBlasi's
Estados Unidos

La práctica artística interdisciplinar de Johnny DiBlasi se sitúa en la intersección del arte, la ciencia y la tecnología y explora diversos procesos y formas. Trabaja con medios informáticos, datos, redes y electrónica para crear instalaciones interactivas a gran escala que fusionan estructuras de datos específicos del lugar en una arquitectura física. A través de varias obras, explora las posibilidades estéticas de los datos recogidos en tiempo real y cómo estas experiencias estéticas pueden conectar al público con el pulso del paisaje en el que coexisten. DiBlasi expone sus obras e instalaciones a nivel nacional e internacional, y este año ha recibido una beca Fulbright de Estados Unidos por su proyecto de investigación y creación realizado en Viena. Recientemente, con Carlos Castellanos y Bello Bello, DiBlasi ha cofundado la colaboración artística y de investigación [phylum]. Este colectivo de investigación experimental, [phylum], se especializa en la producción cultural informada por las intersecciones de la ciencia, la tecnología y las artes.

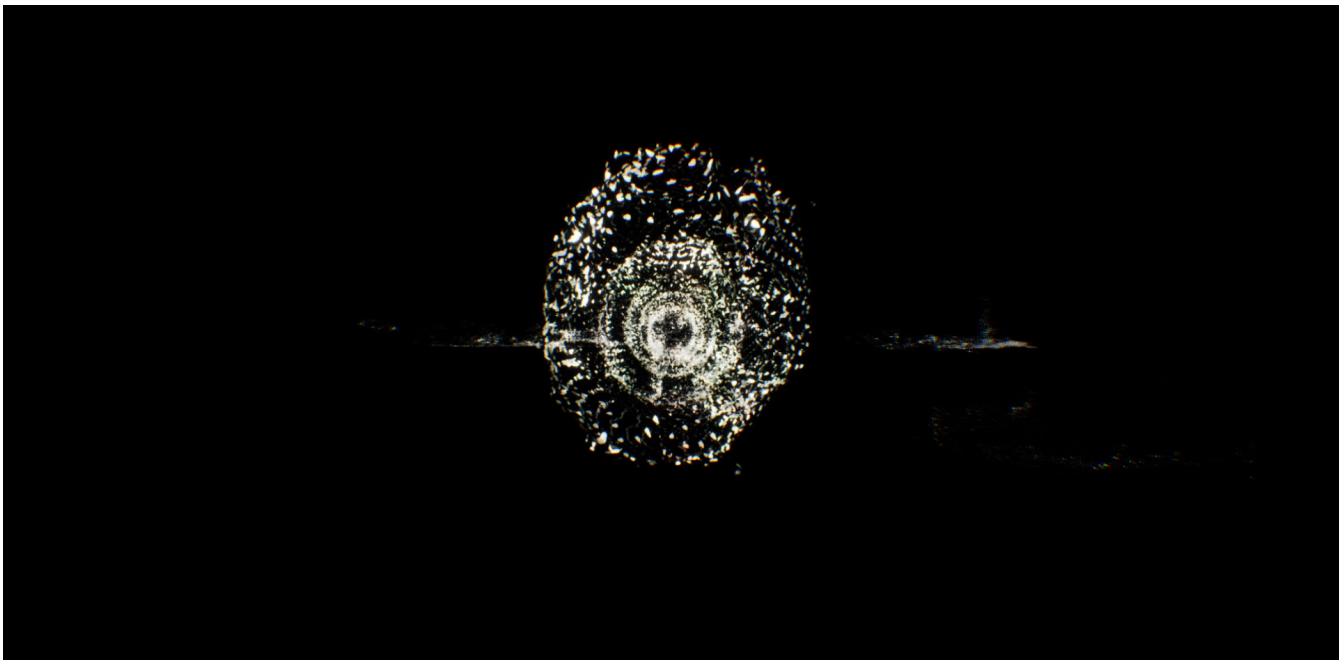
El enfoque del grupo se caracteriza por la adopción de una transdisciplinariedad agresiva y una estructura heterogénea en continuo cambio. Construimos sistemas y modelos que presentan un alto grado de incertidumbre y ambigüedad, lo que nos permite explorar nuevos enfoques para la generación de conocimiento y la investigación experimental. La investigación actual se centra en la construcción de sistemas culturalmente evocadores que interconectan entornos de máquinas inteligentes con organismos no humanos, con el fin de investigar los modelos de la vida cotidiana para investigar modelos de experiencias compartidas entre especies.

DiBlasi es profesor adjunto de Visualización Científica y Medios Digitales en el Departamento de Arte y Cultura Visual de la Universidad Estatal de Iowa. Obtuvo un máster en el programa de Fotografía y Medios Electrónicos del Maryland Institute College of Art de Baltimore, MD. Anteriormente, se licenció en Fotografía y Medios Digitales en la Universidad de Houston. DiBlasi imparte cursos de estudio sobre vídeo, diseño web, codificación creativa y medios interactivos.

Fragmentos: Poética de la alteridad

Performance audiovisual para actores humanos y procesos informáticos autónomos que generan una experiencia poética. El trabajo reflexiona sobre cómo los sistemas de procesamiento de datos de Inteligencia Artificial anonimizan y estetizan los conflictos humanos. La actuación de 20 minutos crea un viaje inmersivo guiado por el comportamiento alienígena de formas de inteligencia artificial basadas en computadoras. A medida que se comunican de forma autónoma entre sí y se autoorganizan, un conjunto de cadenas de Markov, Spiking Neural Networks, Machine Learning y flujo óptico modulan el contenido de audio y video seleccionado por los artistas humanos.

Al mismo tiempo, humanos y algoritmos colaboran para revelar la poética que se encuentra en la intersección de lo social y lo tecnológico. A medida que se desarrolla Poética de la alteridad, pequeños fragmentos de medios se transforman y reconfiguran para explorar la estética del comportamiento algorítmico y cómo los humanos pueden encontrar sentido en un mundo cada vez más impulsado por la IA. Con esta actuación, ALMA invita al público a presenciar la poética que emerge de una danza de agencia hombre-máquina en tiempo real.

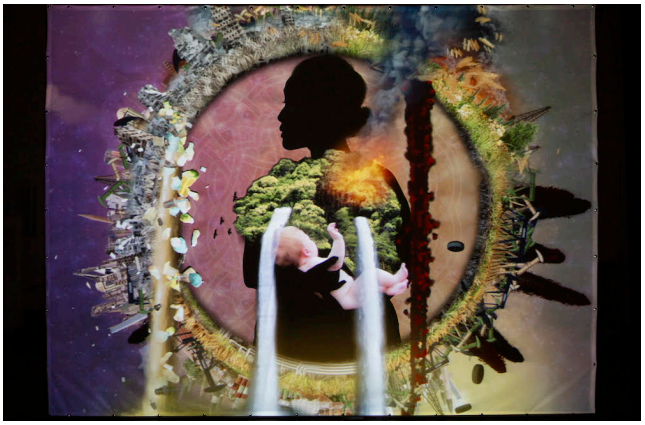


Marc-André Cossette
Canadá

Artista transdisciplinario canadiense que trabaja en la relación entre la tecnología y las artes escénicas utilizando diseño sonoro, visual e interactivo. Marc-André tiene una licenciatura en medios interactivos y una maestría en medios experimentales (UQAM). Actualmente doctorando en la Universidad de Concordia, en el que explora el uso de algoritmos de inteligencia artificial y vida artificial para crear espectáculos de danza generativa. Es miembro del dúo ALMA junto con Alexandre Saunier con quien crea actuaciones audiovisuales electrónicas generativas basadas en algoritmos de IA, ALife y ML en tiempo real. Además de su práctica de investigación-creación, Marc-André ha colaborado con varios artistas como diseñador de sonido, visual, de interacción y de escenario. Su trabajo ha sido presentado tanto en Canadá como a nivel internacional, destacando en Tangente Danse (Canadá), Ars Electronica Festival (Austria), El Matadero (España) y CMMAS (México). Además, ha trabajado en escenografía con el cantante y compositor Afrotronix. El artista es también co-creador y co-presentador de la serie de podcasts REC sobre investigación-creación producida en colaboración. con CHOQ.fm y Hexagram Network.

Alexandre Saunier
Canadá / Francia

Artista interdisciplinario que trabaja en la intersección entre la luz, el video, los sistemas autónomos y la percepción sensorial. Es miembro del dúo ALMA junto a Marc-André Cossette. Juntos crean representaciones audiovisuales generativas en vivo que combinan técnicas de video, audio, Inteligencia Artificial y Vida Artificial de vanguardia. Alexandre Saunier tiene una maestría en diseño de sonido de la ENS Louis Lumière (París) y participó en una investigación en diseño robótico e iluminación interactiva en la ENS Arts Décoratifs (París). Ahora está cursando un programa de doctorado en investigación-creación en la Universidad de Concordia en el que desarrolla el concepto de “iluminación performativa” en la intersección entre el diseño de iluminación, las artes de los medios y la teoría de sistemas complejos. Su trabajo artístico e investigación académica se ha presentado y publicado en varios lugares internacionales como Mutek, Ars Electronica, Impakt Festival, MuffatHalle, Bcn_llum, Toronto’s Nuit Blanche o Media Art History.



Infinitely Yours (2020)

Profundizando en su característica técnica de proyecciones en capas, Miwa Matreyek crea una meditación emocional y onírica sobre la catástrofe climática y el Antropoceno, la era actual propuesta en la que la influencia humana ha afectado a casi todos los ámbitos de los sistemas naturales de la Tierra. La sombra de Miwa atraviesa escalas macro y micro, mientras su silueta cambia de forma para experimentar el mundo desde varias perspectivas. Una tierra desbordada de basura. Una persona que se ahoga en un océano lleno de plástico. Un banco de peces atrapado en una red de arrastre. La obra será una ilustración emocionalmente impactante y encarnada de los titulares de las noticias que vemos todos los días, y del complejo daño que la humanidad causa al mundo - y de lo que podría significar para todos nosotros; la humanidad, así como otras formas de vida, y la propia tierra - vivir en este mundo cambiante.



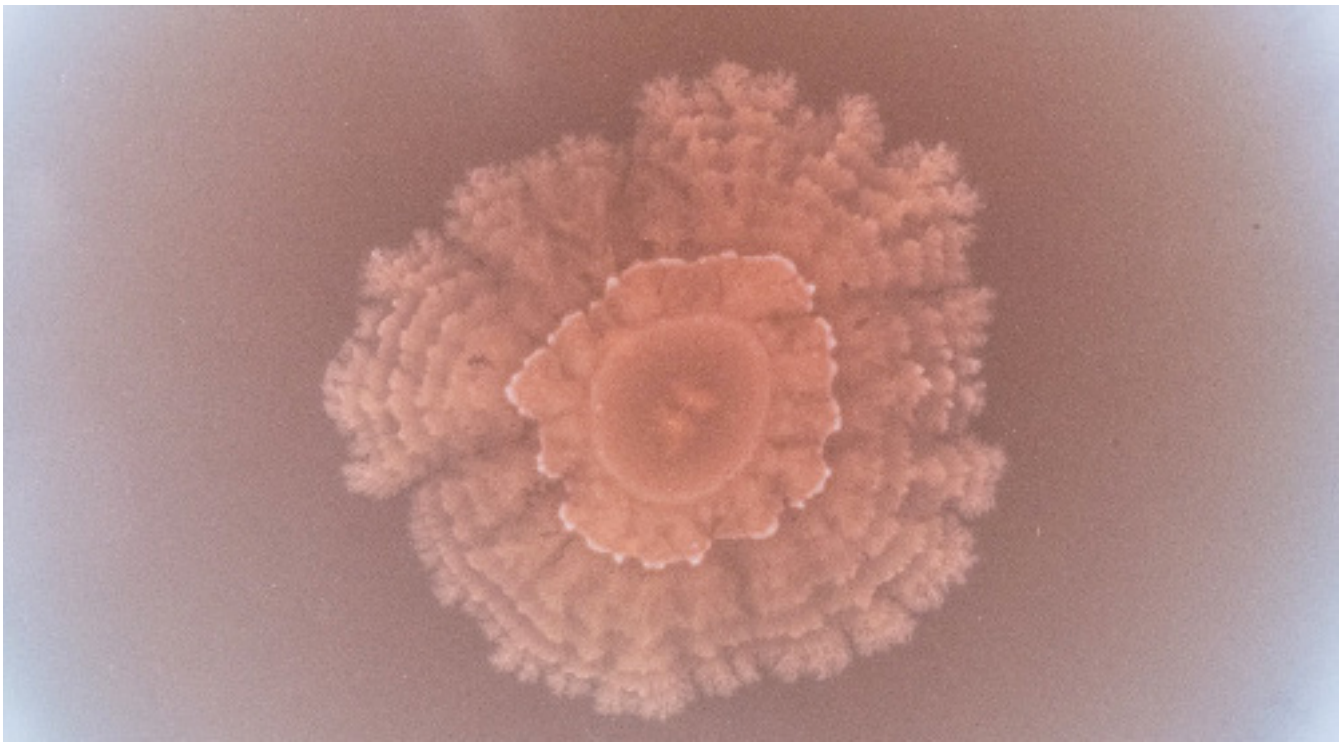
Miwa Matreyek
Estados Unidos

Miwa Matreyek es animadora, diseñadora e intérprete que reside en Los Ángeles. Matreyek crea actuaciones interdisciplinarias en directo en las que interactúa con sus animaciones como una silueta de sombra, en la intersección de lo cinematográfico y lo teatral, lo fantástico y lo físico, y lo hecho a mano y lo digital. Su obra existe en un espacio visual onírico que hace visibles los mundos invisibles, tejiendo a menudo narrativas surrealistas y poéticas del conflicto entre la humanidad y la naturaleza como experiencias encarnadas. Ha presentado su trabajo en todo el mundo, incluyendo festivales de cine y animación, festivales de teatro y performance, museos de arte, museos de ciencia, conferencias de tecnología y universidades. Entre sus presentaciones anteriores se encuentran TED, MOMA, SFMOMA, New Frontier en el Festival de Cine de Sundance, The Walker, The Wexner, el Planetario Adler de Chicago, el Museo Carnegie de Historia Natural de Pittsburgh y muchos más. Su última obra en solitario, Infinitely Yours, recibió el gran premio de la categoría de animación por ordenador del Prix Arts Electronica.

Beauty

Obra de arte híbrida biológico-tecnológica, actualmente en desarrollo por Phylum, un colectivo de investigación experimental, un colectivo de investigación experimental especializado en la producción cultural informada por las intersecciones de la ciencia, la tecnología y las artes (y del cual los autores son miembros).

El trabajo se basa en un agente de inteligencia artificial que utiliza el aprendizaje por refuerzo profundo para interactuar y alterar culturas de bacterias sociales formadoras de patrones con el fin de hacerlas más agradables estéticamente.



Phylum
Johnny DiBlasi, Bello Bello y Carlos Castellanos
Estados Unidos

Phylum es un colectivo de investigación experimental especializado en producción cultural, mediado por la intersección entre ciencia, tecnología y arte. El colectivo lo conforman: Johnny DiBlasi, Bello Bello y Carlos Castellanos.

El viejo mundo se muere



Jaime Alonso Lobato Cardoso
Seminario de Investigación en Música Matemáticas y Cómputo (SEMIMUTICAS)

Instituto de Investigaciones en Matemáticas Aplicadas y Sistemas. (IIMAS) Universidad Nacional Autónoma de México. (UNAM)

Pieza 1. Busqueda. Pieza sonora Seleccionada en el marco de la convocatoria Arte-Ciencia Andes Unsam. Construcción AudioVisual del tipo reactivo especialmente diseñada para convocatoria Festival de la Imagen

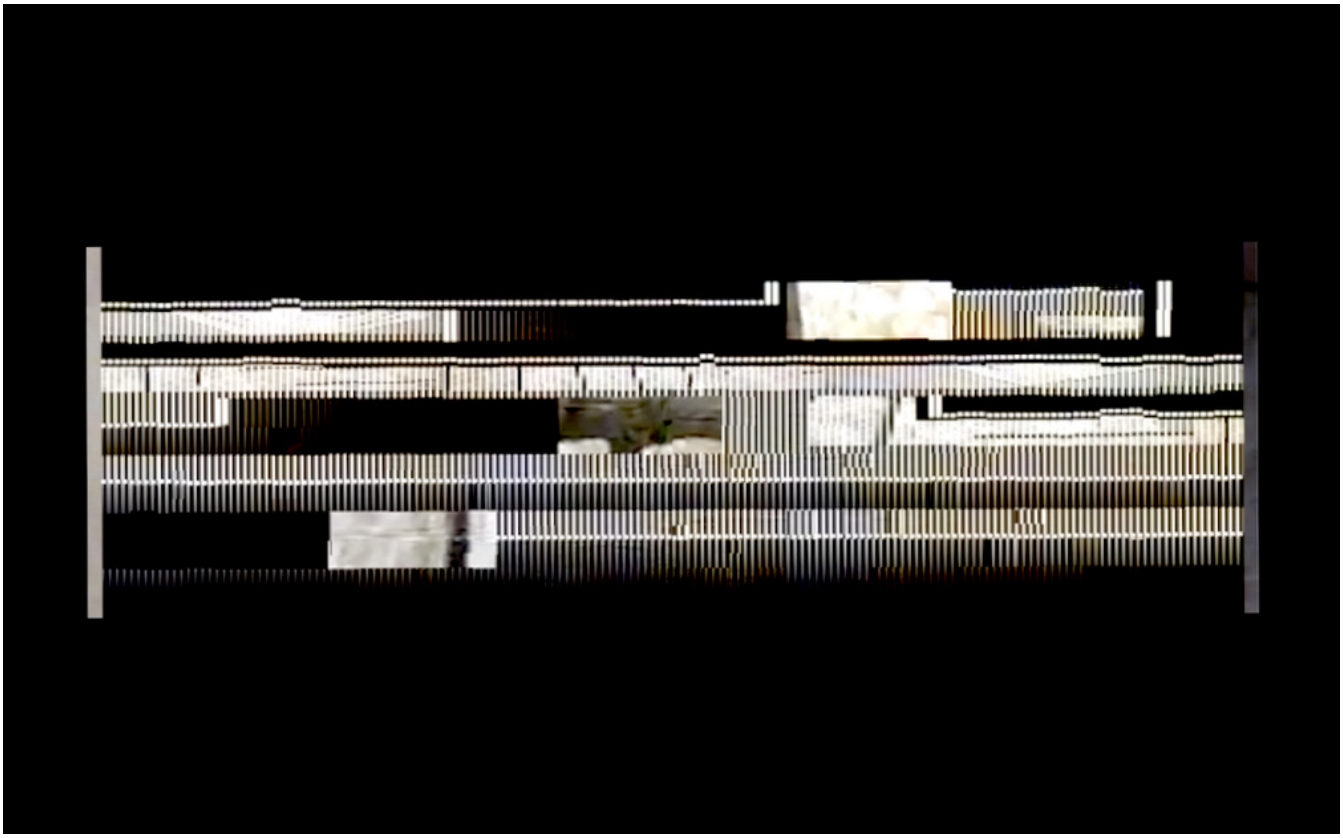
Pieza 2. Space Dialogue. Construccion AudioVisual del tipo cuadrofonica, adaptada a estereo para difusión digital. Se utilizaron técnicas de síntesis y sampler.

Pieza 3. AmbientLandscape. Pieza Sonora seleccionada para el playlist de Radio CASo, en el ciclo de espacios sonoros. Tecnica Binaural con registro de campo. Construcción AudioVisual del tipo reactivo especialmente diseñada para convocatoria Festival de la Imagen

Ambient drone

Alfonso Pretel
Colombia

Artista sonoro e interdisciplinar. Formado inicialmente como músico/compositor electroacústico y en cinematografía. Desde el año 2012 estrena obras sonoras y piezas de video, paralelamente se concentra en la búsqueda cuerpo interfaz, aunando el gesto y el sonido fonético en un trasegar sincrético volcado al video y la performance en Ideofonía Ancestral. Ha realizado publicaciones y Articulos para revistas de interes cultural y música contemporanea, Improvisador y multiinstrumentista, se ha presentado en vivo en diversos escenarios entre Europa y América latina, su trabajo ha sido expuesto principalmente en Alemania, Holanda, España, UK, Suecia, USA, Argentina, Chile, Colombia, Brasil y México. Desde el año 2016 trabaja en el contexto de la escultura en campo expandido y la realización documentalde dicho proceso. Promueve experiencias y pedagogías de escucha profunda. Fundador de la revista virtual IDEOFÓNICA, [auralidades latinoamericanas] Master en arte sonoro Universidad de Barcelona Estudios en Sonología: Koninklijk Conservatorium - Royal Conservatoire de La Haya/Holanda.



INTER/ESPECIES



ENCUENTRO INTERNACIONAL DE LABS

2 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN



Fito Segrera
Colombia

Fito Segrera es un artista y tecnólogo creativo colombiano cuyo trabajo se ubica en la intersección entre arte, filosofía y tecnología. Los sistemas filosóficos y poéticos de Segrera investigan nuestros modelos convencionales de cognición y percepción, las limitaciones de la mente humana y la relación de ésta con el contexto. Su práctica artística utiliza la racionalidad implícita en la inteligencia artificial para indagar en lo irracional, evidenciando los errores detrás del proceso de aprendizaje de máquinas y sistemas de cognición computacional. Las instalaciones y esculturas de Segrera son instrumentales para entender las limitaciones de la percepción humana y nuestras convenciones sobre la naturaleza de la realidad.

Magíster en Artes con énfasis en Diseño y Tecnología de Parsons, The New School en Nueva York. Maestro en Bellas Artes y Realizador audiovisual y Multimedia de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Becario Fulbright Mincultura para Artistas y ganador de varios premios internacionales para la creación de proyectos de investigación en el campo de las artes y los nuevos medios. Fundador del laboratorio de investigación y creación de Chronus Art Center (CAC) Shanghai donde también se desempeñó como director de investigación entre 2015 y 2019. Docente universitario en programación creativa e inteligencia artificial en la Academia Central de Bellas Artes de Beijing (siglas en inglés CAFA), la Academia de Artes de China (siglas en inglés CAA) y la Escuela de Artes Visuales de Shanghai (siglas en inglés SIVA).

Su trabajo ha sido exhibido internacionalmente en museos, galerías, festivales e instituciones tales como: ZKM Centro de Arte y Medios Tecnológicos en Karlsruhe, Alemania; Asociación de las Artes de Frankfurt en Alemania; HEK Casa de las Artes Electrónicas en Basel, Suiza; Chronus Art Center en Shanghai, China; Tank Museum de Shanghai, China; Museo de Artes de Guandong en Guanzhou, China; Bienal Internacional de Artes Visuales de Vladivostok, Russia; VARIATIONS en París, Francia; PLUNC en Lisboa, Portugal; SIGGRAPH en Vancouver, Canadá; Galería de Ciber-Artes de Boston, E.E.U.U.; SXSW en Austin, E.E.U.U.; EYEBEAM en New York E.E.U.U.; entre otros.



Javier Arteaga
Colombia

Director de feeling https://feeling.com.co/metodologia/ Consultora de pensamiento global que realiza proceso de innovación social con impacto a través de los sentimientos de las personas. Javier es publicista de la Fundación Universitaria San Martín y especialista en opinión pública y marketing político.

Sus campos de acción son el diseño gráfico y los procesos bajo metodologías de design thinking. Ha trabajado en el Centro de innovación social Pasto Lab y como docente en la Universidad de Nariño.

Es creador de Gobierno Abierto y economía colaborativa de la Gobernación de Nariño de 2016 - 2019 y realiza consultorías en más de 8 países en Europa y Latinoamérica llevando a Feeling a más de 45 ciudades del mundo.



Patricia Salazar Villegas
Colombia

Ingeniera Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Tiene un MBA de la Universidad de los Andes. Especialista en Propiedad Intelectual de la Universidad Externado. Cuenta con experiencia en el sector privado e instituciones como: ANDI, Ecopetrol, Armotor Kia. En la Universidad de Caldas ha sido Asesora en Innovación, Vicerrectora Administrativa y Rectora encargada. Desde el 2018 vicerrectora de proyección.



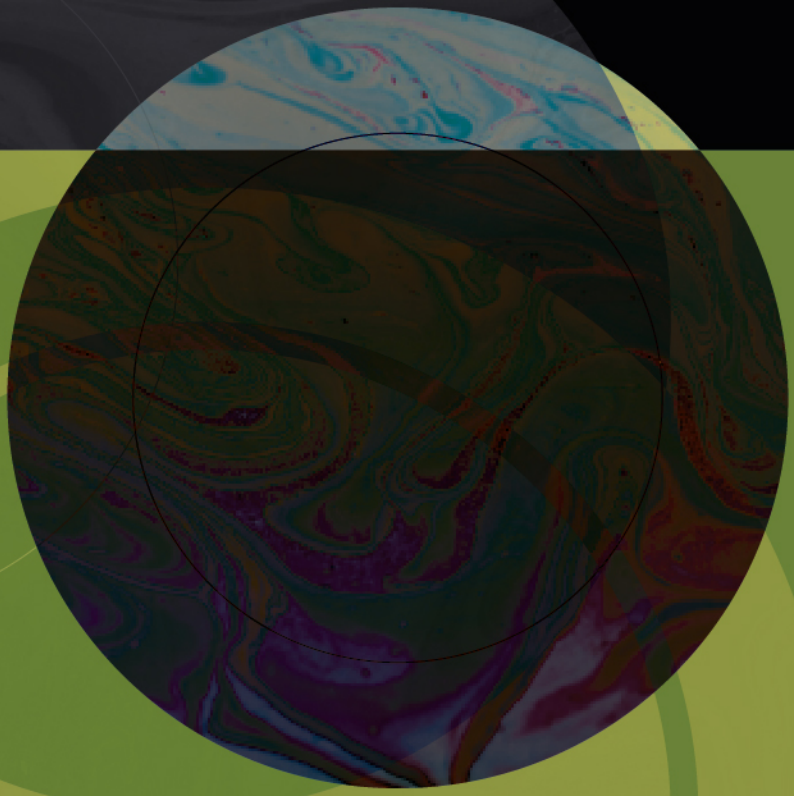
Solimán López
España

Solimán López, nacido en Burgos, España en 1981, desarrolla su producción artística entre su estudio en París, Francia (UAS, Updated Art Studio) y ESAT LAB, departamento de innovación que dirige en la ESAT, Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia, España.

Su formación como historiador del arte y máster en arte y comunicación, han condicionado su evolución artística hacia lo que podríamos llamar como arte tecnológico conceptual.

El trabajo con el significado y naturaleza de los archivos digitales, como lo demuestran algunas piezas como el Harddiskmuseum, un museo de arte en un disco duro, Framed Memory Card, Host-in, Langpath o File Genesis o trabajos más recientes en los que se conectan los mundos virtuales y los analógicos a través de la fotogrametría como en High Meshes, son muestras de su interés por la presencia humana y su incidencia en esta era de la comunicación y la digitalización.

En línea con esta ruptura de las dos fronteras se encuentran piezas como GRID, una sinfonía audiovisual modulada en tiempo real por la señal wifi de dispositivos cercanos, Celeste que conecta los cielos digitalizados de diferentes lugares del mundo también en tiempo real o Bioma, una escultura que crea abstracciones digitales a través de datos biométricos de su entorno.



INTER/ESPECIES

MERCADO DE DISEÑO, ARTE ELECTRÓNICO Y TECNOLOGÍA / VIII MERCADO DAT

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Mercado DAT / VIII Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología

Convocatoria nacional para fortalecer el ecosistema de la economía creativa en la región y en el país, un espacio de confluencia intersectorial que busca propiciar oportunidades de intercambio, circulación y cocreación alrededor de la animación digital, el diseño interactivo, la producción transmedial, la creación audiovisual y los videojuegos.

El Festival de la imagen en asocio con el Ministerio de Cultura de Colombia y el Clúster de Industrias Creativas ClusterLab, vincula las dinámicas emprendimiento cultural y creativo y busca promover la innovación, la creatividad y el emprendimiento, facilitándoles a los empresarios participantes la identificación de talentos, nuevas oportunidades de negocios y la conexión con aliados estratégicos en el ámbito local, nacional e internacional.

Charlas Detonantes

Argentina / Colombia

Espacios para la reflexión y discusión sobre los retos que trae consigo la circulación de contenidos creativos para su exhibición y comercialización. Estas charlas, buscan generar inspiración y detonación de ideas, a partir de lecciones aprendidas de un caso exitoso, para mejorar los procesos de gestión y circulación de las iniciativas creativas.



Luciano Rodríguez Alcalá
Argentina

Luciano Rodríguez Alcalá es abogado, consultor, profesor y conferencista internacional en temas de gestión de IP, activos intangibles, estrategias de innovación y negocios. Es Catedrático Titular de la Universidad de Buenos Aires (UBA) en las carreras de Diseño Industrial y Diseño Gráfico. Ha colaborado con actores de 15 países, y dictado clases / conferencias en Argentina, Chile, Uruguay, Colombia, Costa Rica, México, Honduras, Ecuador, España, Italia, Estados Unidos y Brasil. Desde hace dos décadas brinda asesoramiento y representación a empresas y proyectos creativos en temas de innovación, negocios, IP e internacionalización. Apoya a diversas instituciones en la construcción de contenidos curriculares y programas de acción sobre sus áreas de experiencia y ha sido consejero en diversos Mercados del sector.

http://www.lucianorodriguezalcala.com/



Ricardo Leyva
Colombia

Ricardo Leyva es uno de los emprendedores más innovadores del país y CEO de Sístole, empresa top de publicidad en en Colombia.

Creativo y constructor de relaciones, es un apasionado por las marcas y el servicio al cliente. Estudió Marketing en el Politécnico Grancolombiano en Bogotá, y trabajó durante más de 20 años para compañías como Levapan, Unilever, L'oreal y Johnson & Johnson.

Ricardo Leyva ha logrado transformar la industria del mercadeo tradicional a través de su compañía Sístole, fundada hace 15 años, situándose en el top de empresas de publicidad del país. Durante los últimos dos años, Sístole ha abierto un nuevo camino en el diseño y ejecución de experiencias inspiradoras y disruptivas para líderes globales, como "Leaders inspired – by Cirque du Soleil" en 2017 y "Finding My Virginity, a leaders' experience" con Richard Branson en 2019.

Chroniques

Realización y adaptación de un evento cultural internacional en una situación de pandemia: compartir las cuestiones políticas, artísticas y de audiencia e intentar responder. El caso deChroniques en el sur de Francia.

Su bienal de artes y culturas digitales sólo tenía una edición oficial de existencia en el momento del inicio de la crisis, a pesar de que las dos estructuras organizadoras tenían respectivamente 10 y 20 años de historia. Así, en un intento de perpetuar y desarrollar el proyecto, todas las decisiones que se tomaron a partir de marzo de 2019 fueron con vistas a la existencia de la bienal en 2022.

Marylou Bonnaire, directora de producción del evento desde su creación, comparte estas decisiones y ofrece una visión general de los proyectos y acciones llevadas a cabo por el festival.

Incubators of Digital Imaginations, Seconde Nature y ZINC trabajan desde hace muchos años para promover y dar a conocer la creación contemporánea, comprender el mundo en régimen digital a través de la mirada singular y sensible de los artistas y ayudar al público a apropiarse de las tecnologías para desarrollar su creatividad y su sentido crítico.

Seconde Nature y ZINC han unido sus fuerzas para iniciar Chroniques, el evento internacional que escribe nuestro mundo futuro a través del prisma del arte, la imaginación y la tecnología. Chroniques es una bienal internacional dedicada a las artes y la cultura digitales en la Región Sur de Francia, que consiste en una serie de exposiciones, eventos y encuentros profesionales. En el marco de este evento, las dos asociaciones supervisan la plataforma regional e internacional para apoyar y acompañar la producción y distribución de obras de arte originales.

Tras haber explorado los temas de la levitación en 2018 y de la eternidad en 2020, la Bienal Chroniques se interesa por la NOCHE para su tercera edición. Se difundirán cuatro convocatorias de proyectos del 3 de mayo de 2021 al 21 de julio de 2021 para su distribución durante la edición de la Bienal de 2022, del 10 de noviembre de 2022 al 29 de enero de 2023.

https://chroniques.org/



Diálogos: Experiencias Cinemáticas Contemporáneas

Colombia

Este conversatorio se realiza en un marco preliminar al lanzamiento de la publicación Cuadernos de Cine Colombiano No 31 de la Cinemateca de Bogotá-Gerencia de Artes Audiovisuales del Idartes que concentra su discusión en las Experiencias Cinemáticas Contemporáneas donde se abordarán diferentes ideas, conceptos y reflexiones sobre las narrativas inmersivas, la creación y la tecnología, la circulación de contenidos interactivos, el archivo, entre otras temáticas. Esta publicación cuenta con la participación de Felipe César Londoño como editor invitado, Alejandro Ángel, Mauricio Vásquez, Ana Teresa Arciniegas, Maria Cecilia Reyes y Arnau Gifreo en los artículos, y Daniel González, Elder Tobar, Laura Colmenares, Marcela y Maritza Rincón en las entrevistas.



Jaime Tenorio
Colombia



Politólogo de la Universidad de Los Andes (Bogotá), Máster en Gestión Cultural del Instituto Universitario Ortega y Gasset (Madrid), Productor de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños en Cuba –EICTV-. Ha sido Gerente General de la empresa Five7Media, Director del canal Señal Colombia, asesor en el Ministerio de Cultura de Colombia, entre otros trabajos. Miembro y representante de los productores en el Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía –CNACC- entre 2009 y 201. Consultor y expositor sobre convergencia de medios y tecnologías digitales, jurado de convocatorias culturales, audiovisuales y de nuevos medios dentro y fuera del país. En la actualidad dirige la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos del Ministerio de Cultura.

Ricardo Cantor Bossa
Colombia



Realizador de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia, Especialista en Inteligencia de Mercados de la Universidad de los Andes y Magíster en Gestión Cultural de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Ha sido productor ejecutivo en los largometrajes: El resquicio (Colombia/ Argentina, 2012, Cabecitanegra Producciones/Rizoma), su primer largometraje, estrenado mundialmente en el Festival Internacional de Cine de Busan en Corea del Sur; La semilla del silencio (Colombia, 2015, Chapinero Films); y Antes del olvido (México/Colombia, 2018, Ciudad Cinema/Chapinero Films). Con 14 años de experiencia en el sector audiovisual como productor cinematográfico y gestor cultural, ha aportado al fortalecimiento del ecosistema audiovisual del país desde el Ministerio de Cultura, Proimágenes Colombia, la Cinemateca de Bogotá, la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, el Bogotá Audiovisual Market (BAM) y Encuentros Cartagena.



Felipe César Londoño
Colombia

Decano de la Facultad de Artes y Diseño de la Uiversidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Profesor titular de la Universidad de Caldas desde el año 1986, con PhD en Ingeniería Multimedia de la UPC de Barcelona, ha participado en la creación de programas innovadores como el Pregrado en Diseño Visual (1992), la Maestría en Diseño y Creación Interactiva (2007) y el Doctorado en Diseño y Creación (2010), reconocido por COLCIENCIAS como Doctorado de Excelencia en el 2013 con los cuales se ha fortalecido una comunidad académica transdisciplinar de gran impacto nacional, que por su alta calidad convoca a estudiantes, docentes e investigadores de diferentes disciplinas y universidades del país y del mundo.

Su trayectoria como gestor de proyectos, investigador, diseñador y arquitecto, le ha merecido el reconocimiento como un emprendedor social por la efectividad en la gestión de recursos públicos y por su participación en programas que vinculan la academia con la empresa y las comunidades. Felipe César dirige, desde 1997, el Festival Internacional de la Imagen, considerado por los medios especializados como el evento más importante en su género en Latinoamérica, lo cual ha posibilitado que Manizales y el país estén en permanente contacto con la vanguardia de las tecnologías y la creación de contenidos.

Felipe César es un humanista que escucha, convoca y reconcilia. Ha sido Rector de la Universidad de Caldas y Decano de la Facultad de Artes y Humanidades, ha creado y dirigido en la Universidad de Caldas proyectos de reconocida importancia nacional como: ViveLab Manizales (en convenio con el Ministerio de TIC), LASO (Laboratorio de Emprendimiento Cultural del Eje Cafetero, en convenio con el Ministerio de Cultura), Incubadora de Empresas Culturales (en convenio con la Alcaldía de Manizales y otras organizaciones de la ciudad), con logros en la generación de iniciativas de formación y acompañamiento permanente a empresas emergentes para impulsar su fortalecimiento en el campo de la creación y la innovación. En la gerencia del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona y con la creación del Centro de Ciencia Francisco José de Caldas,, estableció un puente entre arte y ciencia, academia y ciudadanía, para darle contenido al uso de los espacios del proyecto.



Marcela y Maritza Rincón
Colombia

Marcela Rincón es comunicadora Social, especialista en escritura de guión para cine y televisión, directora de proyectos de la productora Fosfenos Media. Guionísta y directora de “El Libro de Lila”, primera película de fantasía dirigida a la audiencia infantil en Colombia. En televisión ha dirigido cinco temporadas de la serie infantil animada “Guillermina y Candelario”. Actualmente se encuentra en desarrollo de su segundo largometraje animado “El Susurro del Mar”.

Maritza Rincón es comunicadora Social con postgrado en Gestión Cultural. Socia fundadora de Fosfenos Media donde ha sido la Productora General de la película ¨El libro de Lila¨, cinco temporadas de la serie ¨Guillermina y Candelario¨, los documentales ¨Hecho en Villapaz¨ y ¨Retratos de la Ausencia¨. Actualmente desarrolla su segundo largo animado ¨El susurro del mar.

www.fosfenosmedia.com



Laura Colmenares Guerra
Colombia / Bélgica

Artista visual colombiana, residente en Bruselas, Bélgica. La imagen digital es el núcleo de su trabajo artístico. Su trabajo explora el deterioro entre las sociedades occidentales contemporáneas y los ecosistemas vivos. Esta investigación visual se materializa en la forma de instalaciones audiovisuales inmersivas, y la mayoría de las veces interactivas, que profundizan en la cuestión de la percepción corporal, activando la relación de los espectadores con su propio cuerpo y su percepción espacial. Le interesa la creación de entornos que se relacionen con las políticas del paisaje y la intervención, y la construcción humana de los conceptos de naturaleza y natural.

Paralelamente, Laura ha trabajado como performer, comenzando como VJ en la escena Techno temprana de Bogotá. Esta práctica evolucionó hacia colaboraciones audiovisuales experimentales en vivo con músicos en escena, así como en la creación de piezas audiovisuales independientes que implican proyectos colectivos con músicos, compositores y una variedad de sellos discográficos.

http://ulara.org



Daniel González Franco
Colombia / España

Investigador interdisciplinar, artista digital y emprendedor. Se considera un explorador del arte electrónico y un diseñador de interacción con especial interés en la realidad virtual, la telepresencia y la innovación social, diseñando y desarrollando experiencias inmersivas hacia una sociedad más empática.

Es uno de los fundadores e investigadores de la Asociación Cultural sin ánimo de lucro BeAnotherLab, creadores de "The Machine to Be Another" un sistema de Realidad Virtual Corporal que utiliza ilusiones de propiedad del cuerpo, arte del performance y realidad virtual para la educación/comprensión de la relación entre la identidad y la empatía desde una perspectiva corporal.

Daniel también es fundador de Omnipresenz, un estudio creativo de RX con sede en Barcelona centrado en la Realidad Virtual Corporal, la telepresencia y la narración inmersiva, pero sobre todo, en la magia de la presencia humana y la emoción como el factor clave de la creatividad y la conexión humana.

Junto con Marguerita Bérgamo, fundadora y directora de la Dance CompagnieVoix, Daniel recibió el prestigioso Premio Virtual Laval 2019 en la categoría Recto VRso Art&VR, Y el máximo galardón del Concurso Internacional de Cortometrajes, el Gran Premio Man Er VR en el Festival de Cine de Kaoshiung en Taiwán con la pieza híbrida VR/Dance. Eve is an Unplaceable place.

beanotherlab.org

omnipresenz.com



Elder Manuel Tobar
Colombia

Comunicador Social, Maestría en Humanidades Digitales, asesor y director de nuevos medios digitales, se ha especializado en la creación, diseño y producción de proyectos de narrativas digitales multiplataforma y transmedia. Ha desarrollado y dirigido en diversos medios como cómic web, maquetas con Realidad Aumentada, cómics en formato 360° y libros con ingeniería de papel. Actualmente participa como co-creador en el laboratorio de Narrativas Digitales Experimentales y Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes.

https://www.eldertobar.com/

Social Communicator, Master in Digital Humanities, consultant and director of new digital media, he has specialized in the creation, design and production of multiplatform and transmedia digital narrative projects. He has developed and directed in diverse media such as web comics, Augmented Reality mockups, 360° comics and paper-engineered books. He currently participates as co-creator in the Experimental Digital Narratives and Digital Humanities Lab at the Universidad de los Andes.



Arnau Gifreu Castells
España / Colombia

Productor, investigador y profesor especializado en narrativas de no ficción. Ha ejercido como realizador en 25TV (2000-2004), colaborador en Televisió de Catalunya (Departamento Proyectos de Aprendizaje, 2013-2014), asesor de RTVE.ES (Departamento de Medios Interactivos, Somos Documentales, 2014-2018) y colaborador en RTVCPlay (Colombia, 2020-2021). Ha ejercido como productor y realizador en Tasmania Films, Alexander Productions (2004-2006) y codirigido la productora Espill Media (2013-2017). Doctor en Comunicación y Máster en Artes Digitales (UPF). Profesor acreditado por ANECA y AQU (España). Ha sido investigador afiliado del Open Documentary Lab (MIT, 2013-2018) y es miembro de la organización i-Docs (University of the West of England).

http://agifreu.com/

Encuentros: Plataformas y Festivales para la circulación

Colombia / España / Brasil / Francia / Argentina

Escenario para la interacción de eventos relacionados con la creación y la cultura contemporánea, moderado por Cristina Sabogal Suárez y dirigido por Felipe César Londoño,

12 plataformas y eventos de 5 países presentarán la oferta para la circulación de propuestas de creadores digitales, realizadores audiovisuales, músicos, entre otros. Se habilitarán salas exclusivas para que los participantes puedan realizar preguntas a los representantes de las iniciativas.

Argentina:
+Code

Brasil:
Panoramas - MediaLab

Colombia:
Equinoxio
Iberofest
Bonnet
FICMA
Fundación Cultural Arca
Señal Colombia
Retina Latina

España:
Panoramic

Francia / Colombia:
Expo4Art

España / Colombia:
Conexiones creativas

Alemania
Weimar Poetry Film Award



+Code
Argentina

+CODE Cultura Digital es una organización cultural independiente que impulsa y promueve la experimentación entre arte, nuevas tecnologías y su impacto en la sociedad.

Con base en Buenos Aires y con colaboraciones globales, apoya a artistas e instituciones que llevan adelante proyectos en torno a la cultura digital desarrollando programas de formación en arte y nuevas tecnologías, investigaciones y exhibiciones.

https://pluscode.cc/

http://festival.pluscode.cc/



Equinoxio
Colombia

El Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio es la ventana de exhibición para cortometrajes y trabajos universitarios más antigua de Colombia. Su trayectoria se ha construido durante varios años de trabajo colectivo y en este 2021 llega a su edición número 23. Como una ventana que renueva su mirada cada año, el Festival Equinoxio posibilita el contacto con las exploraciones estéticas de la nueva generación de cineastas, así como con sus preocupaciones artísticas, sociales y personales. Podría considerarse el Festival como un presagio del cine nacional. Un lugar que se rehace constantemente: ara y cultiva en los sedimentos de la imagen. Debatiendo las fronteras y rompiendo los límites trazados por la academia del cine tradicional.

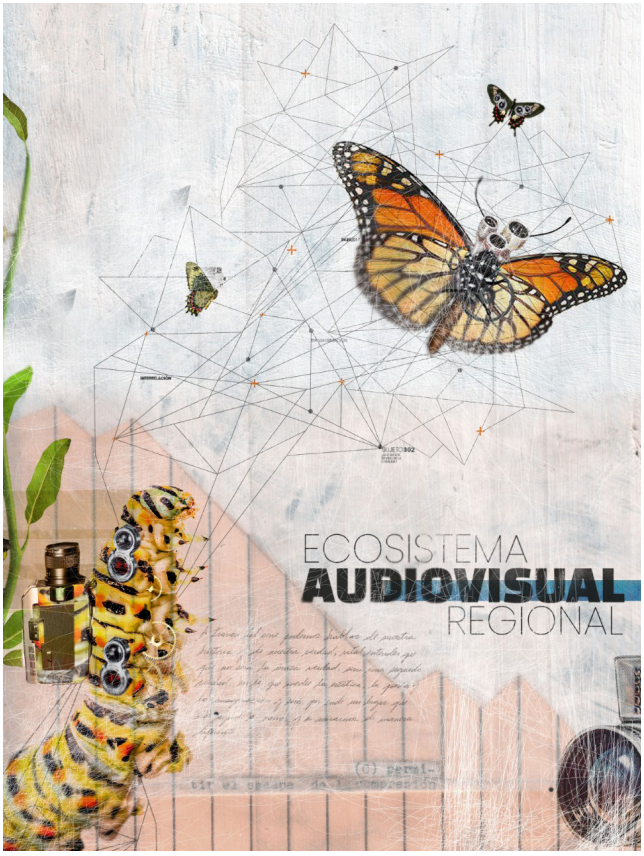
https://filmfreeway.com/Equinoxio23rdEdition

Boonet
Colombia

Para Artistas: Boonet es una plataforma virtual de promoción y difusión de contenidos, desde la cual productores, directores, actores, y en general cualquier artista puede alojar y exhibir sus contenidos a través de medios digitales. Además, es el espacio ideal para que cualquier proyecto cultural realice la versión digital de sus eventos, creando un público consolidado y disfrutando al máximo los alcances de la virtualidad.

Para Usuarios: Los usuarios de Boonet encontrarán en un solo lugar contenidos colombianos e iberoamericanos que ya son clásicos de nuestra cultura audiovisual, las nuevas ideas que se están produciendo hoy y que se están consolidando como referentes de nuestra industria, proyectos de experimentación y también otros que ya circularon por canales convencionales y siguen en búsqueda de nuevas audiencias.

https://www.boonet.co/



FICMA
Colombia

El Ecosistema Audiovisual Regional parte de una metáfora, es una forma de desplegar juegos interpretativos de cómo la vida se transforma y como en la convulsión de los cambios se genera una mágica arquitectura de experiencias y formas, que desde un proceso natural de transformación que se sucede de manera mágica en la agitación de la vida misma nos deja una serie de aprendizajes que nos hablan del valor de la resiliencia en tiempos de altísima complejidad, Ernesto Sábato decía que es en los tiempos de crisis cuando más necesarias son las utopías y es desde esta inmersión de sentidos abiertos que nos hemos planteado ampliar las fronteras y entender que necesitamos redimensionar el valor de las mutuas presencias, prolongar el hilo narrativo que nos conecta y entrelazar las polifonías y las policromías que definen este viaje transformador que desde el cine proponemos .

www.redespiral.com

Fundación Cultural Arca
Colombia

La Fundación Cultural ARCA es una Industria Creativa con origen Bogotá, Colombia desde 2006. Ha estado integrada por un equipo humano interdisciplinar de profesionales e investigadores en diversas áreas artísticas (artes plásticas, artes visuales, música, danza, literatura, teatro, realizadores audiovisuales y fotógrafos entre otros), áreas científicas (contaduría, economía, derecho), áreas humanas (Comunicación social, periodismo, psicología, sociología), áreas técnicas y operativas (administración, producción, logística, etc.), que fortalecen el propósito de la entidad como empresa cultural eficiente y óptima en la gestión y producción de procesos y proyectos dirigidos a diversas comunidades, con la generación de contenidos artísticos permanentes.

Desde sus inicios, produjo talleres de lírica, apoyó interadministrativamente actividades de entidades públicas y privadas, así como obras de artistas independientes. En la actualidad continúa generando acciones para la participación de artistas colombianos y extranjeros en eventos locales, nacionales y con alcance en el extranjero, con la promoción y circulación de proyectos artísticos y culturales propios y en apoyo a terceros.

www.fundacionculturalarca.org / www.artka.com.co

Retina Latina
Colombia

Retina Latina es una plataforma digital para ver cine latinoamericano, de carácter público y acceso gratuito para los ciudadanos de América Latina y el Caribe. En su implementación contó con el apoyo del Banco Interamericano de Desarrollo-BID y actualmente cuenta con el apoyo del Fondo Internacional para la Diversidad Cultural de la UNESCO. El proyecto es desarrollado por seis entidades cinematográficas de la región de Bolivia, Ecuador, México, Perú, Uruguay y Colombia a cargo de la coordinación y secretaría técnica a través de la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos del Ministerio de Cultura.

Los usuarios que se encuentran en América Latina y el Caribe, territorio en el cual está disponible la mayor cantidad de películas del catálogo, deben registrarse diligenciando un formulario o a través de sus cuentas en redes sociales (Facebook y Twitter). Registrarse permite disfrutar de un panorama diverso del cine latinoamericano totalmente gratis. Al sitio y a los demás contenidos originales que se ofrecen (Noticias, reseñas, entrevistas, artículos) se puede acceder sin registro y desde cualquier parte del mundo. El 8% de nuestro catálogo está disponible de manera abierta para el mundo con lo cual hemos internacionalizado el cine latinoamericano, llegando a países como Alemania, Estados Unidos, Suiza, España, Francia, que hacen parte de los 40 países que más nos visitan.

https://www.retinalatina.org/



Expo4art
Francia - Colombia

EXPO4ART, un proyecto para crear un ecosistema nacional de innovación de mercados para productos culturales, conectado al naciente ecosistema mundial de blockchain para las artes, el sector cultural y de entretenimiento.

https://uxtic.co/expo4art



Conexiones Creativa
España – Colombia

Conexiones Creativas es una plataforma líder (Think & Do Tank) en la asesoría y el diseño de proyectos en economía creativa en Iberoamérica, con énfasis en el fortalecimiento de los ecosistemas culturales y creativos. A través de sus proyectos, Conexiones Creativas piensa, investiga, diseña, acompaña y ejecuta propuestas que contribuyen a vigorizar ecosistemas culturales y creativos en regiones, así como a estimular los procesos de planeación estratégica, crecimiento y transformación en organizaciones, empresas y profesionales vinculados con las economías culturales y creativas. Como plataforma líder en la asesoría y el diseño de proyectos en economía creativa para Iberoamérica, en Conexiones Creativas valoramos:

- La creatividad como motor fundamental de la innovación.
- La colaboración como una manera sostenible de trabajar.
- La potencia e importancia de la transdisciplinariedad (polinización cruzada).
- El diálogo permanente para construir.

Desde que nació en el 2013 y la actualidad, Conexiones Creativas ha construido una potente red en América Latina y Europa gracias al trabajo estratégico en el acompañamiento a entidades, organizaciones y profesionales, y como resultado de su compromiso por la salud de los ecosistemas creativos y culturales en los territorios.

https://cccreativas.com



Weimar Poetry Film Award
Alemania

La Sociedad Literaria de Turingia y el Club de Animación de Weimar entregan por sexta vez consecutiva el Weimar Poetry Film Award.

Un poetry film es videopoesía que basa su imagen en un texto poético o de naturaleza lírica. En esta convocatoria iniciada desde 2016 por la Sociedad Literaria de Thuringia y apoyada por la Fundación Cultural de Thuringia y la Ciudad de Weimar, pueden participar realizadores de cualquier edad y nacionalidad con hasta tres cortos de máximo 10 minutos de duración cada uno y producidos a partir de 2018, donde el cine y la poesía estén correlacionados de manera innovadora.

Panel iNNpulsa
Colombia

Charlas inspiradoras de emprendedores y gestores de la economía naranja. Presentación de la oferta institucional de iNNpulsa con las oportunidades de formación y apalancamiento para el fortalecimiento de emprendedores naranja.



Francisco Noguera
Colombia

Francisco Noguera, es ingeniero industrial de la Universidad de los Andes, con una Maestría en Administración Pública y Desarrollo Sostenible de la Universidad de Columbia y becario en innovación social de la Fundación Rockefeller.

Actual presienete de iNNpulsa. Francisco ha ocupado varios cargos relacionados con emprendimiento, alianzas multisector y participación del sector privado en la solución de desafíos de desarrollo. Fue Gerente de Prosperidad Social en Ecopetrol, Director de Innovación Social en Compartamos con Colombia y Asociado en el World Resources Institute.



Óscar Tenganá
Colombia

Óscar Tenganá artista/fotógrafo radicado en Cali, Colombia, se graduó como publicista de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, (Bogota, 2007). y continuó sus estudios fotográficos en el Istituto Europeo di Design (Madrid, 2014), cursando el MA.Master en fotografia de Autor (European Master of fine art photography).

En el año 2007, inicia su trabajo personal y comercial bajo el sello Natvo, plataforma creativa que le sirvió para fortalecer su relación con la expresión corporal, performances y la música en diferentes vías visuales. Durante este proceso logra llevar su trabajo a diferentes escenarios, trabajando junto a espectáculos y compañías artísticas de su ciudad logrando expandir su trabajo personal.

En su trabajo personal, explora la fotografía como una llave decodificadora de estructuras sociales, indagando temas sobre: el cuerpo y su lenguaje, movimiento, la sociedad y las culturas populares.



Pablo Salgado Barrientos
Colombia

Comunicador Social y Artista Visual. Basa su trabajo en la conexión con la gente y en coleccionar emociones con una cámara. Con esas bases encuentra el poder y la pasión por la fotografía.

Se dedica a los retratos editoriales / artísticos, fotos de familias y bodas. En esos espacios se acerca a lo que realmente le enamora de su oficio. La fortaleza de su trabajo está en saber aprovechar al máximo los recursos y las limitantes que se presentan en cada escena o evento, pero en resumen, el éxito de su trabajo está en ser una buena persona y un excelente observador.

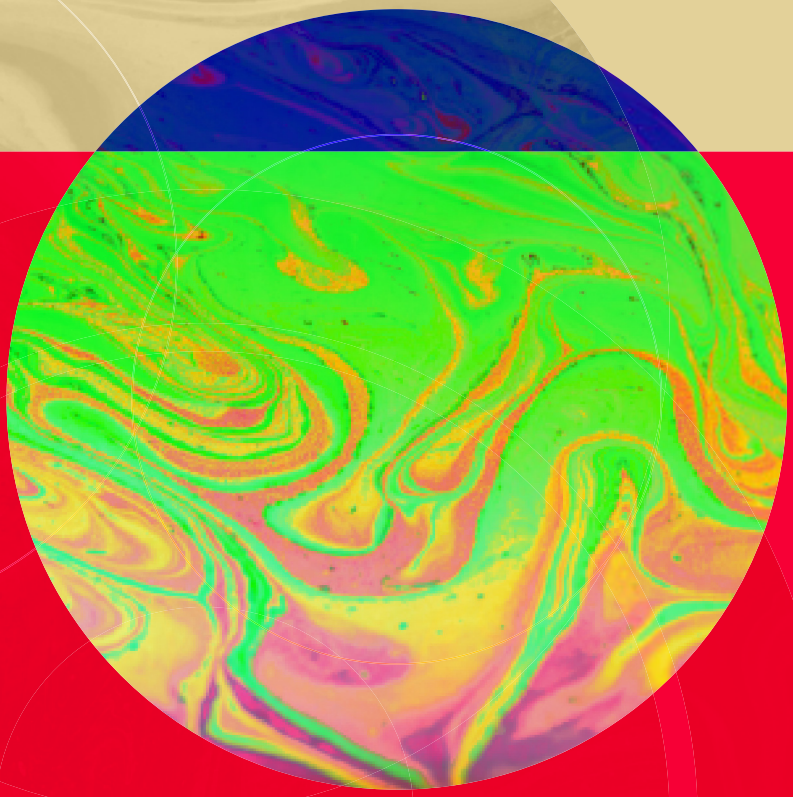


Jaime Luis Villalba Paternina
Colombia

Diseñador gráfico con fortalezas en ilustración, la animación digital 2D, 3D, creación de contenidos digitales y los efectos visuales.

Ha trabajado para grandes empresas del entretenimiento colombiano como Caracol Televisión, realizando los efectos visuales de la telenovela española la esclava blanca, tuvo la oportunidad de realizar logos reconocidos en la televisión colombiana como el del Desafío Súper Humanos. En Telecaribe canal de la costa Caribe realizó una serie animada de 2 temporadas llamada Butiman, (tipo de animación, Motion Comic) el cual tuvo nominaciones a Premios India Catalina a mejor producción de animación, mejor música y mejor formato de televisión. Docente en producción de medios audiovisuales y digitales por más de 12 años.

INTER/ESPECIES

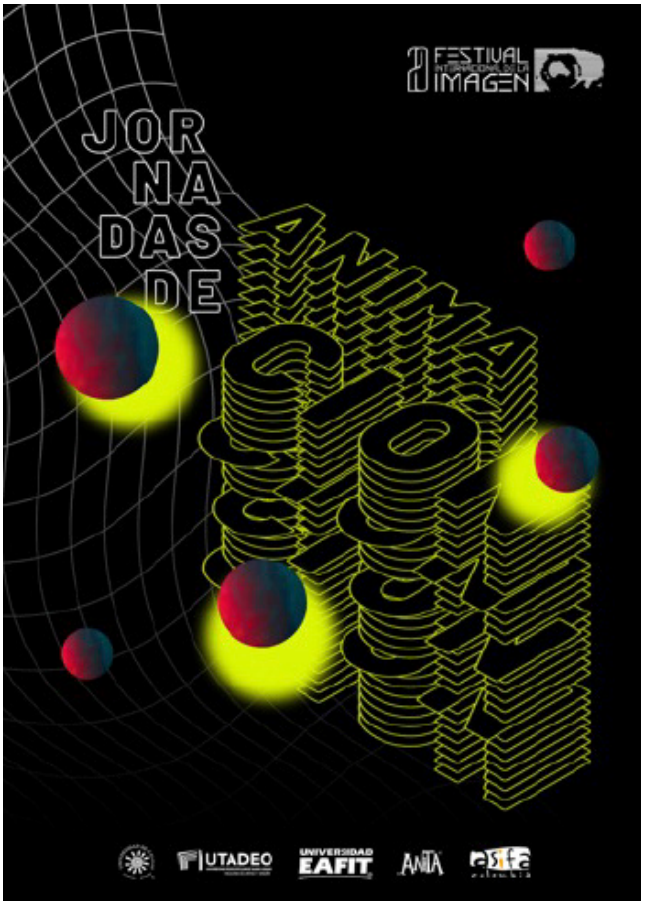


EVENTOS ESPECIALES

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

JORNADAS ACADÉMICAS DE ANIMACIÓN

EVENTOS ESPECIALES



Jornadas Académicas de Animación

Universidad Jorge Tadeo Lozano
Universidad de Caldas

Las Jornadas Académicas de Animación es una convocatoria internacional que se lleva a cabo entre ASIFA Colombia, la Universidad Jorge Tadeo Lozano, la Universidad EAFIT, la Universidad de Caldas y el Festival Internacional de la Imagen, que tiene por objeto mantener activo el sector de la animación en ámbitos nacionales e internacionales, a través de la divulgación y socialización de los desarrollos e investigaciones de diferentes profesionales vinculados al campo de la animación. En esta versión 2021, el evento se realiza en virtual, permitiendo no solo el desarrollo de las mismas dentro de una evento de gran envergadura, sino que facilita la posibilidad de vincular investigadores de Costa Rica, Panamá, Argentina y otros países de la región. De lo que se trata es de crear un escenario para intercambiar conocimientos relacionados con la comprensión del fenómeno animado, y ser gestores de los procesos de reflexión que han sido presentados en esta epopeya escritural.

CONVERSACIONES

EVENTOS ESPECIALES

EXPO4Art

Francia / Colombia

Desde la Red de Universidades UxTIC, se presenta el evento **EXPO4Art ARTE/BLOCKCHAIN NFTS.**

Se propone crear un ecosistema nacional de innovación de mercados para productos culturales, conectado al naciente ecosistema mundial de blockchain para las artes, el sector cultural y de entretenimiento. Con el propósito de crear un grupo de trabajo y una comunidad disruptiva fuerte para fomentar el desarrollo y uso de las tecnologías de contabilidad distribuida (DLT) y sus diversas aplicaciones (criptoactivos, DApps, contratos inteligentes), los invitamos a unirse a nuestro proyecto expo4art.Nos interesa integrar los intereses de los actores del sector cultural y artístico así como las múltiples partes involucradas en el ecosistema cripto y blockchain, como el sector público, la academia, el sector productivo y la sociedad civil. Estamos en un momento efervescente de innovación alrededor de estas tecnologías y sus aplicaciones para la transferencia, certificación o trazabilidad de valor. Aprovechemos este momento para trabajar en grupo por un objetivo común: el crecimiento de este ecosistema del que ya somos parte.



FICMA

Colombia

La 12 Feria Internacional de Cine de Manizales se vincula al XX Festival Internacional de la Imagen, previo a su realización en el mes de octubre 2021. FICMA programa, en su evento, ciclos como Que Haiga Paz, tejido con la comisión de la verdad, el viaje por las cartografías de la ensoñación con el proyecto transmedia Mapa de Sueños Latinoamericanos del argentino Martín Weber, las derivas y paisajes por las retrospectivas de Andrei Tarkovsky, Luis Ospina, Jan Svankmajer, los hermanos Quay, Paula Gaitan, Chris Marker y Chantal Akerman, los performance sonoros de Edson Velandia y la orquesta Sinfónica de Caldas, como una manera de experimentar la "vivencia del cine en otra dimensión espacial y ritual en nuestra ciudad utopía que se tomó el pasaje del teatro fundadores, el trasegar de sentidos abiertos por las más de 80 películas de 30 países que tuvimos durante este breve tiempo que nos toma la vida misma".



JR - Barrio Los Andes. Manizales

Colombia

En el marco de la acción que el artista francés realiza en Manizales, se proyectará el film: "Rostros y lugares" de Agnès Varda y JR Artist, un fotógrafo comprometido con las realidades sociales desde diferentes lugares del mundo, y especialista en el collage ilegal.



Nombrar lo innombrable: conversaciones sobre arte y verdad

Colombia

Lucia González
Comisión de la Verdad



Arquitecta, con una amplia experiencia en el campo social y cultural, tanto en el sector privado, en el sector social, como en el público. Ocupó la dirección de entidades culturales como: el Teatro Pablo Tobón Uribe, la Orquesta Filarmónica y el Museo de Antioquia. Ha tenido cargos públicos como el de directora del Departamento Administrativo de Planeación de la Gobernación de Antioquia; directora social de la reconstrucción del Eje Cafetero después del terremoto de 1999 y coordinadora general de Colombia Humanitaria, programa de atención a los efectos de la ola invernal en el 2010. Lucía González conforma el grupo de los once comisionados de la Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la No Repetición, que busca establecer las causas explicativas del conflicto armado del país mediante un proceso de participación amplio de todos los actores vinculados, que permita sentar las bases de una construcción de paz.

Lucía coordina, con la Comisión de la Verdad, el espacio ‘Nombrar lo innombrable: conversaciones sobre arte y verdad’, una serie de diálogos con escritores, músicos, artistas plásticos, visuales y escénicos, cineastas, bailarines y artistas populares y urbanos para reflexionar sobre cómo el arte ayuda a develar tanto las razones profundas del conflicto como los mecanismos para resistir ante la guerra.

Panel: Diseñar el Mundo después del Fin del Mundo

Brasil / Chile / Argentina / Colombia

Cleomar Rocha
Director de MediaLab Brasil

Daniel Cruz
Director Académico Facultad de Artes de la Universidad de Chile/ MAM Magister Artes Mediales. Universidad de Chile

Martin Groisman
Director de la Maestría en Diseño Interactivo/ FADU UBA

Felipe César Londoño
Decano de la Facultad de Artes y Diseño de Universidad de BogotáJorge Tadeo Lozano

El MediaLab Brasil, la Facultad de Artes Universidad de Chile, el Magister Artes Mediales Universidad de Chile, la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en Colombia, y la Maestría en Diseño Interactivo, de la FADU Universidad de Buenos Aires en Argentina, promueven la convocatoria latinoamericana: Diseñar el Mundo después del Fin del Mundo, un espacio de diálogo, pensamiento y acción para imaginar los escenarios del futuro post pandemia. El fenómeno de la pandemia mundial provocada por el virus Covid 19 ha generado un momento inédito en la historia. Una especie de detención del mundo donde todo ha quedado en suspenso, provocando una situación que obliga a reflexionar sobre los múltiples aspectos que conforman nuestra vida en sociedad.

Frente a esta situación de aislamiento mundial es fundamental reforzar los lazos sociales y conectarse con la gente dispuesta a reflexionar y compartir experiencias. A partir del trabajo que venimos desarrollando en forma conjunta entre instituciones de enseñanza e investigación en arte y diseño de Colombia, Brasil, Chile y Argentina, proponemos construir un espacio conjunto de debate y discusión de proyectos que consideren este nuevo escenario mundial, que obliga a revisar los paradigmas del campo proyectual en todos los niveles, desarrollando nuevas ideas en temas de diseño urbano, comunicación, mobiliario, vestimenta, transporte, educación, salud, entretenimiento. Pensando desde Latinoamérica hacia el mundo.



Foro Mujer, Arte y Ciencia. Embajada USA

Colombia / Estados Unidos

Caroline A Jones
MIT, Harvar, Nueva York / Estados Unidos

Miwa Matreyek
Los Ángeles / Estados Unidos

Claudia Jurado
Universidad de Caldas / Colombia

De acuerdo con la Unesco menos del 30% de los investigadores a nivel mundial son mujeres, a pesar del hecho de que en un país como Colombia, más del 50% de estudiantes universitarias son mujeres. Qué hace que pocas mujeres se integren al campo científico, y cómo es posible que ellas integren en sus procesos los ámbitos del arte y la creación. Este y otros interrogantes se proponen en este Foro, organizado por la Embajada de Estados Unidos en Colombia, el Centro Colombo Americano y el Festival Internacional de la Imagen. Participan en el evento Caroline A Jones, profesora del MIT en USA, y formada en estudios visuales e historia del arte en Harvard, y quien realizó estudios de posgrado en el Instituto de Bellas Artes de Nueva York antes de completar su doctorado en la Universidad de Stanford en 1992; Miwa Matreyek, animadora, directora, diseñadora e intérprete residente en Los Ángeles; y Caudia Jurado, Diseñadora Visual y Decana de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas.





Social VR y Machine Learning

Presentada por Asher Remy-Toledo
Director de Hyphen Hub, Nueva York

En esta sesión se tiene la oportunidad de escuchar artistas nacionales e internacionales quienes, en medio de la situación crítica contemporánea, han estado explorando nuevos medios para la creación y experimentación con nuevas plataformas virtuales como lo es el Social VR y la Inteligencia Artificial, en particular el Machine Learning. En particular, la sesión se enfoca en la plataforma Mozilla Hubs, un espacio de colaboración de realidad virtual que desde su desarrollo en el 2018, se ha convertido en una de las plataformas de social VR mas utilizadas en el mundo. Gracias a su flexibilidad para diseñar espacios y comunicarse a través de avatares, algo que fue añadido al comienzo de la pandemia, la plataforma ha sido adoptada por curadores desarrollando exhibiciones, artistas desarrollando obras y performances in situ en la plataforma, Festival de la Imagen en el 2019, RealMix2020 Festival de Idartes-Bogotá entre otros.



A través de la historia, los artistas se han caracterizado por ser pioneros en la experimentación con nuevas tecnologías que, mediante la práctica artística, se alejan de los fines netamente financieros o militares con las que fueron creadas. La sesión se propone para conocer y entender desafíos y propuestas relacionadas a nuevos usos de las tecnologías contemporáneas y alternativas de comunicación con el otro a través de espacios construidos en la virtualidad.

Participan:

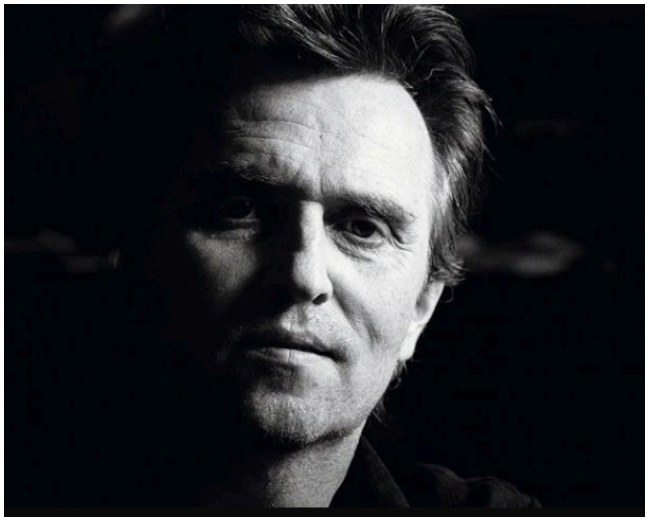
Claudia Hart
Estados Unidos



(Nueva York, 1955). Claudia, Surgió como parte de una generación de artistas intermedios al final de los años 80 que examinaban cuestiones de identidad y representación. Desde finales de los 90, cuando comenzó a trabajar con animación 3D, Hart adoptó estos mismos conceptos, pero ahora se centró en el impacto de las tecnologías de computación y simulación. Fue una de las primeras en adoptar las imágenes virtuales, utilizando animación 3D para realizar instalaciones y proyecciones de medios, y más tarde, cuando se inventaron, otras formas de realidad virtual, realidad aumentada y objetos producidos por máquinas de producción controladas por computadora. En el School of the Art Institute of Chicago, donde es profesora, desarrolló un programa pedagógico basado en su práctica, Experimental 3D, el primero dedicado exclusivamente a la enseñanza de tecnologías de simulación en un contexto de escuela de arte.

Crea representaciones virtuales que toman la forma de imágenes 3D integradas en fotografías, loops animados, instalaciones de animación multicanal, realidad aumentada, y performances en Mozilla Hubs. Es parte del equipo de Hyphen Hub con quien ha desarrollado varios proyectos performaticos incluyendo una reciente obra teatral en Hubs y un performance con sonidos ambisónicos.

Kurt Hentschlager
Austria



(Austria, 1960) Kurt es una de las figuras mas relevantes en el arte de nuevos medios en particular a lo que se refiere al área experiencial y sensorial. Sus instalaciones son viscerales e inmersivas, y reflexionan sobre la forma en la que el cerebro procesa el mundo exterior; y cómo la percepción está coloreada por la imaginación y la psicología individual de cada individuo. Kurt parte de investigaciones en sicología y neurología, así como en el arte y la cultura contemporánea. Las instalaciones de Kurt, han sido comisionadas por muchos de los espacios mas importantes e icónicos en el mundo. Kurt ha recientemente creado su primer espacio inmersivo en Mozilla Hubs del que nos hablará al mismo tiempo de su proceso artístico. Kurt es parte del network de Hyphen Hub, con quien ha producido varios de sus proyectos. Reside actualmente en Nueva York.

Sophie Kahn
Australia



(Australia, 1980) Sophie ha explorado la impresión 3D por muchos años, escaneando cuerpos y convirtiéndolos al espacio digital. Trabajando con scaners laser 3D, ha estado enfocada en el movimiento del cuerpo, la danza y en particular la tradición de las esculturas funerarias de la religión Cristiana que abundan en los cementerios, figuras que intentan volar y mostrar la ligereza del cuerpo humano cuando se vuelve etéreo. Debido a la crisis creada por Covid, la exhibición de esculturas en 3D en la que la artista había trabajado por bastante tiempo, fué cancelada a ultimo momento, lo cual forzó la artista a re-pensar el modelo de exposición. Después de haber colaborado con la artista Claudia Hart, quien fué su profesora, Sophie decidió crear un espacio de exposición en Mozilla Hubs donde presentó la muestra junto con un performance en vivo de danza contemporánea dentro del espacio. La exposición virtual lleva al espectador a escenarios que van desde una réplica de una galería real a una serie de espacios de museo imaginarios, donde esculturas monumentales emergen de la oscuridad y flotan por encima del espectador. Es parte del network de Hyphen Hub dónde ha exhibido en el New York Creative Tech Week, que fué co-creado por Hyphen Hub.

Andrew Blanton.
Estados Unidos



(San Louis, U.S.A 1981). Andrew es profesor asistente de arte de medios digitales en la Universidad Estatal de San José en San José, California, dónde enseña visualización de datos. Actualmente es estudiante de doctorado en CNMAT (Centro para Nuevas Tecnologías de Música y Audio) en la Universidad de Berkeley, California. Su trabajo se centra en el potencial emergente entre las artes y la tecnología interdisciplinarias, la construcción de entornos sonoros y visuales a través del desarrollo de software y la construcción de representaciones científicamente precisas de conjuntos de datos complejos como composiciones visuales y sonoras. Andrew tiene experiencia avanzada en percusión, desarrollo de software creativo y desarrollo de proyectos en la confluencia del arte y la ciencia. El es uno de los creadores de www.newart.city, una plataforma social de realidad virtual para exposiciones y espectáculos digitales. Andrew es parte del equipo de consejeros de Hyphen Hub para la aplicación de nuevas tecnologías.

Fito Segrera
Colombia

(Cartagena, Colombia 1983) Artista y tecnólogo creativo que trabaja en la intersección entre arte, filosofía y tecnología. Fito está explorando la coyuntura entre el Machine Learning y las plataformas de Social VR. Fito tiene una Maestría en Diseño y Tecnología de Parsons, The New School en Nueva York, Licenciatura en Bellas Artes y Producción Audiovisual + Multimedia de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Director de Investigación y Creación en Chronus Art Center en Shanghai desde 2015 hasta 2019 donde instaló el laboratorio de investigación de las instituciones. Profesor de estudio en los temas de aprendizaje automático e inteligencia artificial para artistas en la Academia de Bellas Artes de China (CAFA) en Beijing, la Academia de Artes de China (CAA) y la Escuela de Artes Visuales de Shanghai (SIVA). Fito es parte del network de artistas de Hyphen Hub, donde está colaborando en el desarrollo de proyectos educativos. Fito nos contará de la plataforma Mozilla Hubs que desarrolló recientemente donde utiliza visualización de datos para crear composiciones sonoras. Igualmente nos contará sobre su nueva plataforma Creátika, una organización dedicada a la enseñanza de Machine Learning en procesos educativos para la población joven en. Colombia.



Atractor
Colombia

(Bogotá, Colombia 1990's) Atractor es un estudio interdisciplinar conformado en 2017 por Juan José López, Alejandro Villegas, Blondinsky Kuznestov y Juan Cortés, durante su trayectoria se han enfocado en la visualización de fenómenos naturales, paradigmas matemáticos y científicos relacionados con fenómenos socioculturales no solo de la cultura hegemónica occidental, también de otros modos de saber y entender lo científico, a través de la interacción del espectador con un sustrato digital y análogo.

En esta charla Atractor Estudio compartirá los últimos proyectos que han realizado usando herramientas de visualización de datos e inteligencia artificial. Desde temáticas de visualización de información botánica, pasando por proyectos de impacto social trabajando con mujeres ex-combatientes de las FARC hasta proyectos curatoriales comisionados por Naciones Unidas. Este proyecto Subversive Poetics/ Radical Women in New Media, fue creado en Mozilla Hubs resaltando el trabajo de 8 mujeres artistas que se han destacado en las ultimas dos décadas enfocándose en la revolución digital y las nuevas dinámicas globales que caracterizan los últimos veinte años del siglo XXI.

El colectivo entiende la tecnología como un campo de lucha desde nuestro contexto latinoamericano. En este escenario, asimilar y experimentar la tecnología siempre como usuarios activos implica que las artes electrónicas y la creación tienen la potencia de detonar conversaciones y crear espacios de diálogo comunitarios.



Panel

Oliver Vodeb / Kevin Lo

Australia / Canadá

Para la versión 2021, el Festival Internacional de la Imagen invita a Oliver Vodeb, director del evento Memefest, y a Kevin Lo, a diseñar la imagen del evento en su celebración de los 20 años de realización, y cuyo tema central es Inter/especies.

Oliver Vodeb es un diseñador extradisciplinario, investigador pirata y educador. Es académico en la RMIT School of Design en Melbourne, enseña en el Master of Communication Design. Oliver cofundó Memefest en 2002 y es el curador principal del festival Memefest para Radical Design + Communication y facilitador de la red internacional Memefest. Es autor de Socially Responsive Communication (2008) y coeditor, junto con Nikola Janovic, de Demostración de relevancia: capacidad de respuesta, teoría, práctica e imaginación de la comunicación socialmente receptiva (2010) y Deuda para intervenir: lecciones críticas sobre la deuda, la comunicación , Arte y práctica teórica (2015). Su último libro es Food Democracy, publicado por Intellect Books UK (2018). Actualmente está trabajando en un nuevo libro colaborativo titulado Intimidades radicales, Investigaciones extradisciplinarias para hacer las cosas públicas con Intellect Books UK.

Kevin Yuen Kit Lo es director de Loki, un estudio multidisciplinario de diseño y comunicación con sede en Montreal / Tiohtià: ke. Su práctica tiene sus raíces en los principios de justicia social que guían la forma en que se trabaja, las relaciones que se construyen, las estrategias y la estética que crea y se implementa. Combinando el pensamiento estratégico y la pasión por el oficio, se crean proyectos que dan forma y agencia a ideas, problemas e historias importantes. Se ayudan a las organizaciones a aclarar y llevar a cabo su misión mediante el diseño de plataformas y herramientas de comunicación prácticas y útiles. Loki trabaja con organizaciones sin fines de lucro, organizaciones comunitarias, instituciones culturales y educativas, editoriales, sindicatos y asociaciones, artistas, investigadores y grupos activistas, como parte de movimientos más amplios por el cambio social. El estudio fue fundado en 2014 por el diseñador gráfico, educador y organizador comunitario Kevin Yuen Kit Lo. Es miembro de la red Memefest y de la cooperativa de artistas Justseeds.



Mesas de Edición
Encuentro de Editorxs

Director: Santiago Escobar Jaramillo
Editor Raya Editorial / Colombia



Los fotógrafos de Latinoamérica somos reconocidos por nuestra capacidad de documentar y contar historias que dan cuenta de la diversidad cultural, del territorio y del patrimonio, gracias a nuestra pluralidad y a la aplicación de metodologías particulares, pero debemos reconocer que tenemos limitaciones en la capacidad de editar historias, debido a vacíos de información, falta de experiencia en el tema y poca interacción con editores. Por ello, no somos tan efectivos para conectarnos con otras audiencias locales e internacionales que están expectantes de conocer lo que aquí ocurre. Si mejoramos nuestra capacidad de comunicar nuestros sentimientos y conocimientos a través de la narrativa de nuestra fotografía, podríamos construir puentes de comprensión más resistentes. ¿Si las historias son interesantes y se nos da bien fotografiarlas? Entonces, ¿qué nos estamos perdiendo en el proceso? ¿Qué significa editar? ¿Cómo se edita un proyecto fotográfico? ¿Cambia el proceso cuando es un proyecto fotoperiodístico o de fotografía expandida? ¿Cambia la edición cuando publicamos en un periódico, un fotolibro u otra plataforma? ¿Se puede aprender y enseñar a editar?

En ese sentido, desde el proyecto AñZ, Fotografía Expandida de Latinoamérica de Raya Editorial y Matiz Taller Editorial, proponemos Mesas de Edición / Encuentro de Editorxs, para reunir a editores de fotografía locales e internacionales para compartir sus conocimientos y habilidades con autores latinoamericanos durante dos días en Manizales en el Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona de la Universidad de Caldas, como parte del XX Festival Internacional de la Imagen Inter / especies. El encuentro virtual y presencial tendrá 3 ejes: charlas virtuales de los editores y autores invitados, exposición Para describir una flor de Martín Bollati de Argentina, y el taller de edición, Mesas de Edición. El encuentro contribuirá a intercambiar saberes entre editores y fotógrafos en el área/tema poco estudiado de la edición. Esto ayudará a fortalecer las habilidades del narrador de la imagen. Si más fotógrafos y editores latinoamericanos son educados para editar y contar historias, las historias de las comunidades y su territorio serán más precisos en contar lo que quieren contar y en las maneras de contarlo.

Mesas de Reflexión

El fotolibro como soporte narrativo:
Fabiola Cedillo y Agustín Zuluaga

Storytelling en las redes sociales:
Francisco Mata Rosas y Lania Lex

El fotoperiodismo impreso:
Esteban Vanegas y Karim Ganem Maloof

Curaduría y museografía
Hermanos Klint y Ana María Lagos

Proyectos Editoriales

Presentación de SED Editorial:
Martín Bollati

Presentación Aquí y Allá:
Zully Sotelo

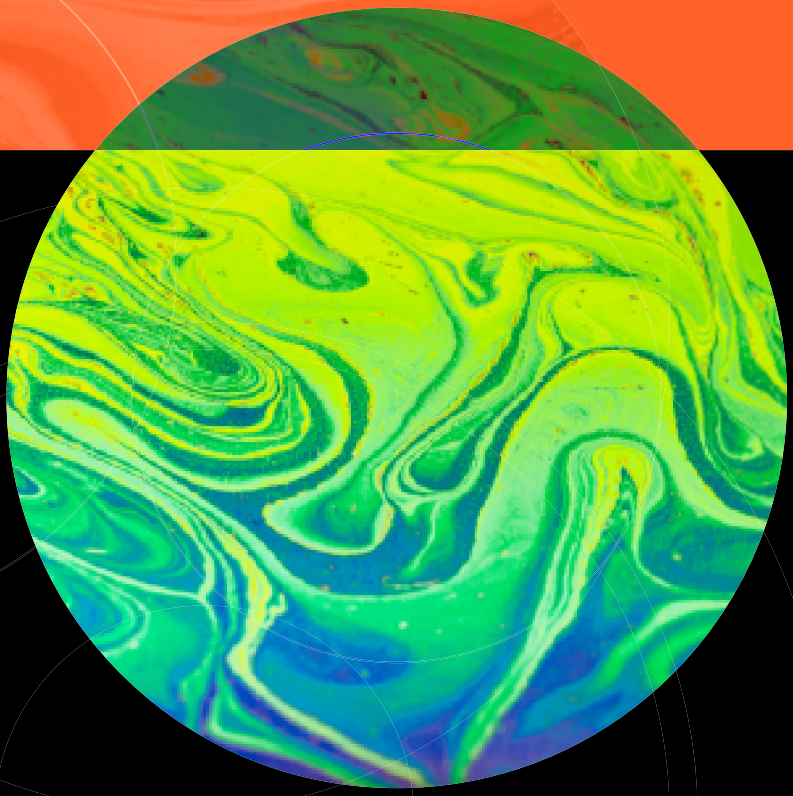
Presentación AñZ, Fotografía Expandida de Latinoamérica:
Santiago Escobar-Jaramillo y Janeth Usma

Presentación Un Burro con Alas
Paula Betancur

Presentación KWY:
Musuk Nolte



INTER/ESPECIES



ARTISTIC TALK

2 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Sébastien Robert
Francia

Sébastien Robert (1993. Nantes, FR) es un artista e investigador interdisciplinario que desarrolla una práctica en la intersección del arte visual y sonoro, la tecnología, la ciencia y la etnografía. La mayoría de sus proyectos giran en torno a un ciclo de investigación, a través del cual explora las cosmologías y rituales sónicos indígenas que desaparecen. Este conocimiento centenario del mundo está amenazado debido a problemas tecnológicos, sociales y ecológicos complejos e interrelacionados. Más allá de la simple documentación, aunque no es un ambicioso proyecto de archivo etnográfico, su objetivo es traducir estos recursos inmateriales en obras de arte tangibles y duraderas hechas de materiales que se hacen eco de las tradiciones de las comunidades encontradas y las geo-especificidades de los territorios explorados. A diferencia de los medios actuales de grabación (vinilos, cintas, archivos digitales), cuyo formato está estandarizado y cuya vida útil es limitada, Sébastien desarrolla formas alternativas de materializar parte de este patrimonio aportando diferentes escalas físicas y temporales a nuestras percepciones.

Como parte integral de su investigación, Sébastien participó en varias residencias de artistas como Arctic Wave (Andøya, NO), Into The Great Wide Open (Vlieland, NL) y Valley of the Possible.(Curacautin, CL) y dio conferencias en instituciones como el Arctic University Museum (Tromsø, NO), la ITMO University (San Petersburgo, RU) y la HEAD - University of Art and Design (Ginebra, CH).Sébastien ha expuesto recientemente su trabajo en Rokolectiv (Bucarest, RO), MU ArtSpace (Eindhoven, NL) y Global Seed Vault (Svalbard, NO) y ha actuado en varios festivales reconocidos internacionalmente como Rewire (La Haya, NL), Organik (Hualien, TW) y Mirage (Lyon, FR). Sébastien se graduó con honores del ArtScience Master entre la KABK - Real Academia de Arte y KC - Real Conservatorio de La Haya en 2020, donde ahora vive y trabaja.



Adeline Charneau

Francia

Obra: Would Homo-sapiens become obsolete?



Todos los organismos vivos están en constante evolución. Es lo que definió Charles Darwin en su teoría de la evolución de las especies y esta conlleva una parte de aleatoriedad y variación. Con la explosión de las nanotecnologías, las biotecnologías, la informática y las ciencias cognitivas van apareciendo nuevos relatos antropológicos que dibujan los contornos de un ser humano reparado, transformado o aumentado. Ahora el Homo sapiens puede manipular su ADN, transgrede la selección natural y elimina el azar. Visión de un mundo mejor o un mundo apocalíptico ? A través de mis obras artísticas, cuestionó la ética de estos relatos, invitando a desarrollar un pensamiento crítico sobre la condición humana y su futuro.

Quiero transcribir los flujos, las ondas consideradas como energías vitales que trascienden el Humano en todos los aspectos de su condición humana. El ser humano es un ser vivo, entre los seres humanos interconectados y animados por vibraciones. El ser humano solo se adaptará a su entorno si entiende y acepta su humanidad y su interdependencia con la Naturaleza.

Thomas Blanchard

Francia

Obras: N-Uprising / Aedan x Evolution

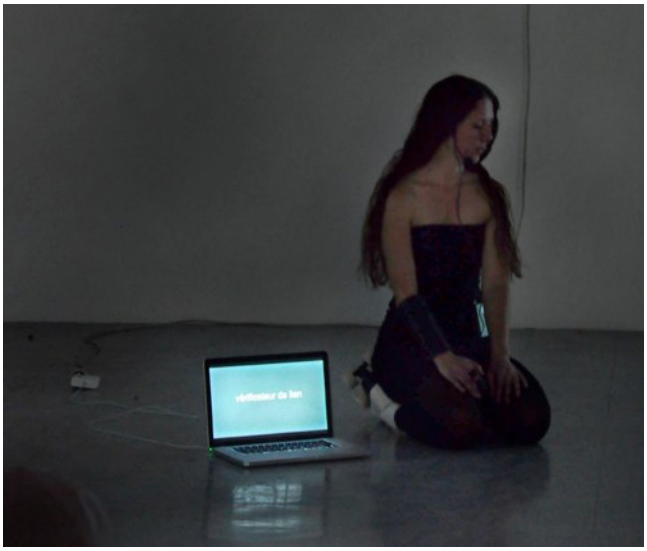


Thomas Blanchard (born in 1984 in Lyon, France) is a French video artist who likes to explore themes and mix the arts. His work has been featured in various festivals and exhibitions around the world, such as the Casablanca Biennale of Contemporary Art in 2016, the Artechouse Art Center in Washington DC, the NEW YORK SPRING Studio, and the Museum of Contemporary Art, KMCA from SEOUL or at the Atelier des Lumières de Paris. Through his work of forms, colors, pigments and textures, he creates powerful and enveloping visual works. In recent years, the explosive rendering of the colors of his films has been noticed by the biggest names in technology and communications. He has worked for Apple and the release of the iPhone X, but also with Sony Sony Square Tokyo, Dolby Laboratories, LG, Huawei, and Samsung for the release of the Galaxy Fold.

Sandrine Deumier

Francia

Obra: Realness - Intimate Garden



Sandrine Deumier is a pluridisciplinary artist working in the field of performance, poetry and video art whose work investigates post-futurist themes through the development of aesthetic forms related to digital imaginaries. With her dual philosophical and artistic training, she constructed a multifaceted poetry focused on the issue of technological change and the performative place of poetry conceived through new technologies. Using material from the word as image and the image as a word vector, she also works at the junction of video and sound poetry considering them as sensitive devices to express a form of unconscious material itself. The process of writing and the mobile material of the image function as underlying meanings of reflux which refer to the real flickering and to their reality transfers via unconscious thought structures. Her work consists mainly of texts, digital poetry, multimedia installations and audiovisual performances in collaboration with composers.

Gregory Lasserre and Anais met den Ancxt

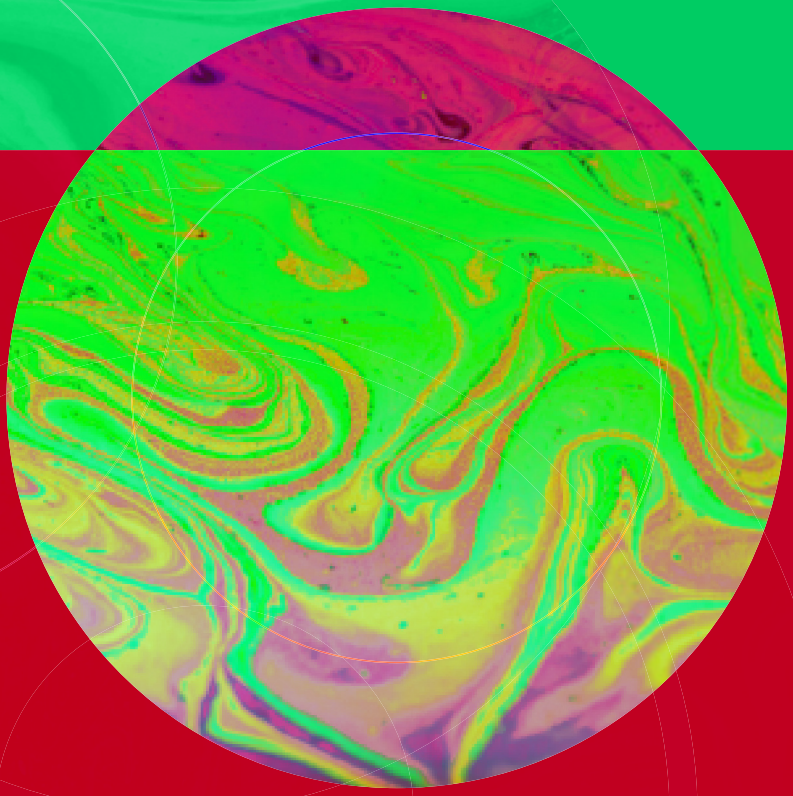
Francia

Obra: Distances



The interactive artwork "Distances" virtually brings together people who are not able to touch themselves physically. This artwork was born in April 2020 in response to the Coronavirus crisis that forced us to be isolated and to have physical distances from the others.

In this installation, 2 persons in 2 separate physical spaces are filmed in real time by 2 devices. They are invited to have contact virtually within the same image bringing them together face to face. The head-to head proposed by the software of the artwork is trying to constantly reduce the proxemic distance between the two persons. The images of their faces, their hands are attracted and created unique ephemeral meetings with the other. This artwork is participatory in its creative process for the 2 visitors interacting at the same time. This staging is constantly renewed for the other groups of observer visitors who are in the exhibition space. In this creation, we generate reactions and gestures from the spectators in response to virtual contacts. These contacts give to the viewer strange and real feelings.



RESIDENCIA ARTÍSTICA

Festival Internacional de la Imagen / Centro Cultural Manizales Banco de la República / Exploratorio Medellín

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Residencia artística

Festival Internacional de la Imagen / Centro Cultural Manizales Banco de la República / Exploratorio Medellín / Colombia

La Residencia convoca a artistas que presenten propuestas que se enmarquen en el ámbito de la creación interactiva a través de la expresión artística propia del autor, que tenga como propósito el desarrollo de un proyecto que posibilite el intercambio de conocimiento y el trabajo colaborativo con la comunidad. El Parque Explora, el Centro Cultural de Manizales - Banco de la República y el Festival Internacional de la Imagen invitan a docentes, estudiantes, profesionales e investigadores en los campos del diseño y la creación interactiva a participar con un proyecto de Investigación + Creación. La propuesta deberá hacer uso de dinámicas colaborativas y metodologías maker (DIY, co-creación, fabricación digital) y vincular en el proceso a diversos actores sociales y académicos.

Sebastián Duque Mesa

Ganador Residencia artística

Sebastián tiene un MSc en Física con énfasis en el estudio de la interacción de la luz y la materia usando los principios de la mecánica cuántica. Es docente de cátedra en el Instituto de Física de la Universidad de Antioquia y científico de datos e ingeniero de software en Torre Labs Co. Sus trabajos artísticos se centran en el uso de la ciencia y tecnología como recurso estético para poner en evidencia relaciones subterráneas de lo natural y social a través de la experimentación plástica. Estos trabajos utilizan la síntesis sonora, la inteligencia artificial y dispositivos electrónicos para la traducción de imágenes, datos y modelos matemáticos en experiencias sensoriales que resultan en instalaciones, páginas web interactivas o composiciones y paisajes sonoros.

Su proyecto da lugar una aplicación en la que el rostro de una persona que interactúa con una cámara es capturado, identificado y reconstruido, digitalmente, por un algoritmo de inteligencia artificial que enfrenta a ese individuo con su identidad (rostro) transfigurada en su representación digital. Esto, pues disfrutamos modelando una identidad y aparentemente nos beneficiamos de mostrarle a los demás la imagen curada de nosotros mismos que queremos que vean. Sin embargo, ¿sabemos dónde están esas migajas de nosotros mismo, reales o ficticias, que desperdigamos en nuestras travesías por la red? ¿Sabemos que cada interacción con una plataforma como Spotify , cada búsqueda en Google, cada ajuste o preferencia que elegimos y, por supuesto, cada fotografía nuestra, es material donado por nosotros a un sin fin de compañías.





INTER/ESPECIES

FORO ACADÉMICO INTERNACIONAL

2 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Foro Académico Internacional / Diseño y Creación

Actividad que convoca a la comunidad académica, investigadores, profesionales, docentes y estudiantes de posgrado y pregrado a postular sus trabajos de investigación y creación para propiciar el encuentro, la discusión, la reflexión, la apropiación social de conocimientos y el intercambio de experiencias sobre arte, diseño, comunicación, innovación tecnológica y creación interactiva y nuevos enfoques del pensamiento proyectual en la contemporaneidad.

PONENCIAS

FORO ACADÉMICO
INTERNACIONAL

Ponencias

Trabajos de investigación finalizados o en desarrollo con contribuciones al área de conocimiento del Diseño y la Creación, escritos para su publicación y presentados oralmente para el intercambio con el público.

Experiencias de viaje a través de la imagen, tránsitos y migraciones

Alejandro Jiménez Salgado
Magíster en Artes
Universidad de Manizales
ajimenez@umanizales.edu.co
Manizales, Colombia

Cristina Sabogal Suárez
Diseñadora Visual
Universidad de Caldas
cristinasabogal.s@gmail.com
Manizales, Colombia

Carlos Adolfo Escobar
Magister en Diseño y
Creación Interactiva
Universidad de Caldas
carlos.escobar@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

En el ámbito de la comunicación mediática, el mensaje se ha permeado por las prácticas artísticas, se configura una transmisión que más que un mensaje, es una conexión entre emisor y receptor, que a partir de los componentes propios y tradicionales del arte como lo son el tiempo, el medio, el soporte, la obra, se trasciende en la esencia misma de lo que se está contando entre el autor y el espectador.

Los medios definen los canales de comunicación, creación, divulgación y distribución. En este orden de ideas, son los medios los encargados de actualizar e innovar sus vías de difusión de la mano de la tecnología lo que indica que: "La revolución de los medios informáticos afecta a todas las fases de la comunicación, y abarca la captación, la manipulación, el almacenamiento y la distribución; así como afecta también a los medios de todo tipo, ya sean textos, imágenes fijas y en movimiento, sonido o construcciones espaciales" (Manovich, 2006, p. 64).

Por medio de la actualización de los procesos comunicativos, se desarrollan distintos lenguajes y narrativas inclusivas que abarcan una cantidad considerable de población y permite expandir la interacción de los distintos ejercicios artísticos tanto en las formas de las obras como en la incorporación de los espectadores a ellas.

El rol de la audiencia se ha modificado, en la tradición artística, la cual se concebía únicamente como receptor del mensaje, ahora se encuentra un espectador participativo e inmerso en historias, ideas y mensajes de las obras. Este tipo de participación da paso a que la interpretación y la subjetividad experimenten una construcción colectiva entre el creador, la obra, el espectador y el entorno. Este tipo de experimentación también genera espacios propicios para realizar reflexiones colectivas sobre el quehacer social, cultural y político.

De esta manera el proyecto de investigación se ha construido a partir de la posibilidad de entretejer relaciones entre una comunidad migrante y una ciudad que como territorio los ha acogido y brindado una posibilidad de rehacer su camino y establecer una morada. La mirada del proyecto señala que la posibilidad de ser escuchados a partir de otros lenguajes y narrativas.

PALABRAS CLAVE

Migración; Trasnmedia; Territorio; Experiencia; Relatos; Arte; Imagen.

INTRODUCCIÓN

Los imaginarios colectivos e individuales tienden a converger en el arte concibiendo tal como una experiencia estética. Esta unión de individualidades se da por medio de historias que comparten similitudes en su desarrollo, abriendo paso a generar empatía, entre el grupo focal de creación y los grupos sociales e individuos que sean partícipes de la exhibición de la obra, desde su presencia en el mundo, los objetos descritos o, simplemente, desde las vivencias cotidianas.

Los numerosos lenguajes del arte son la herramienta que permite llevar a cabo una construcción de tejido social que reconoce sus actores en pluralidad pero que acepta la individualidad de los participantes, es por ello que la construcción de narrativas e imaginarios parte del entendimiento de las particularidades de cada uno de ellos que, al unirlos, se convierte en un entramado de voces y experiencias que se alzan en una misma forma pero a diversos tonos.

El grupo focal adaptado a este proyecto de investigación creación, comprende un conjunto de migrantes de origen venezolano que encontraron un asentamiento en la ciudad de Manizales debido a que, por las afectaciones políticas de su país, emprendieron su marcha en búsqueda de tranquilidad para ellos y sus familias. Con este grupo, se llevaron a cabo encuentros donde, por medio de la inclusión de distintas prácticas artísticas, fue posible generar un lenguaje transmedial donde se incluyen historias de tránsito y desplazamiento adquiridas gracias a la relación de cercanía que se entabló con los participantes. Las cifras oscilan entre 700.000 y más de 1.600.000 exiliados venezolanos entre 2015 y 2017 (Organización Internacional para las migraciones, 2018), misma cifra de personas que han entrado en condición de desplazamiento a distintas partes del mundo. Por su parte, Colombia, ha activado la implementación de estrategias de inclusión por medio de organizaciones privadas y públicas del país para facilitar las condiciones de adaptación de las dinámicas del nuevo territorio a habitar.

"Según cálculos de Migración Colombia, dentro del territorio nacional permanecen, en la actualidad, un poco más de 153 mil ciudadanos venezolanos, a quienes ya se les venció su permiso temporal de permanencia, así como cerca de 50 mil más, a quienes estarían próximos a vencérseles y estarían en permanencia irregular" (Migración Colombia, 2017). La Fundación sin fronteras, en Manizales, censó en marzo de 2018 a 120 venezolanos en condición apta para participar activamente de la oferta laboral manizalita, esto sin contar sus núcleos familiares y demás migrantes indocumentados. Esta dinámica ha permeado la forma de concebir las dinámicas sociales y económicas de la ciudad puesto que los servicios básicos, de salud, de escolaridad y empleo se ponen en cuestión a la hora de entender su oferta y demanda sobre la población, situación que se encuentra a cargo de los entes de control de la ciudad. Desde el entendimiento de las individualidades, entra en juego el ver y sentir como migrante en un espacio-tiempo al que no se están acostumbrados y por el cual se hace necesaria la adaptación de estrategias que permitan al público residente entender y aceptar las diferencias y condiciones de los venezolanos sin necesidad de anteponer un prejuicio al respecto de la situación actual de su país natal.

Los productos audiovisuales son los componentes que hacen énfasis en la creación del proyecto ya que, por medio de las cuatro tipologías de la imagen: fija, ambiental, móvil y digital , se puede evidenciar de manera gráfica las experiencias de los migrantes venezolanos residentes en la ciudad de Manizales. Este enfoque transmedial de las narrativas posibilita la experiencia estética de los contextos culturales, sociales y políticos desde los ojos y voz de los migrantes.

Según Carlos Scolari (2013) las narrativas transmedia son "un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión", con base en esta cita, se logra identificar que el uso de distintos soportes y lenguajes plásticos en la creación de productos permiten extender una posibilidad distinta de interpretación que parte desde la experiencia vivida de cada espectador ante los distintos formatos. Así mismo, el uso de los múltiples canales de comunicación dan paso a una divulgación ágil- en el caso del uso de plataformas digitales- y divulgación desde la experiencia -en el caso del uso del espacio público- llevando así el arte y las propuestas gráficas a un espacio abierto, alejado del contexto tradicional donde las obras nacen y mueren dentro de las exposiciones de claustros académicos y museos.

METODOLOGÍA

Para alcanzar los resultados del proyecto se hizo uso de la metodología propuesta en la tesis de maestría Geo-poética de la imagen, la ruina como un devenir estético de Alejandro Jiménez Salgado, la cual estuvo mediada por tres momentos: la experiencia (lo vivido), la reflexión (interpretación), la creación (escritura y obra), para desprender una mirada de reflexión ante los cuerpos que han sido despojados y deshabitados.

Para el desarrollo de esta investigación fue necesario que la metodología se pudiera entrelazar con conceptos como el tiempo, el tránsito y el sentir. De esta manera, abordar la ruina como concepto primario permite comprender la migración no solo desde el desplazamiento del lugar, sino también del pensamiento (sociedad y cultura), la memoria (tiempo), el cuerpo y el objeto (manifestación física).

Así entonces, en el primer momento, la experiencia habla de lo vivido, de las situaciones que dejan una huella importante que se expresa con palabras que se convierten en narraciones, y que, gracias al intercambio con el grupo focal de migrantes venezolanos se generaron diálogos que contienen muchas historias, lo que ha posibilitado entablar una relación con los espacios encontrados en los largos desplazamientos al caminar.

El segundo momento, la reflexión, es un momento para volver a pensar la naturaleza del tránsito y el habitar nuevos espacios, donde lo cultural se transforma en nuevas dinámicas vivenciales, para así comprender por qué las Ruinas hablan de la reconstrucción personal.

El momento de la creación es la manifestación de los relatos intangibles, es decir, de las experiencias de las personas y los lugares que se han construido en el camino del migrante a través del concepto de Ruina.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Para el desarrollo de la investigación-creación, fue diseñada una serie de talleres para posibilitar espacios de intercambio con el grupo focal de migrantes venezolanos, en dichos talleres, a través de la recolección de sus historias y experiencias, se entablaron diálogos en los que se pudieron encontrar relaciones entre sus vivencias y, de esta manera, crear una narrativa desde una propuesta plástica.

El grupo estuvo conformado por participantes procedentes de Maracaibo, Isla Margarita, Caracas, Barquisimeto, entre otros. La llegada a la ciudad de este grupo focal se dio de diferentes maneras y en diferentes épocas las cuales permitieron que las condiciones en las que se han establecido en la ciudad permitieran generar una serie de relatos inusuales entre el grupo. Algunos de ellos se establecieron en la ciudad con su familia, otros lo hicieron de manera independiente y se encargaron de buscar la manera de traer su núcleo familiar en la medida de sus posibilidades.

Algunos de los elementos que se plantearon para articular ambos conceptos, se abordan desde la memoria, la huella, la imagen, el lugar, el habitar, los recorridos, el tránsito y la permanencia. Este despliegue de palabras clave permitió generar un tejido entre los conceptos de ruina y migración, también permitió crear un ambiente de empatía entre los participantes, así mismo con los investigadores y talleristas vinculados a la fase de experiencia (reconocimiento).

Como punto de partida para plantear el desarrollo del proceso basado en la metodología propuesta, se reconocieron varios momentos antes del inicio de la migración de los participantes, algunos de ellos habían salido de Venezuela años atrás a países como Ecuador, Chile, Perú y Argentina. Esto les había permitido familiarizarse con los desplazamientos. Además, en su momento, los factores sociales no estaban tan marcados por el contexto político de Venezuela. Los participantes con mayor experiencia lograron diferenciar las cualidades y características de los lugares que habitaron años atrás. De esta manera, en el diálogo de reconocimiento previo a la realización de los talleres se pusieron en la mesa comparaciones y similitudes entre los participantes, cosa que posibilitó generar una conjunción de apreciaciones del territorio habitado de la ciudad de Manizales.

El objetivo de la fase de reconocimiento fue comprender el papel de los diversos relatos en circunstancias migratorias, además de la relación de las personas según los diferentes territorios recorridos. Con las experiencias, lugares y recorridos migratorios recolectados en las conversaciones se obtuvieron materiales que se sumaron a la narrativa migrante que se iba construyendo en conjunto, un trabajo colaborativo que permitió generar en paralelo un acto de reparación simbólica, en relación a su proceso de exilio de su país de origen, esto mediado por el ejercicio de transmitir sus historias a través de las prácticas artísticas. Indagando en estas experiencias se encontraron similitudes culturales y relatos en los que pudimos clasificar el tipo de historias que dieron pie a la exploración de lo que implica migrar.

Para afianzar la práctica plástica en la que se emprendió el proceso de creación de la investigación, se hizo referencia a dos obras pictóricas y fotográficas, que, si bien se dieron en diferentes contextos sociales y culturales, sirvieron para hacer alusión al poder de la imagen como lenguaje narrativo.

La primera de ellas, la propuesta pictórica La guerra que no hemos visto (2007-2009) de Juan Manuel Echavarría en su propuesta de creación dio prioridad a la conversación generada entre excombatientes, tanto soldados como exguerrilleros, que permitiera establecer un ambiente de confianza en el que pudieran contar sus historias a través de la pintura (figura 4) el resultado fue un ejercicio en el cual la pretensión no era enseñarles a pintar, sino que, a través de un encuentro con el papel y el pincel, pudieran retratar la guerra que vivieron y aún no habían terminado de contar.

Echavarría (2009) identifica algunas consideraciones que pueden explicar de mejor manera cuáles son esas reparaciones simbólicas que se dan a partir de la apropiación de las prácticas artísticas y plásticas posteriores a experiencias negativas (violencia, pérdida, exilio, migración o desplazamiento forzado, etc.), específicamente es la manera en que los talleres realizados con el grupo focal para el desarrollo de su obra, se convirtieron en una herramienta potente para la transformación tanto de los excombatientes como para el propio artista, y que plantea lo siguiente:

Escuchar y ser escuchados nos transformó a todos. Algunos pudieron hablar y desenterrar esas historias tan conmovedoras y fuertes que llevaban dentro y que en algún momento habían enterrado para olvidar. Para otros este ejercicio tan básico se convirtió en una poderosa herramienta que nos ayudó a procesar nuestras propias emociones y sentimientos. (Fundación Puntos de Encuentro, 2020). De esta manera, se evidencia que en la creación de su obra se hizo un acercamiento a la mirada cuidadosa sobre la expresión gráfica como facultad propia del ser humano para expresarse, así el dibujo se convirtió en manifiesto, siendo el medio a través del cual se dio una de reparación simbólica ya que de él se llegaron a desprender trazos que dieron vida a sus vivencias y se dio una transformación de parte y parte. Es precisamente en este punto en el que este proyecto de investigación-creación se basó para la construcción de los encuentros y la exploración de las prácticas artísticas como catalizadores de las experiencias vividas de los migrantes venezolanos.

Por otro lado, la obra del fotógrafo Gregg Segal El viaje que nunca termina (2019) permitió complementar aquella imagen que se encarga de pensar y representar las implicaciones de migrar. La propuesta fotográfica de Segal afronta una reflexión sobre la intimidad de las pertenencias de los que migran, otros elementos que viajan con ellos y las raciones mínimas de comida con las que tienen que sobrevivir, de esta manera, mira hacia el interior y da un valor simbólico a los objetos que los acompañaron en su tránsito (figura 5). En el proyecto de investigación-creación que se ha realizado con los migrantes venezolanos, la maleta de viaje se configuró como propuesta plástica que se convertiría en el contenedor de toda la fase inicial y creativa.

Cabe destacar que una de las prioridades de la investigación-creación en el proyecto con los migrantes venezolanos que hemos desarrollado, fue comprender la migración desde el lado más humano, en el que la prioridad parte de escuchar, de reconocer y de generar empatía. De esta manera, el cambio trasciende al recurso material y se compromete con lo simbólico permitiendo establecer nuevas dinámicas en torno a la ciudad y al territorio, en este sentido, la referencia que se toma de la obra de Segal (2009) se relaciona al proceso creativo de su propuesta fotográfica donde él plantea que "a través de las fotos se puede entablar una conexión con las personas.

Necesitamos dejar de entender a los individuos por cifras, estadísticas. Despertar la preocupación al entendernos como humanos puede generar el cambio" (Guerrero, S. f.).

Gracias a las visiones multidisciplinares del equipo de investigadores que ejecutó este proyecto, se posibilitó una sinergia amplia al momento de ultimar los productos de creación que resultaron del trabajo articulado con el grupo de migrantes venezolanos. El proceso de creación se determinó gracias al intercambio permanente con el grupo focal, que aportó desde las memorias y tránsitos de sus integrantes una cantidad significativa de experiencias que, luego, configuraron tres resultados principales (una publicación independiente, un paisaje sonoro y un montaje expositivo en plataformas digitales) y, un cuarto resultado que se encuentra en fase de finalización.

La palabra

"Muchos me ven como heroína, como esa persona amiga, les inspiró confianza y para mi es gratificante porque es una manera también de hacerlos sentir que son importantes y que la vida sigue y que la vida continúa, que más allá de todas estas circunstancias y adversidades que nos ha tocado vivir, podamos tener siempre un corazón de agradecimiento por lo poco o lo mucho que tengamos, ser portadores de esa buena semilla, que siempre se los digo". Anahy Breisse.

En el ejercicio de exploración narrativa de cada participante, se propuso una reflexión sobre sus y su proceso al establecerse en un nuevo territorio.

De esta manera los participantes compartieron y comunicaron sus historias, en primera instancia la escucha determinó el camino para llegar a la manera de expresar no solo a través de la palabra, sino a establecer una comunicación visual, desde lo gráfico, y así se configurar los relatos a partir de un medio que puede ser comprendido por cualquier tipo de público, sobrepasando barreras idiomáticas o incluso niveles de escolaridad.

"Creo que esto ha sido un crecimiento, ha sido una experiencia, un aprendizaje en todos los sentidos y el día que la vida nos permita volver a nuestro país, volveremos con otra actitud, obviamente no vamos a encontrar la misma Venezuela pero toda esta experiencia nos tiene que servir para ser mejores seres humanos". Anahy Breisse.

En cada conversación que se generó a través de los diferentes talleres se establece una línea de tiempo que a partir de la experiencia vivida se desarrolló la parte práctica y creativa, así se invitó a los participantes a plasmar su experiencia alrededor del desplazamiento, el transitar y el convivir en un nuevo territorio, a través de la solución de unas preguntas claves que respondieron a una manera de hacer consciente el autoconocimiento de cada uno de los venezolanos y que llevaron a potenciar la reflexión de lo que implica haber migrado de manera forzada.

1. ¿Cuál es tu lugar favorito de Manizales?
2. ¿Cuál era el lugar favorito de tu ciudad en Venezuela?
3. ¿En qué medio de transporte llegaste a Colombia?
4. ¿Qué sueño estás construyendo en Manizales?
5. Dibújate a ti mismo.

La percepción del ejercicio se vio reflejado de manera subjetiva y abierta a la interpretación de cada espectador, se pudo determinar que los participantes encontraron en sus respuestas, los elementos necesarios para entender una narración no muy alejada de su cotidianidad.

Para mí, mi Venezuela es aportar esa semilla a toda esa población que me busca, que sencillamente le habla. Para mí Venezuela es esa cantidad de migrantes y esas diferentes regiones de mi país que no importa de dónde vengas, cómo seas, simplemente es el extender la mano y el apoyar.

Por lo tanto en la dinámica planteada para la exploración plástica en el marco de la investigación se realiza el lanzamiento de la publicación generada hasta ese momento a través del dibujo y del fanzine. Se llevó a cabo un evento en Jolly Roger, una tienda de productos gráficos independientes en la ciudad de Manizales en el cual se tuvo como invitada especial la caricaturista de origen venezolano Guarisquin , quien actualmente se encuentra radicada en la ciudad de Medellín y quien, gracias a su propuesta artística desde lo gráfico, es reconocida a nivel nacional e internacional. Junto a Guarisquin se logró establecer a través de la sinergia de los trabajos realizados un referente en la voz del migrante venezolano que construye desde la memoria sus pequeñas Venezuelas en la manera que habita el nuevo territorio, ya que mediante sus dibujos plantearon desde diversas ópticas, sus propias vivencias.

Para los participantes de la investigación fue contundente este encuentro con la mirada hacia otras historias que, con humor, sarcasmo e ironía, mostraban una posición cultural y política, en propuesta a construir un diálogo en el que los venezolanos sumaron importantes reflexiones que enriquecieron el proyecto de investigación-creación.

Tránsito sonoro

"Son las dosis diarias de un pastor colombiano de apellido Arana, que por un día me llegó y me encantó porque habla sobre un tema en específico sobre algo que puede ser un hecho real o una fábula pero en base a lo que te relata él lo lleva al contexto bíblico: cómo podemos nosotros transformar esa circunstancia y esa emoción" Anahy Breisse.

En el proyecto lo sonoro se constituye como un estímulo que, si bien se encuentra en nuestra vida cotidiana, no somos conscientes de que está allí. La sensación, por consiguiente, es permanente, pero el sentimiento y el conocimiento se dan una vez se identifiquen estos estímulos y se relacionen con el entorno. Según María Soledad Cabrelles Sagredo (2006), el acto de percepción tiene tres momentos: la sensación (reacción física), el sentimiento (reacción afectiva) y el conocimiento (reacción mental). Así se establece una segunda dinámica que como Paisajes sonoros, permite a los participantes hacer recorridos y establecer memorias en la ciudad de Manizales, estas memorias sonoras que traían de su ciudad de origen y que constituían una identidad en el nuevo territorio. El objetivo principal fue identificar en Manizales esos espacios que desde lo sonoro evocan una memoria a los

lugares que habitaron en Venezuela, además de encontrar puntos en común para reflexionar sobre la relación del sonido y el territorio.

La recolección de los sonidos a través de grabadoras profesionales y equipos móviles, permitieron que la experiencia fuera más efectiva en la manera en que ellos se relacionaron con los espacios visitados. Al identificar algunos espacios de la ciudad, pudieron mapear una historia sonora en que crearon un imaginario también dentro del recorrido. Una vez en cada espacio, se hizo el registro de los sonidos que ellos relacionaban con su ciudad de origen o su lugar favorito en Venezuela, con lo cual se encontraron ambientes, relatos y acciones cotidianas que permitieron involucrar a otras personas ajenas al proceso.

Durante el recorrido, de manera coincidencial, se tuvo un encuentro con varios venezolanos que estaban en el mismo sitio y se acercaron al grupo, identificándose como hermanos migrantes y que decidieron participar con sus relatos en la construcción del paisaje sonoro. De este encuentro fortuito emergió un relato sobre la forma en que se desplazaron hacia Colombia, una palabra simbólica y significativa que se convirtió en referente dentro de la investigación: el caminante, noción característica que se acopló a las experiencias de los participantes y que detonó en el proceso conceptual un término que no se había referenciado. Así mismo, en el marco de la creación como lenguaje narrativo desencadenó una identidad del migrar, el desplazar y el caminar, que cobijó a los participantes venezolanos y el equipo de investigadores.

Con la recolección de todos estos sonidos se creó una composición que cuenta la historia de ese caminante, el que deja memoria en cada paso y se transforma en su recorrido. Las diversas sonoridades se conjugaron y dieron como resultado un paisaje sonoro colectivo, para el cual cada participante aportó un segmento de esa memoria sonora que tenían de su ciudad de origen y posibilitó la culminación del proceso de percepción: La sensación, se determinó bajo sus tránsitos cotidianos, sus recorridos habituales en un territorio que no es propio, el sonido de lo común que no es reconocido y que hace parte del entorno sin ser consciente de él. El sentimiento, en donde lo inconsciente se identificó al ponerse contexto y donde se logró crear relaciones de los estímulos sonoros a través de la memoria y el habitar pensado desde lo sonoro. Y, por último, el conocimiento, en el que el ejercicio se materializó a través de la identificación de los lugares en Manizales donde podían encontrar las relaciones sonoras con sus lugares en Venezuela y la recolección de los sonidos siendo conscientes de los estímulos sonoros en el territorio.

La transformación y exhibición de los productos del proceso de creación a partir de los encuentros con el grupo de migrantes. Inicialmente, se planteaba la intervención dentro de un evento representativo de Manizales, sin embargo, debido a las consecuencias provocadas por los períodos de confinamientoy demás medidas de contención del COVID 19, se tuvo que repensar cuáles serían esas propuestas de creación y como serían exhibidas

La virtualización de la mayoría de las actividades fue el común denominador para promover el distanciamiento social, esto posibilitó la exploración de otros soportes para los encuentros académicos y artísticos. En ese sentido, la difusión de los resultados se transformó para adaptarse a las posibilidades del contexto y fue así como la conceptualización de la obra migró a un alcance donde lo digital tomó mayor relevancia .

La organización del evento donde se exhibirá la obra del proyecto optó por la implementación de la plataforma Hubs de Mozilla, la cual brinda una experiencia de realidad virtual y realidad aumentada a través del uso de modelados 3D, donde pueden recrearse espacios con diversas funcionalidades y en la que los usuarios que allí convergen pueden interactuar entre sí, mientras observan y recorren el espacio virtual.

La intención de la propuesta plástica debía contener un lenguaje simple y una narrativa clara, pero cargada de simbolismos que representarán a los participantes, con el fin de que se lograra llegar a los espectadores con un mensaje contundente, en el que así no fueran migrantes se pudieran reconocer en las historias y experiencias contadas, generando empatía y tolerancia frente a una problemática que por su contexto no puede ser obviada.

Para ello, se determinó que la publicación editorial se convertiría en un ambiente de 360º, con las imágenes dispuestas para que fuesen leídas y recorridas sin la necesidad de un orden específico, incluso de distinción de los autores, permitiendo al espectador hacer una lectura libre sin los sesgos que puedan generar divisiones en los contenidos, a la par que se generaba un estado inmersivo que se complementa con el paisaje sonoro resultado del segundo taller.

CONCLUSIONES

Todo proceso académico debe cumplir estándares de publicación y ejecución por medio de los cuales se presenta a la audiencia un proyecto académico de calidad. En este caso, el proyecto de investigación-creación de la Universidad de Manizales y la Universidad de Caldas que tiene por nombre “La ruina como concepto para una narrativa visual en un mundo transmedia. Mirada de migrantes venezolanos en la ciudad de Manizales”, fue presentado con toda la rigurosidad académica que este requiere, sin embargo, adquirió un matiz de empatía y compañerismo entre el grupo de migrantes y el grupo de investigadores lo que permitió entender de manera más precisa y emocional el contexto por el cual pasan dichos personajes, esto logró crear una sinergia entre la producción de conocimiento y el aporte desde el sentir, la experiencia y lo humano.

Las expectativas del desarrollo de los talleres y encuentros del proyecto fueron superados en el proceso

frente al compromiso con el proceso de participación de los migrantes venezolanos, puesto que se logró una consistencia en la vinculación del grupo a las actividades programadas. Las prácticas y los ejercicios de creación de imagen por medio de diferentes lenguajes y narrativas permitieron evidenciar la manera en que los soportes análogos, impresos y digitales actúan en la forma de percibir las diferentes historias.

Por otra parte, se pudo evidenciar en el trabajo en conjunto que la oralidad es necesaria en primera instancia para generar un acercamiento de confianza entre los participantes de los encuentros, en ese sentido, la investigación se convirtió en el canal propicio para comprender y conceptualizar las historias de vida de los migrantes a partir del diálogo en el que ellos encontraron refugio y pudieron compartir sus experiencias libremente.

Una clave fundamental en el desarrollo del proyecto se evidencia en la construcción de tejido social a partir de productos plásticos y de creación por medio del acercamiento formal y directo con los personajes, esto permite un seguimiento de la historia de manera más cercana. Estos trabajos de inmersión son propicios para comprender, de manera consciente, el tránsito por el que pasan los migrantes por medio de un diálogo retroactivo porque el investigador se permea por las historias generando una visión más humana desde el contexto particular y reconociendo los entretejidos culturales y sociales que traen consigo las dinámicas de una ciudad y cómo estas están presentes en la cotidianidad de un migrante que llega a un territorio nuevo.

Los aspectos técnicos del dibujo aplicados en una imagen que se desprende de cualquier interés profesional respondieron a la naturaleza de la investigación para que, dentro de la práctica experiencial, se permitieran reconocer en las líneas narrativas, las cuales se encontraron en cada una de las publicaciones impresas. Los recursos tecnológicos con los que se pudo contar en el transcurso de la investigación posibilitaron que algunos de los participantes se apropiaran el uso de estos y se destacarán en el reconocimiento de la técnica (dibujo, audio, fotografía), sin que este fuera uno de los objetivos dentro del proceso. El resultado de la investigación-creación es una sinergia entre la producción de conocimiento (obra) y el aporte desde el sentir (reparación simbólica y construcción de tejido social).

Para cada uno de los migrantes existe algo particular y es su propia historia en la que se ha dejado algo atrás y se ha encontrado algo nuevo en el presente, para esto en sus historias cada uno de ellos ha dejado consignado en sus dibujos los objetos y lugares que han configurado estos tránsitos de forma tal que la re-significación, es una constante por los cambios generados a través de los caminos recorridos.

Para Natalia Alonso Rey (2012) en su texto Las cosas de la maleta es fundamental determinar el tipo de significados adquiridos en la interpretación de las cosas que hace parte del acto migratorio, así plantea que la continuidad y la presencia en los objetos es dominante cuando el significado es la continuidad de un tiempo y un pasado y lo relaciona directamente con el espacio geográfico, con las personas y familiares que se convierten en memoria y son huella en su transitar. Así entonces para el proyecto es importante tener como referencia el valor agregado que tiene cada uno de los objetos, cosas, personas, lugares que hacen parte de los tránsitos realizados por cada migrante venezolano participante de los talleres, que asumió esta propuesta como un camino para resignificar su desplazamiento y todo lo que implica.

El significado predominante de los objetos es la continuidad y la presencia —la unión, como señala Bourdieu (2003) para las fotografías—: continuidad con un tiempo pasado, con un lugar geográfico que quedará lejano, con personas y familiares que se hacen presentes a través de los símbolos que los representan y con la propia biografía. Ello no significa que sus significados sean estáticos, hemos visto que algunos objetos han ido cambiando de significado.

Por esto, cabe resaltar que dentro de la experiencia estética en la que se ha desarrollado el proyecto de investigación-creación es que, así como la migración es desplazamiento, los significados y símbolos encontrados a través de los encuentros y los talleres no son estáticos, tienen movimiento y están en constante cambio y construcción.

Reconocer diversos tipos de migraciones, desde una exploración estética, es algo que ha sido desarrollado por diferentes artistas, el fotógrafo Sebastião Salgado en su libro Éxodos. Movimientos migratorios alrededor del mundo aborda temas de desplazamientos en los que se reflejaba la difícil situación de la migración en varias partes del mundo desde diferentes perspectivas, estas para Ramírez son: El resultado, según su autor, es una historia acerca de la reorganización contemporánea de la humanidad: “Este libro cuenta la historia de una humanidad en movimiento” (Salgado, 2000, p. 7) La historia nos toca porque la gente rara vez elige un desarraigo total, la mayoría son obligados a convertirse en migrantes, refugiados o exiliados por fuerzas como la pobreza, la represión o la guerra. Y así, viajan como pueden en embarcaciones frágiles, en trenes, amontonados en camiones o a pie. (Ramírez Agudelo, s. f.).

La visión que presenta Salgado en su obra ha permitido a esta investigación concluir que la mirada sobre los migrantes se ha visto mediada por perspectivas más crudas, retratando lo que tienen que pasar en su recorrido: el hambre, la desesperanza y la incertidumbre reflejan esa realidad a finales del siglo pasado y que, al día de hoy, se pueden ver en historias tan cercanas como las de los migrantes venezolanos que han llegado al territorio colombiano. Estas historias de los migrantes venezolanos nos han permitido enfocarnos en el factor humano de una manera más sensible y, así, oír su voz que se reconstruye en los nuevos territorios.

De acuerdo con lo anterior, esta investigación-creación evidencia que el trabajo colectivo genera un entramado de historias, el cual, para este caso, tuvo como objetivo principal plantarse un pensamiento de esperanza frente las situaciones que acarrea la migración, tanto en las nuevas oportunidades y en lo que implica avanzar sin mirar atrás.

De este modo, se reconocen las ruinas en cada experiencia estética de resistencia y re-existencia de cada migrante. Esto debido a que las ruinas expresan un lenguaje que cuenta estas historias migrantes a partir de las huellas y cicatrices que causan cada uno de los diferentes desplazamientos vividos por los participantes.

En esta investigación, la experiencia estética de la migración nos permitió sentir las diversas relaciones humano generadas al caminar, en diferentes ciudades y culturas, para encontrar maneras de habitar en nuevos territorios de manera respetuosa, justa y sana. Por ello, este trabajo, finalmente, se convierte en una búsqueda de nuevos espacios para reconstruir y replantear con aquellos caminantes que empiezan a habitar los territorios las dinámicas sociales y culturales que configuran la convivencia, la empatía y también la comprensión de los otros.

Esta mirada sobre la migración abre las puertas a un largo camino de búsquedas plásticas alrededor de las ruinas, un camino que pretende fortalecer las miradas sobre la experiencia humana, el habitar y el morar en temáticas de sociedad y cultura. De este modo, se procura seguir trabajando sobre los lenguajes y narrativas transmediales, de modo que se sigan impulsando también estos modelos comunicacionales para romper las fronteras sociales, que en una época donde la producción visual se masifica, propuestas como esta investigación permiten explorar las posibilidades de configurar nuevas estrategias alrededor de la producción artística, que son un pequeño peldaño para construir y entender la diversidad en la que nuestro entorno se va transformando.

Para finalizar, el proyecto de investigación-creación, por su parte, exploró cómo las nuevas dinámicas en las que las artes, el diseño, el periodismo y la comunicación buscan reflexionar acerca de las visiones particulares de las experiencias, en este caso la migración forzada y cómo, a través del medio, se logra traducir lo desgarrador de esas historias, pero evocando una visión más humanista que opta por desprender el contexto político, social y cultural, para comprender la situación del individuo, sus anhelos y deseos manifestados en cada uno de los relatos puestos en papel

BIBLIOGRAFÍA

Alonso R, N. (2012). Las cosas de la maleta. Objetos y experiencia migratoria. Arxiu d'Etnografia de Catalunya, (12), 33-56. https://core.ac.uk/download/pdf/39154095.pdf

Bourdieu, P. (2003). Un arte medio. Ensayo sobre los usos sociales de la fotografía. Gustavo Gili Fotografía. https://es.slideshare.net/gl990/bourdieu-pierre-un-arte-medio

Cabrelles S, M. S. (2006). El paisaje sonoro "una experiencia basada en la percepción del entorno acústico cotidiano". Revista de Floklore, 26a(302), 49-56.http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-paisaje-sonoro-una-experiencia-basada-en-la-percepcion-del-entorno-acustico-cotidiano/

Carrillo Espinosa, M. C. (2010). Imágenes que viajan: el rol de la fotografía en la migración ecuatoriana. Revista Chilena de Antropología Visual, (15), 81-102. http://www.rchav.cl/imagenes15/imprimir/carrillo_imp.pdf

Córdoba Luna, J. R. (2004). Capítulo II. Los transmigrantes. En El instituto Nacional de Migración ante el flujo migratorio indocumentado centroamericano (Tesis de grado). Universidad de las Américas, Puebla.

Echeverry, A. A. (2012). Análisis de la migración venezolana a Colombia durante el gobierno de Hugo Chávez (1999-2011). Identificación de capital social y compensación económica. Revista Análisis Internacional (Cesada a Partir De 2015), 1(4), 33-52. https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/RAI/article/view/84

Fundación Puntos de Encuentro. (2020). La guerra que no hemos visto. https://laguerraquenohemosvisto.com/es/pinturas/ https://laguerraquenohemosvisto.com/es/info/

Guerrero, B. (s. f.). El fotógrafo Gregg Segal retrató el equipaje de las madres migrantes venezolanas. Proyecto Migración Venezuela Revista Semana. https://migravenezuela.com/web/articulo/las-fotos-de-gregg-segal-que-muestran-las-maletas-de-las-madres-venezolanas/1528

IOM. (2018) Tendencias migratorias nacionales en América del Sur. IOM. Regional Office in South América.

Jiménez, A. (2019). Geopoética de la imagen, la ruina como un devenir estético (Tesis de maestría). Universidad de Caldas, Manizales.

Lescaze, Z. (24 de junio de 2018). Trece miradas artísticas sobre la inmigración. New York Times. https://www.nytimes.com/es/2018/06/24/espanol/cultura/migracion-arte-contemporaneo.html

REFERENCIAS

Manovich, L. 2006. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Paidós.

Migración Colombia. Ministerio de relaciones Exteriores, Republica de Colombia. (2018). Radiografía de venezolanos en Colombia. www.migracioncolombia.gov.co/venezuela/radiografia_web.pdf

Morales, J. (2014). Rostros y rastros de la migración.

Segundo lugar XXXII Concurso de Fotografía Antropológica “Migraciones”. Cuilco. Revista de Ciencias Antropológicas, (60), 284-289. http://www.scielo.org.mx/pdf/cuicui/v21n60/v21n60a14.pdf

Palacio, J. & Gosling, P. (1997). La imagen de Colombia y su influencia en la identidad social de los inmigrantes colombianos. Investigación y Desarrollo, (6), 77-96. http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/investigacion/article/viewFile/3035/2097

Rodríguez Agudelo, G. D. (s. f.). Migraciones contemporáneas en la fotografía de Sebastião Salgado, pautas para un análisis postcolonial. http://bdigital.unal.edu.co/8473/1/migracion_y_foto.pdf

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto.

Vivanco Torres, O. (2014). La 72. Tercer lugar XXXII Concurso de Fotografía Antropológica “Migraciones”. Cuilco. Revista de Ciencias Antropológicas, 21(61). 353-359. https://www.redalyc.org/pdf/351/35135452016.pdf

Las discrepancias en la memoria

Ana María Valencia Isaza
Maestra en Artes Visuales
Docente cátedra ITM Medellín
anamariav.gpd@gmail.com
Medellín, Colombia

RESUMEN

De la preocupación sobre lo humano el impacto de la tecnología demanda un espacio como núcleo de reflexión. Este trabajo se detiene sobre los alcances de los dispositivos tecnológicos en las funciones de la memoria, ya que materializan los límites de las funciones cognitivas. A través de nexos inorgánicos las conductas se transforman gracias a los intercambios entre lenguaje y técnica, por lo que es necesario retomar la complejidad de la memoria(1) desde los soportes que aseguran la transmisión de la cultura. También se evalúa la importancia de la imagen con respecto a la capacidad de almacenamiento, y que hace evidente la desterritorialización de los individuos al liberar a la mente del ejercicio retentivo. Esta estandarización genera una desconexión con el espacio habitado, al borrar las fronteras entre pasado, presente y futuro. El artículo a continuación presenta resultados parciales de la investigación para el proyecto de tesis de la Maestría en Artes Digitales ITM.

PALABRAS CLAVE

Memoria; Técnica; Dispositivos Tecnológicos; Transmisión; Imagen.

INTRODUCCIÓN

Frente a la creación de sentido de los recuerdos los dispositivos tecnológicos están en desventaja, y es precisamente porque la memoria nunca está ahí. Alrededor de nuestra construcción de lo humano hemos confiado en la capacidad de materializar los espacios abstractos, desconocidos; para hacerlos menos hostiles a través del tiempo, de allí la memoria emerge como una función cognitiva en dispositivos que nos introducen a una especie de inteligencia colectiva. La producción de lo técnico ha favorecido a la memoria en el sentido en que almacena una despensa de funciones corporales, casi como un despliegue de existencia del hombre que sincroniza e interconecta diversas inquietudes que vectorizan su evolución biológica y cultural. Dentro de este acceso, el lenguaje se materializa como un llamado al conocimiento de otros tiempos, un pasado que existe sólo como signo y de un nexo que estimula el pensamiento a través de una destreza tecnificada.

La conquista de la memoria llega a través de la técnica, con la exteriorización de pensamiento que carga consigo un gesto y que se administra en un espacio virtual. Para claridades terminológicas sobre lo virtual recurramos a Pierre Levy (1994) y a la filosofía escolástica: lo que existe en potencia, pero no en acto (p.10); en otras palabras: lo virtual es aquello que reclama una actualización material, en una dimensión perceptible, lo que haría de su existencia una abstracción intangible conectada a la realidad a través de efectos. La reducción de lo virtual a una dimensión que contrapone lo real con lo falso, tal vez responde a una administración de las industrias de consumo cultural; principalmente el cine y los videojuegos, tal como lo señala Juan Diego Parra (2016) y que de manera pertinente rastrea a la invención de los guantes y gafas de realidad virtual de Jaron Lanier durante los años 80. Este prototipo de realidad virtual "desmaterializada" comienza por subyugar la existencia de los objetos a través de su causa material y perceptiva, desligando el problema de lo inteligible. Lanier, considerado el padre de la realidad virtual quien también aparece en el docudrama de Netflix El dilema de las redes sociales (2020), se ha preocupado por ahondar en los peligros de esta separación entre lo inteligible y lo perceptible y que termina por convertir cualquier información en una reserva de manipulación que existe en potencia, pero no en acto.

Dentro de una virtualización de la memoria la reserva de información se comporta como un flujo de retención que multiplica las formas de acceder a una realidad, de crear nexos, revisiones, necesidades de comunicación y transmisión; que han encontrado su materialidad en la exteriorización de sus relaciones en soportes que terminan por influenciar una inteligencia colectiva. Es decir, reflexionar sobre los dispositivos cotidianos que sirven para apoyar funciones cognitivas nos permiten establecer una relación a nivel ontológico sobre la actualización de gestos con cada uso de una herramienta. Utilizar un martillo permite comprender el advenimiento de una reserva de golpes para sistematizar el uso material en una dimensión perceptible e inteligible a la misma vez. A través de nuestra memoria epigenética transportamos el gesto del primer agente que descontextualizo un elemento inorgánico, ubicado en el fuera de ahí que marca lo orgánico y que le atribuye criterio al individuo que deposita un saber en la herramienta.

Por ejemplo, con la escritura se origina una reserva de gestos gráficos para delegar pensamientos concretos del mundo y que a su vez permite el surgimiento de una memoria crítica. Si bien algunos sectores académicos manifiestan la aparición de la escritura como punto de

partida de la historia, hay posiciones extendidas que consideran el inicio de la conciencia histórica va mucho más allá de la relación entre significantes y significados, al considerar diversos archivos donde la imagen, como señala Regis Debray (1994), es la infancia del mundo y la palabra le permite llegar a la adultez. La memoria crítica se ha visto enredada en una estandarización que involucra los medios en que se piensa que palabra e imagen son lo mismo, y si bien presta la oportunidad para el debate y la revisión, lastimosamente procede a jerarquizar conocimientos que imponen un sistema de pensamiento "fuerte" sobre un sistema "débil", que en realidad solo es diferente.

El artículo a continuación plantea un recorrido desde orientaciones teóricas enmarcadas en la antropología y en la filosofía, donde los autores están en busca de una respuesta sobre la construcción de lo humano en el universo simbólico que emerge gracias a la técnica. Esta emergencia se debe a la organización inorgánica con causa en una exteriorización de la memoria que se plantea según el canal que elija para sobrevivir: lo genético, lo somático o lo cultural. En este escenario será interesante insertar a la imagen en un campo de relaciones creativas, donde encontramos el arte, por ejemplo, como una desestabilización técnica que complementa el espacio cotidiano.

METODOLOGÍA

Lo que pretende este trabajo es reflexionar sobre las complejidades de la memoria en relación con la capacidad de almacenamiento, que por un lado asegura la transmisión de conocimiento, aunque por otro se ha encontrado con un desequilibrio en la atención del individuo. Lo que ha creado un problema temporal en un sujeto que pretende vivir siempre en el pasado y que a su vez le es difícil desarrollar conexiones con el presente. Para esto se considerará el trabajo desarrollado por Leroi-Gourhan y la continuación de Bernard Stiegler en relación con los tipos de memoria, la oposición entre lo material y lo espiritual, los encuentros entre técnica y cultura; y que serán introducidos a través de comentarios sobre la serie Black Mirror (Charlie Brooker, 2011 -) y la película Blade Runner (Ridley Scott); que establecen una crítica entre la concentración del universo simbólico y el universo técnico.

Obstáculos para vivir una vida en el presente. Supongamos que la memoria es el espacio del cuerpo que almacena los recuerdos, y que recurrimos a esta analogía para comprender la afectación que ocurre con las memorias computacionales. Las conexiones neuronales procesan los estímulos exteriores que se adquieren por órganos sensoriales para convertirlos en información, en señales. Finalmente esas señales están conectadas al cerebro, que mantiene con vida al organismo, y los mecanismos de respuesta corporal se modifican de acuerdo a la capacidad en codificar y decodificar mensajes. Así con los dispositivos tecnológicos, con instrucciones codificadas que se introducen por un hardware para visualizar unos datos de respuesta. Sin embargo, y hasta aquí llegaría nuestra suposición sobre la memoria, esta analogía cerebro-computacional tiene una grieta en la capacidad humana para interpretar elementos de diversa naturaleza, y crear conexiones; por encima de un dispositivo que solo puede generar lo que previamente ha sido dispuesto en el. El trabajo de un sujeto es desplegar el sentido que va fabricando cada que recorre su espacio de memoria, a la vez que lo conecta con otros signos. Pensemos en Be right back episodio de Black Mirror (temporada 2, episodio 1) donde Ash muere en un accidente de tránsito y que su pareja es seducida por la idea de mantenerlo vivo a través de una reserva de comentario cargados en la nube, gracias a un algoritmo que reconstruye al sujeto después de la muerte biológica. Se trae a colación este capítulo por una escena en particular y es cuando el Ash "biológicamente vivo" encuentra una foto de su infancia y reacciona con una risilla incómoda, a lo que explica la triste historia detrás del momento de esa foto en que curiosamente está sonriendo, acto seguido decide subirla a su red social con un siniestro emoticon de sonrisa. Luego en el desarrollo de los acontecimientos que lo llevan a su muerte, al aparecer el Ash "digitalmente vivo" que ha sido vaciado en un contenedor de piel sintética, se encuentra con la misma foto pero esta vez su reacción es de un placer genuino. Es allí donde Martha, su pareja, entiende que ese doble digital no contiene todas los detalles conflictivos de los que se enamoró, los recuerdos de Ash no sobrevivieron en los gestos digitalizados de la red. Esto nos lleva a pensar particularmente que tal vez la memoria no reside solamente en una función cognitiva a nivel de territorio, sino en la complejidad de los mecanismos de relación que vincula aquello que llamamos recuerdos. Considerar la memoria solamente como un lugar, implica un apoyo cognitivo en el desarrollo tecnológico; que si bien es interesante para las posibilidades en el siguiente paso a la evolución humana, a su vez permite separar la capacidad de recordar de la capacidad de poner atención a los detalles.

En relación con la memoria, la capacidad de retener y transportar una información en el tiempo Bernard Stiegler (2001, pág. 5) en continuación al trabajo de Leroi-Gourhan, refiere.

El útil es el órgano de predación y defensa, es decir de supervivencia de la especie, y es en el útil en donde toda la experiencia de la supervivencia y de la muerte se reúne, sea como útil guerrero sea como útil de trabajo. Ahora bien, por el hecho de que este útil es una exteriorización de la vida en un órgano que no es él mismo viviente, cuando el tallador del útil muere, la experiencia individual conservada en su memoria nerviosa fallece con él indudablemente, pero su útil queda, la huella de su experiencia o una parte de su experiencia queda en el útil. Recuperando su utilidad, su descendencia hereda parte de su experiencia.

Los dispositivos tecnológicos funcionan como una puesta en común de herramientas de apoyo que han permitido

la desterritorialización del cuerpo. La memoria no es solo almacenamiento de imágenes sino también la dimensión donde convergen las experiencias de supervivencia y de muerte. Estos dos aspectos son resultado de una creación de sentido que asegura la conservación de la especie, donde el plano de la razón se unirá con el plano de la herramienta. Esta idea será la que permitirá establecer un vínculo con la capacidad cognitiva de entender los objetos más allá de los límites que los reducen a prótesis. Los objetos del universo técnico establecen una conexión temporal con el futuro, que casi que cierran el círculo de las consecuencias humanas conectadas al pasado a través de una lucha con la muerte y el desvanecimiento, para resolver un problema a nivel físico que carga consigo la necesidad de trascender los límites que eso físico encierra.

Entonces es válido preguntarnos por el cómo sobrevive la memoria al establecerse como un desencadenamiento de acciones virtualizadas en los gestos de la exteriorización. Stiegler aclara como la exteriorización, que es una liberación de la memoria que se produjo hace cuatro millones de años, no es una simple referencia en oposición a algo que estuvo interiorizado, sino que surge gracias al contacto de dos agentes:

Seres orgánicos: los que están vivos.

Seres inorgánicos: los que no mueren.

Y que de estas dos dimensiones surge una tercera.

Seres inorgánicos organizados: en donde se encuentra la memoria como pensamiento organizado.

El contacto pretende proseguir la vida por medios diferentes a la vida misma, para poder ir más allá de la estructura orgánica del cuerpo al tecnificarlo a través del aprendizaje y la retención. Es decir que la memoria sobrevive en la técnica que administra los vínculos que la materializan, en la capacidad de salir de nosotros mismos y existir como una reserva de gestos en un devenir mnemotécnico que se transforma en cultura. Es así como la técnica está cargada de humanidad, pero ha sido la separación que proviene de un asunto enunciativo desde el pensamiento clásico de Aristóteles, la causa de una disgregación que reduce la capacidad operativa del surgimiento humano en el pensamiento tecnológico. Es en este modelo de pensamiento que hemos heredado una forma de aprehender los objetos, las cosas; separando radicalmente la idea de lo natural y lo artificial, por una condición crítica de lo estético y lo utilitario.

El asunto con la memoria se basa en la capacidad de un agente biológico, social o mnemotécnico para retener un acontecimiento que sucede en un espacio tiempo específico y que reproduce de manera virtual los vínculos con el pasado, el presente y el futuro. Para Leroi-Gourhan la narrativa de los procesos biológicos y sociales se transforma de acuerdo con leyes universales que son transversales a las culturas más diversas y que no dependen de factores contextuales. Sumado a las tres dimensiones de contacto, también se encuentran tres tipos de memoria a saber, somática, germinal y transmisible. Stiegler, quien continuará por el trabajo de Leroi-Gourhan, las definiría desde un contexto más amplio de la siguiente forma:

-Genética(somática) es donde las especies conservan una información colectiva que atraviesa el tiempo de manera biológica y que garantiza la continuidad de la existencia del viviente sexuado.

-Epigenética (germinal) es donde un individuo se inserta dentro del sistema biológico, y que adapta su cuerpo a condiciones concretas del entorno para lo cual hace uso de los recursos genéticos. Esta memoria se va determinando de acuerdo a las exigencias de cada individuo dentro de una misma especie y muere con quien la posee.

-Epifilogenética(transmisible) aquí encontramos la construcción del universo simbólico que se hereda indirectamente. Va más allá de la genética y requiere de soportes técnicos de información de una estructura material, donde no se apela al individuo sino a los soportes materiales que aloja para conservar la información a través del tiempo.

Con este encuentro entre Leroi-Gourhan y Stiegler se permiten las posibilidades de la liberación progresiva en la virtualización del objeto técnico, desde la complejización del cerebro hasta la prolongación de la vida por medios inorgánicos; lo que ha generado espacios de reflexión que complejizan los vínculos entre el universo simbólico y el universo técnico. Allí es posible elaborar un discurso sobre la imagen como dispositivo de transmisión, como un medio fijado en un campo de relaciones con una suficiencia expresiva así como también técnica, redefiniendo la manera de construir una realidad. La muerte es solo el punto de partida para evitar el desvanecimiento, donde la tecnología es la domesticación del miedo al olvido; y sobre esto hay toda una fascinación en pensar la imagen de lo técnico como el desequilibrio de funciones que implica una reserva maligna en el objeto, tanto desde la idea de inmortalidad como de superioridad a causa de una complicada “inteligencia superior”. De esto bebe el cine, la ciencia ficción, los discursos tecnófobos y los tecnófilos.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Frente a esta situación, el imaginario del universo narrativo de la serie Black Mirror ha encontrado interesante explorar la modificación de los cuerpos cuando la efimeridad de estos ya no es un problema, con el agravante de un pesimismo cultural que desdibuja el límite siniestro entre realidad y la ficción. Cada capítulo de la serie está conectado por el efecto que desencadena el consumo desmedido de la tecnología, para evidenciar la falta de una reflexión crítica como una falla de pensar en los cuerpos solamente como individuos sin trama ni colectivo. Relacionado con el tema de la memoria, o dicho de otra forma; con el tema de la capacidad inorgánica de almacenamiento en un dispositivo que contiene toda la información de lo que se procesa durante una vida, encontramos Toda tu historia (Temporada 1 Episodio 3)

donde se ha naturalizado la adquisición de una herramienta que registra la vida cotidiana, que se implanta cerca al cerebro y que además permite que los ojos (tanto a nivel biológico, como de sincronización de órganos como las pantallas) sean plataforma de visualización para revisar los "detalles" del día. Donde todo se recuerda ya no hay nada que recordar. La construcción de sentido en esta realidad alternativa no es dependiente de la imagen, sino de las lecturas posibles de acuerdo con el humor de quien las reproduce. La entrevista de trabajo de Liam es un desastre para él, mientras que para su esposa es un éxito. Los dos se basan en gestualidades diferentes: él se concentra en las palabras, ella se concentra en el gesto. Es en la complejidad de los mensajes que se registran en la memoria, donde se alojan todos los datos en un aspecto enigmático que no establecen vínculos entre sí; a menos que exista una motivación "oculta", temperamental en un sujeto, que defina su carga significativa en términos de qué pasó, cómo, cuándo, por qué.

En realidad, el dispositivo tecnológico no piensa en nada, si consideramos el proceso de pensamiento como una apropiación entre elementos de diversa naturaleza en un contexto donde se crean mecanismos relacionales. En Blade Runner (Ridley Scott, 1982) la escena del principio muestra un test emocional creado para diferenciar a los replicantes de los humanos. La programación del replicante le hace imposible pensar en un problema que no sigue una motivación desencadenante: un galapo que yace sobre su espalda porque en una situación hipotética el entrevistado la ha colocado así y al ver la lucha del animal decide no ayudarla, ¿qué quiere decir que no le ayudo? Pregunta un asustado León, el replicante, que es en sí mismo una solución y por esto su sistema no entiende de una creación de problemas solo por el placer de plantear el desequilibrio. Ahora que, el apoyo de la tecnología es el resultado de una necesidad por especular sobre la exteriorización material de las ideas privadas. El grano de Black Mirror se promociona a través del eslogan "Porque la memoria es para vivir", como si atención y experiencia fueran dos dimensiones imbricadas que valoran la calidad de las actividades cotidianas. De allí que un personaje exprese su inconformidad por vivir por fuera del grano expresando "los recuerdos orgánicos son basura, no son confiables" otro interesante paralelo con Blade runner, pues los replicantes que se suponen más humanos que los humanos, son implantados con recuerdos orgánicos de otras personas para que su sistema pueda generar una respuesta humana.

Y es en todas estas señales (a manera de escaneo en Black Mirror, a manera de preguntas en Blade Runner) en donde las funciones somáticas captan a través de los sentidos líneas de código que le permiten adaptar la información de acuerdo con los mecanismos disponibles. ¿Cómo puede entonces un sistema entender un problema en términos de caos cuando sus señales indican cosmos?

La dimensión oculta de la memoria

En un diálogo entre la naturaleza filosófica y tecnológica de la existencia humana, el avance no representa un problema de deshumanización sino de hiperhumanización. Es decir, donde hemos delegado funciones humanas a capacidades inorgánicas que nos han hecho olvidar el problema de existir en un aquí y en un ahora. Cuando se estabiliza el problema de almacenamiento de la memoria, el mundo pasa a ser objeto de contemplación que se desliga de la atención temporal al instante. El tedio a la repetición y a la misma vez el miedo de no perderse los detalles del presente, ha llevado a los protagonistas de los episodios mencionados a ser entes preocupados por escanear un futuro que los obliga a vivir en el pasado anulando el presente. Pero esto también ocurre por fuera de Black Mirror, así como cuando se pasa la vista por el mismo documento una y otra vez, escaneando cada palabra a través de la retina no asegura que se pueda nombrar aquello que se acaba de leer, a menos que la lectura suscite algo memorable por fuera del ahí. O también en la desorientación de grabar las clases y reuniones en plataformas como Teams, donde aquello que ha sucedido durante la sesión sólo puede sobrevivir si no está ligado solamente a una experiencia de píxeles organizados entre 0 y 1. La retención, el momento presente sólo existe como exteriorización de lo privado que ocurre en la relación entre sujeto y objeto, y que permite entonces afirmar la materialización del pensamiento.

En la diversidad de esta exteriorización surge una la relación privada del sujeto que pasa a ser pública. Esto nos permite volver a Stiegler con los aspectos progresivos de una memoria del tiempo que se origina a nivel individual, en el genoma, en la adecuación del sistema nervioso; para pasar a conformar una inteligencia colectiva donde el registro genético se sobrescribe en la memoria que se hereda. Este espacio guarda potencialmente una información que define el devenir de la especie y que marca la continuación lineal de un tiempo que conecta y aproxima; señales que existen en la dimensión que se supone más privada, aunque se conecta públicamente a través de una imagen predeterminada por una mirada del presente que proviene de un acontecimiento pasado. A nivel de la memoria epigenética, la imagen que identifica a un cuerpo no es solamente características de una conservación que se refugia en el tiempo; también es la adecuación sensitiva que construye realidades. De acuerdo con los cambios y actualizaciones que experimenta un individuo que busca constantemente ser alguien, la percepción de la realidad desbloquea una forma de ver el mundo de acuerdo a intereses privados que se trabajan desde lo público.

La fijación de comportamientos de acuerdo a gustos particulares que permite alcanzar una versión idealizada que responde al ¿Quién soy? O ¿Quién quiero llegar a ser? Aunque en nuestro intento por ser diferentes todos seamos iguales, la mirada es un vínculo del presente que proyecta al futuro. Es en la memoria epifilogenética; donde se

continua el paso de lo privado a lo público que alimenta una inteligencia colectiva, y que suscita a la organización espacio temporal de la información producida a nivel genético y epigenético. Es en la colectividad que emplea medios técnicos, lo que nos permite entender el interés por trabajar la narrativa de Toda tu historia, de Be right back y de Blade Runner a propósito del problema de pensar una estabilización de la memoria como la incapacidad de olvidar.

BIBLIOGRAFÍA

Borges, J. L. (1944). Funes el Memorioso. En Ficciones. Editorial Sur: Buenos Aires.

Debray, R. (1994). Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente. Barcelona: Paidós

Debray, R. (2001) Introducción a la mediología. Barcelona: Paidós.

Eco, U. (1986). La estructura ausente. Introducción a la semiótica. Barcelona: Lumen.

Feruglio Ortiz, H.A.; Garnica, N. y Álvarez Gonzales, C. F. (2019). El efecto Black Mirror. Ensayos sobre filosofía, tecnología y cultura. Buenos Aires: Teseo Press.

Groys, B. (2016). Arte en flujo. Buenos aires: Caja negra Editora.

Levy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós

Parra, J.D. (2014). La cuestión (de la) técnica Variantes culturales y estéticas. En: Revista Civilizar, N.14 (27): 213-232, julio-diciembre de 2014.

Parra, J.D. (2016). Virtualidad: persistencias e insistencias de un nuevo viejo problema.

Eidos, (25), 259-285

Stiegler, B. (2001). Leroi-Gourhan. Lo inorgánico organizado. En : Le cahiers de médiologie,

N.6. Paris: CNRS. Trad. Jairo Montoya.

Trías, E. (2001). Lo bello y lo siniestro. Barcelona: Ariel.

REFERENCIAS

Stiegler, B. (2001). Leroi-Gourhan. Lo inorgánico organizado. En : Les cahiers de médiologie, N.6. Paris: CNRS. Trad. Jairo Montoya.

Niveles de virtualidad y tipologías tecnológicas para el diseño de experiencias de los museos a través de sus colecciones y contenidos virtualizados (pantalla)

Diego Anibal Restrepo Quevedo
Doctor en Diseño y Creación
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
diego.restrepoq@utadeo.edu.co
Bogotá, Colombia

Raquel Caerols Mateo
Doctora en Creatividad Aplicada
Universidad Complutense de Madrid
rcaerols@ucm.es
Madrid, España

Felipe César Londoño López
Doctor en Ingeniería Multimedia
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
felipe.londono@utadeo.edu.co
Bogotá, Colombia

Rubén Tortosa Cuesta
Doctor en Bellas Artes
Universitat Politècnica de València
sa@dib.upv.es
València, España

RESUMEN

Este documento presenta una reflexión sobre la usabilidad y funcionalidad en los niveles de virtualidad y tipologías tecnológicas presentes en seis muestras de colecciones virtuales de museos de distintos lugares del mundo. La muestra de colecciones analizada ha sido elegida abordando tipologías y modelos de virtualización que son tecnológicamente aceptados por los museos para hacer la virtualización del contenido. Los criterios de reflexión se definieron a través de clasificaciones o caracterizaciones presentadas por organizaciones como la V-Must (Pescarin, Rizvic, & Selimovic, 2011; Virtual Museum Transnational Network, 2011) o autores (Caerols Mateo, 2019; Carrozzino & Bergamasco, 2010; Schweibenz, 2019) con distintas orientaciones y puntos de vista. Se discute en el documento que el intento de virtualización de la experiencia suele centrarse, esencialmente, en el trasladado al entorno digital, con las mismas interacciones que son posibles experienciar en las colecciones físicas. En este sentido se plantea cómo la estrategia de virtualización del museo, desconociendo las posibilidades y oportunidades de la tecnología, omiten la posibilidad de definir un modelo virtual de visita dentro o fuera de él, que debe traducirse en una relación centrada en el usuario y no, únicamente, en la manifestación tecnológica para la virtualización. Se concluye entonces que, entender que tanto la experiencia presencial, como la visita mediada por la tecnología en el propio museo o fuera de él, ofrece posibilidades complementarias que, además, no solo se relacionan con la forma medial sino también, con la capacidad cognitiva del sujeto visitante.

PALABRAS CLAVE

Museo virtual; Taxonomía; UX-Museum; Pantalla.

INTRODUCCIÓN

Abordar la cuestión de los museos en el contexto de las tecnologías, de la incursión de las tecnologías en los museos, en los centros de arte, de la digitalización del patrimonio en sí, alcanza un campo emergente y complejo de estudio y análisis.

En el caso de los museos, salas, centros de arte, la complejidad se encuentra, no solo en la transformación que han sufridos los museos en las últimas décadas como institución, como concepto, sino que además, dicha transformación ha ido vinculada a la llegada de las tecnologías a dichos espacios, siendo mayor aún el impacto con las tecnologías digitales.

En el caso que nos ocupa, no nos vamos a centrar en los cambios o giros de la institución museo ni vamos a realizar un estudio historiográfico en torno a ello -aunque en alguna ocasión aludamos a estos giros-, sino que nuestro foco de interés se va a centrar esencialmente en cómo han dialogado las tecnologías y, fundamentalmente, las digitales con los museos. Hecho que no solo es complejo por lo aludido, sino porque también toca diferentes áreas de conocimiento, así como la circunstancia de estar en una línea de trabajo y desarrollo emergente, y esta circunstancia explica, de alguna manera, que encontremos muy diferentes propuestas, diversas, dispersas, sin estrategias claramente definidas y/o consensuadas, comunes y que además han ido apareciendo de forma muy paulatina e irregular por diferentes latitudes.

Así pues, ante el contexto descrito entendemos que es fundamental asentar y dejar definidos, en primer lugar, los principales conceptos sobre los que se sustentan este binomio museo/tecnología, nos referimos a los conceptos digital y virtual, como primer punto de partida para definir, clasificar y estudiar los museos vinculados a ambas dimensiones.

Entendidos estos conceptos estaremos en disposición de abordar un primer estudio de museos en cuanto a su diálogo con las tecnologías, centrándonos aportar una clasificación de museos virtualizados (que no virtuales) a partir de las

experiencias que ofrecen (tanto en sala como fuera de ella, según el caso de estudio) dejando en otra dimensión a parte la de los museos virtuales, pues nos llevaría a otro estudio de otras complejidades.

Una vez planteadas y asentadas estas cuestiones, asumiremos dos retos, realizar un recorrido por las principales tecnologías que han ido haciendo su incursión en los museos para terminar con estudios de caso que nos darán una visión más concreta, sobre la praxis de lo que acontece en esta segunda década del siglo XXI y los retos que quedan por asumir.

Aproximaciones conceptuales a la virtualización de los museos

El creciente uso de distintos modelos de interacción mediados por tecnología ha planteado, nuevamente, el debate sobre las comprensiones entre lo digital y virtual (McCall & Blascovich, 2009; Pothong, 2018). Inicialmente podemos afirmar que, si bien ambos conceptos se asocian a la tecnología, los constructos teóricos y las tradiciones científicas pueden diferir de la manera como son abordados. Desde las ciencias ingenieriles lo digital se comprende como aquello que es generado por unos y ceros (Hargittai, 2003), sistema numérico binario.

Es importante para nuestro análisis comprender que lo digital se opone a lo análogo. Es decir, estamos hablando de distintos tipos de affordances (Gibson, 1979; Norman, 1990), distintos tipos de materialidad, la cual, con las comprensiones de la alfabetidad digital, permite construir sentido de maneras muy diversas en la manera percibir e interactuar con la información. Lo análogo (Aicher, 2001) se comprende como aquello que puede no solo ser percibido por los sentidos sino verificados por algunos de ellos. Hablamos de un entorno análogo de los objetos que podemos palpar, oler y hasta saborear, mientras que en el entorno digital es sólo la percepción que no necesariamente es verificable.

Este planteamiento pone el foco en el área de discusión sobre el que se plantea esta reflexión, que es el desarrollo de experiencias. Cuando hablamos de experiencia digital, nos estamos refiriendo entonces a una experiencia que tuvo su génesis en la digitalidad como tal, de tal manera que todo lo que se produce en ese lenguaje, tanto interactiva como simbólicamente, está muy desarrollado y enfocado en proporcionar una experiencia en la que, desde su concepción se utiliza el medio digital para diseñar y materializar la experiencia.

Pero tras esta aproximación a lo digital, debemos establecer y definir la categoría de lo virtual en el contexto de los museos, en el contexto de aportar experiencias desde los diseños de virtualización en torno a los museos, que es un paso más allá de la digitalización del patrimonio. En primer lugar, debemos decir, que lo virtual, alude siempre a un espacio inmaterial, cuyo contenido puede proceder de un trabajo de computarización completo (realidad virtual virtual) o de la propia realidad, de lo material (realidad virtual real) (Sidorenko, Cantero, & Herranz, 2017).

Esta categorización de lo virtual, ya nos permite y nos pone en el camino de las potencialidades de los diseños de experiencias desde el proceso y el lenguaje de la virtualización. Ambas dimensiones, la realidad virtual y la realidad virtual real, marca caminos ya concretos y sus posibilidades sobre el diseño de narrativas experienciales. A partir de estas reflexiones teóricas y conceptuales sobre lo digital y lo virtual, podremos aproximarnos a realidades tangibles como la de los museos y las tecnologías implicadas en los procesos de digitalización del patrimonio, aplicándolo a estudios de caso concretos.

Antes de ello, realizaremos un pequeño recorrido por las tecnologías principales y más destacadas de las que disponemos para estos procesos de digitalización del patrimonio en el que estamos inmersos. Con todo ello, entendemos que estaremos en disposición de realizar aportaciones e intentar contribuir algo de valor al mundo emergente, tan cambiante y dispar en sus propuestas como son la de los museos, el patrimonio y las tecnologías implicadas en dichos procesos.

Tecnologías asociadas a la virtualización

¿Podríamos decir que las audioguías fueron las primeras tecnologías significativas en los museos, centros de arte, que marcaron una nueva manera de acercarse a la creación artística? Sin duda, fue el primer salto del papel a los contenidos computarizados electrónicamente, de las cartelas, los programas de mano o el guía en sala, al aparato tecnológico con contenidos de naturaleza electrónica que no digital aún, pues la primera audioguía apareció en 1952 en el museo Stedelijk Museum de Ámsterdam, mediante un sistema de radio de onda corta creado por Phillips (Valverde, 2018), proporcionando la primera experiencia personalizable y entrando en juego, por primera vez, la interacción hombre máquina en el contexto de los museos.

Y es en la dimensión interacción, en sus narrativas, más allá de lo propiamente tecnológico, donde se dirimen los grandes cuestionamientos en torno a los museos y las tecnologías que podemos y pueden ser vinculadas, la interacción con los públicos cuyo fundamento tiene que venir de la escucha de los públicos. Por tanto, grandes cuestionamientos que también son los nuestros y que estamos en el intento de aportar a ellos, en el presente estudio.

Las siguientes tecnologías vinculadas a los museos las encontramos en el contexto ya digital. El primer salto lo vamos a encontrar en el desarrollo de las páginas web de los museos, en las que, por primera vez, necesaria e inevitablemente, se produce la digitalización de contenidos culturales. En este caso, no hablamos de tecnología en sala, sino precisamente, de los primeros procesos de virtualización de los museos. Vale la pena mencionar que las clasificaciones de análisis multimodal (Bezemer & Jewitt, 2010) propuestas a continuación están muy referidas principalmente a modos

visuales, con interacciones intersemióticas con modos auditivos, gestuales y espaciales en la clasificación de Restrepo-Quevedo (2015).

Intentando proponer una clasificación de las tecnologías asociadas con el desarrollo de las actividades virtuales en una visita web/virtual podemos ver que cualquiera de las tecnologías de la virtualización está intentando (re) producir una experiencia similar a la que se desarrolla en una visita presencial. En línea con lo anterior, una primera clasificación referente a estas tecnologías es la que deriva de la presentación de contenido, tecnologías de exhibición ver Tabla 1. Estas son aquellas que presentan el contenido del espacio museístico en una presentación estática. Estas presentaciones generalmente se identifican como museos virtuales cuyo contenido generalmente es de tipo estático (lo que no está asociado con la cantidad de movimiento sino con el tipo de construcción digital), es decir, se trata de imágenes, videos o audios previamente desarrollados por un equipo de diseño los cuales no pueden ser transformados por el usuario, además se ofrece exactamente el mismo contenido para todos los usuarios independientemente de su dispositivo.

Las diagramaciones de estos espacios, generalmente, están proyectadas para web y en algunos casos su referente en aplicaciones para dispositivo móvil. Lo anterior, supone que las diagramaciones de los sitios web responden al diseño del desplazamiento del espacio físico del museo. A través de sistemas de navegación asociados con el espacio virtual el usuario puede realizar un conjunto de operaciones que permiten, de manera muy directa, ubicar al visitante en el lugar que desea ingresar y observar la obra que se encuentra en el espacio tradicional. Esta fue posiblemente la primera forma de emular una visita de museo, desde el inicio de la web diferentes museos intentaron asumir esta modalidad dado su alto nivel práctico y bajo coste de implementación.

Dentro de los aspectos tecnológicos para tener en cuenta en las tecnologías de exhibición, son prioritariamente aquellas que se relacionan con funciones de ampliar/disminuir el tamaño de las imágenes, pueden o no utilizar visores de contexto que le permiten al usuario ver en una miniatura la imagen y la zona que tiene ampliada pudiendo desde ahí navegar en la imagen para tener la referencia. Así mismo, para videos o audios se tienen herramientas de reproducción tradicionales, las cuales en general son conocidas y asociadas por los otros usuarios. En muchos de estos casos las importaciones de los videos pueden darse a través de plataformas ampliamente conocidas que permite utilizarlas de manera inmediata sin requerir ningún proceso de revisión de la plataforma. Finalmente, podrían utilizarse algunas herramientas que permiten presentar a manera de presentación de diapositivas las imágenes o los contenidos, en este caso no se hace necesariamente una presentación del total de las obras pertenecientes a una colección, sino que se da la posibilidad a que se haga un proceso de selección o curaduría sobre lo que se presentará.

El segundo grupo de tecnologías son aquellas que permiten desarrollar una experiencia con el objeto observado, no solamente a nivel de ampliación y reducción, como en la categoría anterior, si no poderlo observar en distintas perspectivas, manipular el encuadre en vista, generalmente en vista subjetiva de la cámara que produce la mirada hacia el objeto, sea con controles de pantalla o con procesos mediados con realidades múltiples. En esta opción pueden adaptarse modelos de realidad mediados por tecnología como la realidad virtual o la realidad aumentada. Su uso se hace muy común para incrementar el detalle en objetos u obras cuya materialidad es de tres dimensiones. Estas tecnologías permiten hacer una revisión al objeto real simulando su construcción, composición, materiales, decoración o cualquier otra forma.

Por lo anterior, denominaremos estas como tecnologías de simulación ver Tabla 1. En este caso, el recorrido puede darse en una página web que puede contener o no una imagen de un espacio que se está virtualizando. Este recorrido de la página permite seleccionar objetos, hacer detalles, ampliaciones de estos detalles de manera que sea posible generar la simulación del objeto como tal. Es común en este caso el desarrollo de actividades, como obras o dispositivos que tienen algún tipo de representación en tres dimensiones.

De acuerdo con lo anterior el principal objetivo de las tecnologías de simulación es producir una mediación del objeto al visitante mediado. Este proceso tiene varios pasos, inicialmente los de construcción del sitio web, que se asocian con los planteados en las tecnologías de exposición, pero en ciertos lugares se reemplaza la exhibición de la imagen por la representación del objeto. Desarrollar la representación en tres dimensiones del objeto requiere de uno o varios procesos complementarios. El más utilizado de estos procesos es el modelamiento como objeto en tres dimensiones. Es un proceso bastante dispendioso dependiendo el tipo de obra que se va a recrear. Otro que viene tomando fuerza en su desarrollo son los escaneados en 3D, los cuales en muchos casos proveen imagen y forma, en otros solo la forma del objeto para, posteriormente, modificar la composición de los materiales digitales para la recreación en tres dimensiones.

Estos sistemas en la actualidad no pueden ser vistos directamente por los usuarios ya que los lenguajes propios de la web ya que no ofrecen niveles de compatibilidad directa, por esta razón hay sitios especializados o construcciones mediadas por filtros de software específicos que permiten que sea posible verlos. Otra opción que toma fuerza es la construcción de aplicaciones para dispositivo móvil que pueden ampliar la simulación del objeto a través su recreación o incluso a través de sistemas de realidad virtual o aumentada. Las aplicaciones se basan en la gestualidad y espacialidad del sujeto que porta el dispositivo para ver los detalles. Se pueden registrar gestos que pueden ir desde lo manual como ampliar y reducir utilizando el dispositivo como lente, hasta el movimiento corporal del sujeto para recorrer o desplazarse con vista objetiva al

objeto desarrollado. Finalmente, existe un tercer grupo que destacamos, que es uno de los más usados ampliamente en los escenarios de virtualización de museos, que son las tecnologías que se enfocan a trasladar la experiencia de los museos físicos presenciales en ambientes mediados por tecnología generalmente por páginas web, a estos nos referiremos como tecnologías de experiencia. Mientras que las tecnologías de simulación se encargan de enfocar los esfuerzos en un objeto a través de un plano objetual, las tecnologías de experiencia, ver Tabla 1, las describiremos como aquellas que hacen uso del plano subjetivo para recrear, medialmente, la experiencia expositiva, contemplativa e interactiva del espacio, en suma, lo que es conocido como experiencia inmersiva.

Tipo de Virtualización	Soporte	Dispositivo	Modos / Recursos Semióticos	Herramientas	Referente
Exhibición	Web (directo en navegador) / App	Computador / SmartPhone / Tablets	Lingüísticos (fichas informativas o descripciones escritas) Visuales (fotografías, planos, animaciones) Visuales-Auditivos (videos/audios explicativos)	Fotografías (acercamientos y alejamiento de las imágenes de obras y/o recorridos) Videos/Audios (en general puede utilizar sistemas de reproducción con controles de HTML o importados -iframe- desde sistemas publicación audiovisual) Galerías de Fotografías Sistemas de Navegación	Google Arts & Culture - MoMA The Museum of Modern Art https://cutt.ly/WvGlSHl National Women's History Museum https://cutt.ly/7vGzuge Las visitas virtuales de la Fundación Juan March, que son un conjunto de imágenes: http://shorturl.at/vBDP4
Simulación	Web (mediado por aplicaciones) / App / Sistemas de Realidad Virtual	Computador / SmartPhone / Tablets / Kioscos / Dispositivos de VR	Gestuales (interacción con objetos modelados en 3D) Espaciales (desplazamiento en 3D con vista objetiva al objeto)	Modelados o escaneados 3D con salidas en representaciones tridimensionales de objetos. (herramientas gestuales de manipulación para la interacción con el objeto virtual)	Las simulaciones 3D del Museo Puskin de Moscú https://shorturl.at/ckqxW https://shorturl.at/NPQV9
Experiencia	Principalmente por intermediación de App / Sistemas de realidad virtual	SmartPhone / Tablets / Dispositivos de VR	Gestuales (interacción en el espacio, desplazamientos corporales) Espaciales (desplazamiento en 3D física con intermediación) Auditivos (explicaciones o sistemas audiovisuales)	Sistemas hipermedia que enriquecen la visita presencial a través de recursos variados que pueden ir desde modelados en 3D de escenarios complejos, hasta información adicional sobre lo observado. Estos pueden ser estáticos o en movimiento y puede o no estar acompañados con audio, narraciones y/o musicalización.	Gamificación: App de Realidad Aumentada del Museo Lázaro Galdiano https://shorturl.at/esN23

Tabla 1.Clasificación de tecnologías de virtualización de museos con enfoque en pantalla

Nota. Descripción de las tecnologías de virtualización según su dispositivos, modos y recursos semióticos y herramientas.

Para la realización de esta inmersión son varias las tecnologías que pueden ser utilizadas, pero sobresalen tres modalidades en particular. La primera de ellas son los recorridos en 360 grados, esta alternativa con tradición de más de 20 años consiste en generar a través de sencillos controles de movimiento, una navegación sobre una imagen estática o en movimiento en 360º o vista panorámica, lo que permite que el sujeto desplaza su mirada en forma de circular. Desde los inicios de esta técnica ha sido posible que se puedan hacer acercamientos a un plano detalle sobre lugares específicos en el espacio o de las obras como tal, para lo cual se requiere de imagen de alta resolución que permita generar estas aproximaciones, es decir, en este caso el objeto no necesariamente se puede detallar o recorrer (aunque puede tener opciones que permita hacerlo).

Otra de las características de este tipo de ampliaciones es que utilizan tecnologías de resolución progresiva (proceso de render o representación), lo que permite que en la medida en que se va aumentando, se va incrementando el detalle en la imagen, lo anterior facilita que no toda la imagen se amplíe, lo que termina optimizando la consulta por parte del usuario. Adicionalmente, a este tipo de tecnologías se le incorporan en algunos casos navegaciones que permiten pasar de un ambiente de 360º a otro, lo anterior propicia incluir en estos recorridos zonas de interacción (hotspots) que incrementan la interacción y la experiencia. En la actualidad estos sistemas, que se han popularizado, incorporan dentro de sus funciones, alternativas de interacción que van desde la navegación esférica en imágenes y videos para espacios obtenidos con cámaras 360 inteligentes, hasta un detalle de alta resolución en las captaciones que permite que se puedan hacer ampliaciones que recrean la experiencia a pocos centímetros de la obra.

Un segundo componente son los relacionados con las realidades virtuales (RV), estos son escenarios en los que se recrea la navegación a través de un escenario modelado tridimensionalmente en el cual se incluye tanto la posibilidad de desplazarse sobre el espacio como poder interactuar en mirada subjetiva con la obra. Es importante tener en cuenta que según el sistema utilizado pueden desarrollarse cambios en estas planimetrías de tal manera que se pueda utilizar un plano subjetivo en el espacio y un plano objetual sobre la obra.

Actualmente la combinatoria de este tipo de recursos limita la calidad del detalle en la obra, ya que esta se inserta como una imagen dentro del modelado, el cual debe representarse a través de un proceso digital (render). Las funciones en general de este tipo de recursos de RV permiten a una persona navegar libremente como un video juego. La distribución del espacio y la forma de recorrer es mucho más libre para el usuario y podría, aunque no necesariamente, recrear de manera exacta el espacio virtual. Su potencial radica en la inmersión en el espacio en general, que permite aislar al usuario es la experiencia como tal. Este tipo de desarrollos pueden verse a través de dispositivos móviles o de escritorio, pero también en sistemas de visualización de RV (gafas, guantes, tapetes y otros) lo que permite que el usuario pueda tener una experiencia mucho más inmersiva ya que le permite aislar sus sentidos con el desarrollo de las actividades.

El modelado, la capacidad de memoria del equipo de visualización y otras condiciones técnicas pueden hacer variar la calidad de la representación y por supuesto de la reproducción. Hoy en día algunos servicios web ofrecen este tipo de propuestas con un nivel de representación bajo, por la gran carga de procedimientos de representación que se para hacer la representación. Finalmente es importante considerar que este tipo de propuestas hoy en día permiten hacer una recreación con unos niveles de fidelidad bastante altos, en los que las imágenes y los recorridos virtuales se pueden construir muy rápidamente haciendo una especie de escaneo del espacio a desarrollar.

Finalmente, la última de las tecnologías que está del lado de la experiencia en esta clasificación es la Realidad Aumentada (RA). Estos sistemas se ofrecen generalmente como un valor agregado a los sistemas presenciales y permiten virtualizar ciertos eventos complementarios que dan la posibilidad de enriquecer la experiencia a través de ayudas visuales, audibles e interactivas a lo que sin ningún dispositivo se podría ver. Su uso apenas empieza a descubrirse como herramienta de apoyo y principalmente como estrategia para enriquecer la experiencia, teniendo en cuenta que puede propiciar distintos tipos de situaciones para distintos tipos de audiencia en el mismo escenario. Aca es importante tener en cuenta que el desarrollo de las actividades complementa la visita en el espacio físico, sin embargo, si lo trasladamos a modalidades virtuales es un área poco utilizada hasta el momento.

De lo que se trata es de crear una propuesta hipermedia que acompaña a través de una modalidad medial en particular la visita del asistente. Esta experiencia puede enriquecerse con modelados que pueden o no interactuar, inclusión de videos o imágenes, e incluso información adicional que hace dar la sensación en el espacio que el dispositivo móvil o las gafas de RV proveen una mirada holográfica a objetos que a simple vista no pueden verse. En este propósito es importante tener en cuenta que el desarrollo de actividades se centra en ampliar la experiencia existente, es decir, como mínimo la visita al espacio ya provee una intencionalidad dentro del recorrido físico, pero este tipo de tecnologías amplían la mirada a otros aspectos e incluso permiten en contextos como el educativo, generar modelos narrativos para la transmisión e interacción con la fuente del saber.

En la actualidad los modelos de RA no son utilizados en la virtualidad, pero con seguridad en la medida que se vaya popularizando este tipo de experiencia se introducirán para la construcción de una meta pantalla, es decir una pantalla que nos permite ver otras pantallas, para ver información que se expone en las pantallas.

METODOLOGÍA

La metodología se ha iniciado con una revisión bibliográfica de los autores de referencia estudiados por los autores, cuya función ha sido la de conformar el marco teórico para la fundamentación de los objetivos. A partir de dicha fundamentación, se ha hecho un recorrido por las principales tecnologías que se han ido surgiendo en torno a los museos, la difusión y la transmisión de sus contenidos, lo que nos ha permitido hacer desarrollar una tabla de clasificación según las experiencias aportadas a partir de las tecnologías implicadas en el entorno museo: exhibición, simulación y experiencia. Esta taxonomía nos ha permitido contar un criterio objetivo con el que seleccionar los estudios de caso y analizarlos.

RESULTADOS

De acuerdo con la clasificación presentada en la Tabla I, a continuación, presentaremos algunos casos de estudio que permiten ejemplificar las características esenciales de los museos en las tres clasificaciones.

1. Tecnologías de Exhibición

Fundación Juan March (Madrid – España)

La Fundación Juan March (ver Figura 1) ha desarrollado, en el contexto de la pandemia, lo que desde la institución ha denominado exposiciones digitales, que cuentan con un conjunto de imágenes que el visitante va pasando según su propio criterio y permite ver un vídeo explicativo asociado a la obra en cuestión. Estamos ante una exhibición de un conjunto de obras.

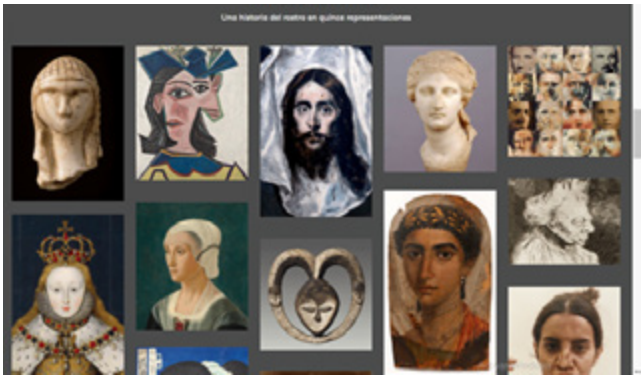


Figura 1. Museo Fundación Juan March. Nota. Captura de pantalla Museo Fundación Juan March Fuente: https://www.march.es/arte/exposiciones-digitales/tipicos-retratos/

2. Tecnologías de Simulación

Museo Pushkin (Moscú - Rusia)

El Museo Pushkin (ver Figura 2) cuenta con la peculiaridad de tener en su página web un espacio denominado media, donde podemos encontrar experiencias más allá del ofrecido en el espacio físico, como por ejemplo, la muestra que recoge la foto, en la que podemos ver una simulación de la pieza en 3D de fondos del museo, y podemos analizarla desde múltiples puntos de vista.

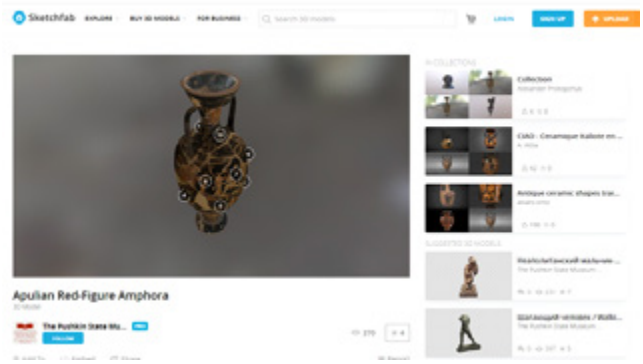


Figura 2. Museo Puskin - Sketchfab (representación en 3D de pieza de colección) Nota. Captura de pantalla Museo Puskin (Sketchfab).Fuente:https://pushkinmuseum.art/media/worldwide/index.php?lang=en)

3. Tecnologías de Experiencia

Museo Lázaro Galdiano (Madrid - España). Enigma Galdiano (App de realidad aumentada. Gamificación):

La app de realidad aumentada “Enigma Galdiano” (Ver Figura 3 y 4) del Museo Lázaro Galdiano, ofrece una experiencia integral de gamificación que va más allá del hecho de visitar la colección.

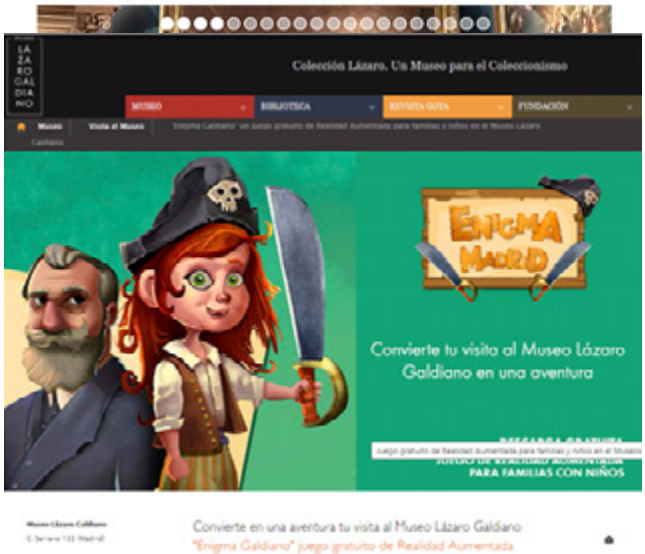


Figura 4.Museo Lázaro Galdeano (App de Realidad Aumentada)Nota. Captura de pantalla Museo Lázaro Galdeano). Fuente: http://www.flg.es/museo/visita-el-museo/juego-realidad-aumentada-familias-ninos-gratis#.YJWbXsAzbcs

Como se muestra en las imágenes este desarrolla un verdadero storytelling en interacción con el visitante, en una experiencia de juego, descubrimiento y aprendizaje y, por tanto, educativa, pues está dirigida niños a partir de 8 años y a sus padres.

CONCLUSIONES

Después de ver las clasificaciones que acá exponemos y teniendo en cuenta que esta categorización responde a una evolución histórico-tecnológica del desarrollo de las actividades de virtualización, es muy importante tener en cuenta que, desde el punto de vista de nuestro estudio, un museo virtual debe responder objetivamente a escenarios que estén provistos de aspectos tecnológicos que propicien una experiencia altamente significativa para los visitantes. Esto significa que en distintas escalas e intereses se pueda utilizar los factores multimodales de los recursos semióticos para construir sentido en los visitantes.

Por lo anterior, es altamente recomendable que cada caso de virtualización se analice a la luz de cuál y cómo es la manera más idónea de construir sentido para un público en particular. Es muy importante tener en cuenta que, si bien esta clasificación podría verse restrictiva, es decir, como si no permite traspasar fronteras entre una y otra, nuestro ideal, según nuestro estudio, sería el de que los museos y exhibiciones vieran el potencial de la virtualización como medio para construir experiencias que sean complementarias e integradas entre la exhibición, simulación y experiencia para propiciar escenarios más amplios, significativos y útiles a las necesidades y misión de un museo que, más allá de salvaguardar y preservar el patrimonio de cualquier aspecto cultural, social y, en suma humano, debe ser también y, esencialmente, el la de difusión y trasmisión del mismo para el cual se conforma el museo.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Aicher, O. (2001). Analógico y digital. Gustavo Gili Barcelona.

Bezemer, J., & Jewitt, C. (2010). Multimodal analysis: Key issues. In L. Litosseliti (Ed.), Research Methods in Linguistics (I, pp. 180–197). Londres: Continuum International Publishing Group.

Caerols Mateo, R. (2019). The Contemporary Museum: Immersive Proposals. A Taxonomy. In Radical immersions. Navigating between virtual/physical environments and information bubbles (pp. 124–129). Greenwich - Great Britain: University of Greenwich.

Carrozzino, M., & Bergamasco, M. (2010). Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums. Journal of Cultural Heritage, 11(4), 452–458. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.culher.2010.04.001

Gibson, J. J. (1979). The ecological approach to visual perception. New York: Psychology Press.

Hargittai, E. (2003). The digital divide and what to do about it. In New economy handbook (pp. 821–839). Academic Press San Diego, CA.

McCall, C., & Blascovich, J. (2009). How, when, and why to use digital experimental virtual environments to study social behavior. Social and Personality Psychology Compass, 3(5), 744–758.

Norman, D. (1990). La psicología de los objetos cotidianos. Madrid: Nerea.

Pescarin, S., Rizvic, S., & Selimovic, D. (2011). V-MUST .NET-The virtual museum transnational network. V-MUST .NET. V-MUST .NET.

Pothong, K. (2018). Digital media & society. Journal of International Communication, 24(1), 162–163. Retrieved from http://10.0.4.56/13216597.2017.1406869

Restrepo-Quevedo, D. A. (2015). Developing a Reference Framework for the Research of Multimodality in Design (Construyendo un Marco de Referencia para la Investigación de la Multimodalidad en Diseño). In Primer Precoloquio Doctoral: Memorias Doctorado en Diseño y Creación - Universidad de Caldas (Manizales). Retrieved from https://bit.ly/2w9QY9O

Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. The Museum Review, 4(1), 1–29.

Sidorenko, P., Cantero, J. I., & Herranz, J. M. (2017). La realidad virtual y el formato multimedia en 360o como mecanismo de enriquecimiento de los contenidos periodísticos. In Nuevas tecnologías audiovisuales para nuevas narrativas interactivas digitales en la era multidispositivo (pp. 99–108). McGraw-Hill.

Valverde, B. (2018). Inventos que cambiaron nuestras vacaciones: la audioguía. Retrieved from https://verne.elpais.com/verne/2018/07/27/articulo/1532684063_458273.html#:~:text=Las audioguías nacieron a mitad,visitantes de controlar su experiencia.&text=Al Museo del Prado llegaron,obras y en cinco idiomas

Virtual Museum Transnational Network. (2011). Categories and Types of Virtual Museum.

Interconexiones globales: Cultura y economía en los festivales musicales

Jeymi Liseth Roncancio Cruz
Estudiante de Negocios Internacionales
Miembro del semillero SINI
UniAgustiniana
jeymi.roncancioc@uniagustiniana.edu.co
Bogotá, Colombia

Andrea Carolina Redondo Méndez
Magíster en Investigación Social Interdisciplinar
UniAgustiniana
andrea.redondo@uniagustiniana.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

El objetivo de la investigación es identificar los efectos culturales y económicos de los festivales musicales como formas de interconexión global, teniendo en cuenta que, hacen parte de las industrias culturales y creativas y ofrecen contenido cultural, artístico y patrimonial; también permiten la sostenibilidad de la cultura. La influencia que brindan estos festivales en el desarrollo económico y cultural se refleja en la generación directa de empleos, su influencia en el PIB y el fortalecimiento de la inclusión social, donde no solo intervienen y se ven favorecidos los artistas, sino toda la población civil con efectos directos, indirectos e inducidos. La metodología es de tipo documental y cualitativo con un alcance descriptivo. Se utilizó la teoría de los círculos concéntricos de David Throsby, al plantear una división de las industrias culturales y creativas y adecuarlas a la realidad de su contexto, mercado local y cultura. Se concluye que los festivales musicales cuentan con procesos como alianzas que permiten configurar su propuesta de valor, actividades para ejecutar recursos y verificar los activos en desarrollo y la inclusión de la sociedad civil en el proceso de creación y puesta en marcha, generando todo tipo de interconexión entre actores primarios y secundarios.

PALABRAS CLAVE

Cultura; Desarrollo Económico; Festival; Industrias Culturales y Creativas; Interconexión; Música.

INTRODUCCIÓN

Los festivales musicales hacen parte de las industrias culturales y creativas, más especialmente del sector musical; representando la diversidad y la inclusión de todo tipo de población y preferencias, lo que los convierte en espacios importantes de generación constante de actividades adquiriendo popularidad global y un modelo de negocio que ya no se basa únicamente en su oferta musical.

"Las industrias creativas y culturales presentan un creciente segmento de la economía que abarca una amplia gama de actividades, como la arquitectura, medios electrónicos, el cine, la edición, la música, el arte, la fotografía, el patrimonio, la publicidad, el diseño y los juegos de ordenador. Muchos países utilizan las industrias creativas y culturales para estimular el desarrollo económico y fortalecer la competitividad" (Pudic, 2016)

De hecho, según la (UNESCO, 2017) las industrias culturales y creativas generan cada año 2,25 billones de dólares, lo que supone el 3% del PIB mundial, y dan empleo a 29,5 millones de personas (1% de la población activa del mundo). Los ingresos de las industrias culturales y creativas superan a los de los servicios de telecomunicaciones y suponen más puestos de trabajo que los de la industria automovilística de Europa, Japón y Estados Unidos en su conjunto (29,5 millones de empleos frente a 25 millones).

El sector musical cuenta con un portafolio extenso de actividades que lo conforman, es por esto que, orientar la investigación en una sola y explorar el aporte e influencia que estos tienen dentro de las industrias culturales y creativas y asimismo, con el crecimiento económico, permitirá obtener resultados que faciliten su reconocimiento y contribuyan al estudio de cómo y porqué se ha venido dado su positivo comportamiento.

Para esta investigación se utiliza la teoría de los Círculos Concéntricos de David Throsby, debido a que, el autor plantea una división de las industrias culturales y creativas con el fin de adecuarlas a la realidad de su contexto, mercado local y cultura; clasificándolos de la siguiente manera:

1.Industrias creativas centrales (donde se encuentra la música, la literatura, las artes visuales y las artes escénicas)

2.Otras industrias creativas centrales (donde se encuentra el cine, las galerías, los museos, las bibliotecas y las actividades de fotografía),

3.Industrias Culturales más amplias (dentro de las que estarían los servicios del patrimonio, edición y medios impresos, televisión y radio, grabaciones de audio y videojuegos),

4.Otros Sectores Productivos (donde se encuentra la publicidad, arquitectura, diseño y moda) (Throsby, 2008).

En cuanto a su naturaleza económica, son pocos los sectores económicos que inciden tanto en el desarrollo social, local, educativo, comunitario, en la innovación, la cohesión social, la identidad, la internacionalización y la celebración de la diversidad (Redondo Méndez, 2018) y las industrias

creativas, específicamente el subsector musical inciden positivamente en las ámbitos nombrados, integrándose de manera ideal con el fin de conseguir un equilibrio positivo, fomentando la economía y de paso, otros sectores.

Por esta razón, la música sin duda es la columna vertebral de las múltiples estrategias que expone para promocionar a nivel global el tipo de conexión que se da entre seres humanos y su entorno, no solo como destino internacional, sino que también, en la internacionalización de talento humano y servicios musicales; lo que facilitará con más fuerza la proyección internacional, aportando a esto, la generación directa de empleos, influencia positiva en el PIB y el fortalecimiento de la inclusión social.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada es de tipo cualitativo que de acuerdo con Fernández, Hernández y Baptista los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas (Fernandez, 2014), además de esto, el tipo de estudio es exploratorio existe poca información acerca del tema, teniendo en cuenta que los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas (Fernandez, 2014), y finalmente, es tipo descriptiva, ya que se busca recoger información de manera independiente acerca de las variables que se usaron fueron: su reconocimiento social, asistencia, contribución e ingresos que generan a nivel local y nacional, propiedades o características que acogen este fenómeno.

DISCUSIÓN

Las industrias culturales y creativas son un conjunto de sectores encargados en crear, difundir, producir y distribuir servicios y bienes culturales que ofrecen servicios en los campos de entretenimiento, educación e información (películas, música grabada, medios impresos o museos), productos manufacturados a través de los cuales los consumidores elaboran formas distintivas de individualidad, autoafirmación y manifestación social (ropa de moda o joyería) (Quartesan, 2004), a su vez, esta industria se relaciona directamente con la economía, ya que su contribución se puede ver reflejada en el producto interno bruto (PIB) de cada país, al empleo y al aumento de turismo por medio de la producción y el consumo de manifestaciones artísticas simbólicas e innovadoras.

Los ingresos generados por las ICC en todo el mundo superan a los del sector de las telecomunicaciones (1,57 bill. de USD a nivel mundial), y sobrepasan el PIB de India (1.900 millones de USD). Sobre el total, los que más ingresos obtienen son la televisión (477.000 millones de USD), las artes visuales (391.000 millones), y los periódicos y revistas (354.000 millones). Con 29,5 millones de puestos de trabajo, las ICC dan empleo al 1% de la población activa mundial. Los tres mayores generadores de empleo son las artes visuales (6,73 millones), los libros (3,67 millones) y la música (3,98 millones) (UNESCO, Tiempos de Cultura – El Primer Mapa Global de las Industrias Culturales y Creativas, 2015).

Más allá del análisis de cifras, se debe comprender a los festivales musicales como espacios culturales para la inclusión social, participación y la consolidación de la identidad; además constituyen una parte fundamental del motor de las industrias culturales y creativas, que permite no solo consumir música sino también la asistencia permanente a eventos que establecen una serie de vínculos emocionales que posteriormente trascienden a procesos económicos.

La proliferación de las industrias culturales y creativas, en actividades especiales como lo son los festivales musicales han sido por parte de la globalización también, ya que por medio de estas la identidad y el simbolismo de los países se ve reflejado, involucrando el desarrollo tecnológico de la información y la comunicación a escala mundial.

Asimismo, el consumo de eventos con música en vivo ha permitido que la movilidad de bienes y productos culturales como de públicos permiten que las industrias culturales y creativas sirvan de puente conductor la internacionalización de bienes intangibles e incluso de propiedad intelectual, siendo espacios de estratégicos tanto para el ámbito económico como para el cultural.

A través del tiempo, los festivales musicales han permitido que cada país tenga espacio para su propio evento o manifestación cultural, clasificados de diferentes maneras dependiendo de la cultura de cada país, muchos de ellos apuntándole directamente la interpretación de la identidad y tradiciones propias del lugar donde se origina arrojando como resultado la comunicación de valores, potencializar el intercambio de culturas y el fortalecimiento de identidades.

Los festivales musicales pueden comprenderse a partir de distintos puntos de vista: cultural, social, psicológico, antropológico y económico, siendo este último un complemento para los demás aspectos. En cuanto al análisis económico, la oferta y la demanda son conceptos propios que ayudarán a profundizar el alcance de la contribución de los festivales en cuanto al del desarrollo económico del país, así como también es necesario incluir otros aspectos, dada su naturaleza como lo son: Efecto directo, efecto indirecto y efecto inducido.

Efecto directo

Los efectos directos de los festivales sobre la economía se definen como el impacto generado por la organización los festivales a nivel de gasto y empleos sobre la comunidad

donde se realiza el evento, relacionado con el aumento el aumento en los ingresos de los agentes económicos.

Son aquellos beneficios ocasionados sobre la economía local por concepto de los gastos efectuados a raíz del montaje del evento, tales como salarios, administración, gastos de invitados, alquileres, compras de bienes o servicios, etc. Sin embargo, no todo el gasto del festival es invertido en el municipio o lugar de ejecución, sino que, por el contrario, el gasto puede repartirse dependiendo del valor agregado que el festival ofrece (Arizón, 2012).

Efecto indirecto

Se entiende por efecto indirecto a todos los gastos que realizan los asistentes al evento como consecuencia del consumo durante el festival, por ejemplo, alimentación, hospedaje, transporte, etc. Estos efectos son medidos por medio de encuestas localizadas a los asistentes del evento (Universidad EAN, 2013).

Asimismo, existen variantes que permiten analizar a profundidad este efecto. La determinación del efecto indirecto de la economía local se entiende de acuerdo a los asistentes por su lugar de residencia, lo que permite distinguir entre un público local y un público externo, donde el local no se tiene en cuenta para el cálculo y el externo sí. También, se debe tener en cuenta los visitantes al lugar del festival que no asisten al evento, sino que, por el contrario, otras razones son las que los llevan allí, como vacaciones, trabajo, o cualquier otra consideración.

Efecto inducido

Es el resultado de los gastos comprendidos por efecto directo y efecto indirecto, dando gastos originados por medio del concepto multiplicador, mostrando las repercusiones que con el tiempo, el festival genera en el tejido económico de la zona, con el fin de estimar el esfuerzo de producción que tiene que realizar la economía para atender la demanda de bienes y servicios existente en la zona, motivados por la celebración del festival, ya sea a partir de los gastos que genera la propia organización del evento o de los que lleva a cabo los asistentes al mismo.

A partir de lo anterior, y teniendo en cuenta los efectos mencionados, se hace necesario establecer los aportes que cultural y socialmente, se presentan al momento de hablar de un Festival musical y de qué manera pueden conectar tanto al individuo como a los espacios.

Se habla de tres efectos principales, la democratización del acceso a la cultura, la integración con el medio ambiente y la identidad cultural desde el patrimonio, que se determinan a partir del desarrollo y a partir de la relación que se logra establecer con su entorno.

Democratización del acceso a la cultura.

Mediante los Festivales musicales, se logra la integración de esferas ciudadanas, sociales y culturales, en tanto no se excluye a la población, sino que se permite un conocimiento y apropiación de los espacios brindados por artistas que manifiestan la importancia de su conocimiento, en tanto "el impacto de la cultura también alcanza a las relaciones entre los distintos actores de la sociedad a través de los lenguajes y símbolos que se establecen y utilizan entre los mismos" (Flores y Cárdenas, 2018, 175).

Así, el conocer y pertenecer a espacios culturales y de desarrollo personal, se facilitan mediante este tipo de espectáculos, en donde la diversidad de su misma esencia borra líneas fronterizas superficiales y logra un acercamiento directo con su público.

Integración con el medio ambiente.

El desarrollo de los festivales musicales representa en un contexto social, la posibilidad de vincular diferentes reflexiones y disciplinas durante su desarrollo, no solo desde lo económico, sino desde su performance que lleva más que al escenario, a un reconocimiento como parte de un espacio y como garantes de su preservación.

Es así que, son espacios que permiten el accionar o la puesta en marcha de una conciencia ambiental necesaria y nada alejada del bienestar humano, siendo prioritaria para el desenvolvimiento cultural.

Identidad Cultural – patrimonial.

Como patrimonio cultural, los festivales musicales permiten el reconocimiento identitario de la sociedad, al convertirse en representaciones y conexiones primarias de lo que significa el ser humano en sociedad.

Así, al ser no solo riqueza cultural de una nación, sino que, al representar la importancia e historia de un lugar, los festivales musicales permiten la exaltación de los elementos inherentes al ser humano.

CONCLUSIONES

Las industrias creativas son fuentes de ingreso, produciendo empleo, encontrándose en constante crecimiento y desarrollo tanto económico como social; asimismo, ofrecen oportunidades de desarrollo más equitativas, apuntando a líneas de fomento humano, poniendo en el centro el talento y la creatividad, generando mercados y actividades colectivas.

La influencia que brindan los festivales musicales en el desarrollo económico es positiva, de acuerdo la generación directa de empleos, su influencia favorable en el PIB y el fortalecimiento de la inclusión social, donde no solo intervienen y se ven favorecidos los artistas y colaboradores de la industria musical, sino que también, toda la población civil con efectos directos, indirectos e inducidos.

Es una de las estrategias que permite a los países, impulsar a que personas del mundo entero los visiten, no solo como destino turístico, sino que también, en la internacionalización de talento humano y servicios musicales; lo que facilitara con más fuerza la proyección internacional del país.

Los festivales musicales cuentan con múltiples factores necesarios para su creación, como lo son las alianzas las cuales permiten configurar la propuesta de valor, las actividades claves proponiendo actividades imprescindibles

para ejecutar, recursos clave para verificar los activos en cuestión, la propuesta de valor que confieren las necesidades, un estudio de la relación con los clientes para verificar cómo llegar a ellos, la distribución para facilitar el encuentro entre el servicio y el cliente, la segmentación de clientes para garantizar que el evento llegue al target adecuado, y por último, la estructura de costes y la fuente de ingresos que funcionan como facultad de coste y rentabilidad del festival.

Respecto a los efectos, se debe decir que se pueden clasificar de tres maneras: directo, indirecto e inducido; aplicando desde la generación de empleo, la oferta de servicios necesarios para cumplir las necesidades de los asistentes antes, durante y después del evento y, los factores que los proveedores necesitan para esto.

Finalmente, la interconexión que desde lo económico y desde lo cultural se genera con los Festivales musicales, permite la generación y transformación de espacios que llevan al ser humano a establecer lazos entre su entorno y su realidad con su accionar, siendo estas herramientas para la comunicación.

BIBLIOGRAFÍA

Arizón, M. J. (15 de 06 de 2012). Universidad de Murcia.

Fernandez, H. y. (2014). Metodología de la investigación. México: McGRAW-HILL.

Flores, J.D. y Cárdenas, J. (2018). Industrias culturales en Ecuador: un sector de desarrollo y crecimiento económico. En: J. Hernández Acosta, A. C. Redondo Méndez y O. Ospina Martínez (eds.) Industrias culturales y economía creativa en Latinoamérica. Desarrollo económico y social en la región (pp.171-211) Bogotá: Editorial Uniagustiniana.

Pudic, D. (2016). Applying the principles of management of creative and cultural industries in the energy sector.

Quartesan, A. (2004). Las industrias culturales en América Latina y el Caribe

Redondo, Andrea et al, (2018). Industrias culturales y economía creativa en Latinoamérica: Desarrollo económico y social en la región. Editorial Uniagustiniana. http://editorial.uniagustiniana.edu.co/index.php/editorial/catalog/book/33

Throsby, D. (2008). The Economics of Cultural Policy. Cambridge: Cambridge University Press.

UNESCO. (2015). Tiempos de Cultura – El Primer Mapa Global de las Industrias Culturales y Creativas

UNESCO. (2017). ABC de la economía naranja. Obtenido de https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/SiteAssets/ABC%20DE%20LA%20ECONOM%C3%8DA%20NARANJA.pdf?fbclid=IwAR2m5r4xal5enuIn3B24rvtAVdkIoinBRYE_I37rt0Akmx5idT4l-1yyyqI&fbclid=IwAR2m5r4xal5enuIn3B24rvtAVdkIoinBRYE_I37rt0Akmx5idT4l-1yyyqI

Universidad EAN . (2013). Repositorio EAN. Obtenido de https://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/3978/Medicion%20y%20caracterizaci%F3n%20final%20filbo.pdf?sequence=3.

REFERENCIAS

Bonet, Luís, Schargorodsky, Héctor. (2011). La gestión de festivales escénicos: conceptos, miradas y debates. Universidad de Barcelona. http://www.ub.edu/cultural/wp-content/uploads/2018/10/La-gestion-de-festivales-esc%C3%A9nicos-conceptos-miradas-y-debates.pdf

Fedesarrollo. (2019). (12/10/2020). Informe mensual del mercado laboral. Importancia de las industrias creativas de la economía. Fedesarrollo. (https://www.fedesarrollo.org.co/sites/default/files/iml_junio2019_digital.pdf)

González, Estefanía et al., (2013). (12/10/2020). Medición y caracterización del impacto económico y el valor social y cultural de los festivales en Colombia. Repositorio EAN. (https://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/3978/Medicion%20y%20caracterizaci%F3n%20final%20filbo.pdf?sequence=3)

Ministerio de Cultura. 2019. (12/10/2020). Diez Festivales en Colombia: valores e impacto. (https://www.mincultura.gov.co/areas/fomentoregional/Documents/MedicionFestivales.pdf)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. 2013. (12/10/2020). Informe sobre la economía creativa Edición Especial 2013. (http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013-es.pdf)

Observatorio cultura y economía. (2016). (12/10/2020). Los festivales desde sus diferentes facetas. Cultura y Economía. (https://culturayeconomia.org/blog/los-festivales-desde-sus-diferentes-facetas/)

Redondo, Andrea et al,. (2018). Industrias culturales y economía creativa en Latinoamérica: Desarrollo económico y social en la región. Editorial Uniagustiniana. http://editorial.uniagustiniana.edu.co/index.php/editorial/catalog/book/33

Throsby, David. (2008). The Economics of Cultural Policy. Cambridge: Cambridge University Press. (UNCTAD.

(2004). Creative Industries and Development. TD(XI)BP/

UNESCO. (2017). Expresiones culturales. UNESCO. (http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-%09cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-%09que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/)

University of Lancaster. (2010). (12/20/2020). Work Foundation. (https://www.lancaster.ac.uk/work-foundation/)

Diseño y biología: provocaciones de un cuerpo-vestido interespecie

Camila Pastás Riascos
Magister (c) en Diseño y Creación Interactiva
Universidad Pontificia Bolivariana
camipastas@hotmail.com
Medellín, Colombia

Claudia Fernández-Silva
Doctora en Diseño y Creación
Universidad Pontificia Bolivariana
proyectomedussa@gmail.com
Medellín Colombia

Juan David Mira Duque
Magister (c) Maestra en Diseño y creación interactiva
Universidad Pontificia Bolivariana
juanmira789@gmail.com
Medellín Colombia

ABSTRACT

La siguiente ponencia explora el espacio en el que el ser humano se encuentra con un ente inanimado que es a su vez el constituyente de su propia identidad humana: el vestido (1). Busca tender puentes conceptuales entre la biología y el diseño, los cuales se han circunscrito al biodiseño (2) (3) (4) y a la biónica (5)(6). A partir de analogías y metáforas de los tipos de adaptaciones y clasificaciones de las relaciones interespecie que propone el campo de la biología (mutualismo, simbiosis, proto cooperantes, amensalismo, entre otras), se analiza la relación de determinación mutua entre cuerpo y vestido (7) (análisis de referentes), con el fin de reconocer los impactos externos que esta genera; ya que no solo tiene este artefacto la capacidad de transformar el cuerpo sino el espacio en el que este habita. Las conclusiones abarcan desde una coamprensión de las redes complejas que se tejen entre cuerpo-vestido-hábitat; una ética del cuerpo vestido que pone en cuestión a la sostenibilidad; las dualidades entre sujeto-objeto (8), individuo-sociedad, natural-artificial (9)(10)(11) y los subsecuentes compromisos que ha de adquirir el diseño como pensamiento y práctica frente a los efectos del posthumanismo, las relaciones de horizontalidad en entre sujetos y objetos (12), lo vivo y lo no vivo (13).

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Cuerpo; Vestido; Diseño; Biología; Especie; Prótesis; Interacción; Mediación; Ciborg; Actante.

INTRODUCCIÓN

La siguiente ponencia es una provocación a la curiosidad, a explorar el espacio en el que el ser humano se encuentra con un ente inanimado que a su vez es el constituyente de su propia identidad humana: el vestido. El cuerpo de los humanos revela una de las formas más fundamentales de la relación protésica que nuestra especie guarda con los artefactos; al no existir cuerpos humanos que no se vistan, el vestido ha de considerarse una prótesis universal (Fernández-Silva, fecha del artículo) y esta relación, a su vez, determina la identidad de este artefacto que es en esencia corporal.

El concepto cuerpo-vestido engloba la condición material-carnal de esta relación, un desdibujamiento de la frontera donde termina el cuerpo y comienza el vestido, lo natural y lo artificial, lo propio y lo colectivo. Las posibilidades que plantea este concepto reviven también los planteamientos acerca de las relaciones de horizontalidad sin subordinación que pueden existir entre sujetos y objetos; por tanto, si la categorización en especies no separa de los otros habitantes del mundo, el concepto de cuerpo-vestido nos une y en estas líneas queremos abrir la posibilidad de analizar las interrelaciones entre estas dos entidades (cuerpo y vestido) desde otras perspectivas.

En esta ocasión y atendiendo al tema del evento que nos convoca: interespecies, abordaremos la intersección entre diseño y biología para estudiar lo que acontece entre el cuerpo y el vestido desde su encuentro en el uso, pero también desde su producción y ciclo de vida. Para ello, tomaremos como punto de partida y problematización un análisis de referentes vestimentarios a partir de analogías y metáforas de los tipos de adaptaciones y clasificaciones de las relaciones interespecie que propone el campo de la biología.

El propósito de este análisis es develar la complejidad de la red cuerpo-vestido-hábitat y reconocer los impactos externos que plantean estas diversas relaciones, ya que no solo tiene este artefacto la capacidad de transformar el cuerpo sino el espacio en el que este habita. La principal conclusión apunta hacia un mayor conocimiento de nuestra especie, artificial y las complejas relaciones que pueden entretejerse entre los seres humanos y su artefacto más próximo.

El concepto de especie y la categoría de lo humano (la separación) En When the species meet (2008), Donna Haraway rastrea la etimología de especie, del latín specere, y encuentra que se refiere a una clase de individuos con las mismas características. Estas categorizaciones vienen acompañadas de debates sobre si las especies son entidades orgánicas terrenales o conveniencias taxonómicas provenientes del discurso propio de la biología. La palabra especie, explica la autora, también estructura discursos ambientales y de conservación al mismo tiempo que alerta sobre derivas oscuras del humanismo: con las "especies en vías de extinción" que funcionan simultáneamente para localizar valor y para evocar muerte y extinción en formas que son familiares a las representaciones coloniales de las maneras de desvanecer lo indígena. (…)

El lazo discursivo entre lo colonizado, lo esclavizado, lo no ciudadano y el animal, todos reducidos a tipos, todos los otros del hombre racional. Está en el corazón del racismo y florece, peligrosamente, en las entrañas del humanismo (p. x)

En este orden de ideas el concepto de especie si bien expresa un principio de agrupamiento también está atravesado por uno de separación que marca los límites entre lo nuestro y lo ajeno, donde se otorgan diferentes valores a lo propio, la especie humana y a lo extraño, lo no humano. Como afirma Harari (2017) durante 300 años el mundo ha estado dominado por un credo humanista "que sacraliza la vida, la felicidad y el poder del homo sapiens" (p. 80), y dispone de las otras especies, pero también de lo no vivo según sus requerimientos. Es por esto que desde los movimientos feministas y por la justicia social, se cuestiona la categoría de "lo humano", y se afirma que su identidad es una clasificación de poder que se reafirma sobre la subordinación encarnada de miles de otros cuerpos humanos y no humanos (Fernández Aguilera, 2019).

También el diseño participa de estos interrogantes; a través de la formulación de la posibilidad de un diseño ontológico teóricos como Tony Fry se preguntan ¿qué se ha perdido en el ascenso de la categoría hegemónica de "lo humano"? (2012, p. 12) y concuerdan en que dicho diseño, el ontológico, está "más allá del 'sujeto' y, desde luego, más allá de la división sujeto/objeto. Favorecer modos de ser-en el-mundo más allá del humanismo, el nihilismo y el antropocentrismo centrado en la razón" (Escobar, p. 152).

Para ilustrar la historia de estas divisiones que plantea la condición de lo humano y la figura que invoca para superarlas, Haraway trae las tres grandes heridas históricas del sujeto centrado en sí mismo propuestas por Latour: la herida copernicana, remueve la casa del humano, la tierra, como centro del universo; la herida Darwiniana, pone al homo sapiens en la tierra de otras criaturas, todas evolucionando en relación; la freudiana, posiciona al inconsciente que remueve la primacía de los procesos conscientes incluida la razón que conforta a los hombres con su excelencia única (2008). La cuarta herida propuesta por la autora es la ciborgiana, la cual desenvuelve la carne orgánica e inorgánica y funde al mismo tiempo la gran división.

La figura del ciborg resulta clave en este abordaje sobre la relación entre el cuerpo y el vestido. Dentro de los enfoques que algunos autores le han brindado al objeto de diseño, se observa cómo la relación sujeto - objeto, ha sido comprendida mayormente como la probabilidad que el segundo le brinda al primero de extenderse más allá de sus posibilidades corporales biológicas. Así es como encontramos términos como prótesis e interfaces para explicar su operatividad como prolongaciones de las intenciones y facultades humanas para la transformación de su entorno, que al mismo tiempo se traduce en una transformación de su naturaleza, esto es, de su propio cuerpo.

Lafilosofía ciborg, se presenta como otro de los mecanismos teóricos para la superación de las polarizaciones propias del pensamiento Occidental. Entender los artefactos como prótesis implica que no hay relaciones de subordinación entre sujetos y objetos:

"Así como el cuerpo no es el instrumento ni el esclavo la mente, tampoco lo son los artefactos". (…) "Vestidos, cocina, artefactos de la vida cotidiana: no son instrumentos del cuerpo, sino lo más profundo de la identidad de los nuevos individuos de la modernidad" (…). Son, ante todo, "operadores de posibilidades accesibles, instauraciones de espacios que están entre lo real y lo posible, en una dinámica interminable que produce actualizaciones y, a la vez, transforma al productor" (Broncano, 2012, p.106-108).

Este contexto de análisis se presenta como uno de los más potentes para comprender al cuerpo-vestido como concepto integrador. El vestido como prótesis del cuerpo plantea relaciones de contigüidad y de posibilidad que no se limitan a la experiencia de operar un objeto y por ende, se convierte en la vía por excelencia para explorar lo que acontece en las relaciones entre el cuerpo y el vestido en la experiencia de uso y sus consecuencias para el hábitat.

El cuerpo-vestido, un concepto que nos une. En su tesis doctoral El vestido como artefacto del diseño.

Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño (2016), Fernández-Silva examina la identidad artefactual del vestido y encuentra que está determinada por dos aspectos: el primero, se refiere a la capacidad que posee este artefacto de recrear el cuerpo de su portador, esto es, posibilitar su tránsito del cuerpo biológico al cuerpo cultural; el segundo, a aquello que acontece en el momento del uso, un desdibujamiento de las fronteras entre sujeto y objeto, pues el vestido tiene la capacidad de transformar al cuerpo desde su materialidad, su imagen y su significado. En consecuencia, dado el grado de intimidad que plantea el acto de investir un artefacto, no es claro dónde termina el cuerpo y dónde comienza el vestido, ambos se determinan mutuamente.

Con el fin de explicar dicha determinación mutua, la autora revisa diferentes conceptos que abordan la relación entre sujetos y objetos (apropiación, mediación, embodiment, prótesis e interfaz), y los analiza a la luz del fenómeno del vestir; con los hallazgos resultantes propone tomar una expresión recurrente en la literatura de vestir: el cuerpo vestido y transformarlo en el concepto cuerpo vestido. A partir de allí se pregunta por las implicaciones que trae para el diseño del vestir afirmar que su objeto de estudio y práctica no se dirige al artefacto sino a la relación.

El cuerpo-vestido como concepto integrador explora las diferentes maneras en las que nos hacemos uno con nuestro artefacto más próximo al mismo tiempo que pone en escena el colapso de las dualidades de Occidente entre sujeto-objeto, individuo-sociedad, natural-artificial. A su vez, nos permite explorar las relaciones entre cuerpo y vestido invocando un principio de simetría. A este respecto resulta importante mencionar la teoría del actor-red de Bruno Latour (1991), para la cual el artefacto no es tan solo un facilitador de la acción del sujeto sino una entidad capaz de expandir o incluso llevar la existencia del sujeto. Como lo expresa también el humanismo ciborg, no es el esclavo del sujeto, es su espacio de posibilidad. Latour señala las maneras en las cuales los sujetos toman cualidades del objeto en el proceso de extenderse a sí mismos. Lo particular de esta teoría es que no distingue entre humano y no humano para identificar la agencia. Para ello utiliza el término actante ya que la palabra actor tiene una carga simbólica ligada a las personas.

Según este principio de simetría, humanos y no-humanos deberían ser tratados por igual en los estudios sociales. Al ser pensados como elementos indisociables, pueden estudiarse lejos de los dualismos. “One virtue of such arguments is that they help shift the weight of analysis away from the role objects play in the self-knowledge of subject towards an examination of their practical role in mediating actions” (Keane, 2006, p. 200), y es aquí precisamente, en las relaciones de mediación, donde se encuentra el espacio de acción para el diseño.

Intersección entre el diseño y biología

En la relación biología y diseño se han hecho muchos esfuerzos desde las relaciones metafóricas y analógicas que vinculan ambos saberes, sin embargo, estos puntos de encuentro no se centran en los fundamentos conceptuales de ambos campos del conocimiento, sino más bien en encuentros tangenciales que se podrían sintetizar en que el diseño toma a la biología como un campo de referencia, al igual que la biología usa al diseño como un asunto descriptivo que evidencia atributos y características fisiológicas al usar analogías como el diseño fenotipo de una especie determinada.

Dicha relación enmarcada en discursos literarios de lo escaso que entiende el diseño a la biología y viceversa, no se ha pensado desde una revisión de coincidencias y divergencias de la compresión del mundo entre diseño y biología. Es así como a partir de esto se plantea la pregunta ¿Cuáles serían esas posibles colaboraciones entre la disciplina del diseño y la ciencia de la biología? Es a partir de esta pregunta que se identifican algunas de estas intersecciones:

Biodiseño, diseño biológico y biofabricación

Es la mezcla entre diseño, genética e informática. La cual usa el crecimiento celular de seres vivos y la programación de bytes de información para darles ordenes de crecimiento según un propósito establecido por un diseño (Bader et al, 2018; Chieza, 2017). Para esto se requieren laboratorios avanzados que mezclen ciencias naturales y tecnologías digitales.

Material Ecology. Es un postulado de la investigadora Neri Oxman y su equipo de trabajo del MIT. Dicho postulado se desarrolla en el texto The Nery Oxman Material Ecology Catalogue (2020) desarrollado por las autoras Paola Antonelli & Anna Burckhardt gracias a la colaboración de Oxman con el MoMA. Este término, Material ecology, establece la interrelación entre arte, ciencia, tecnología y diseño para buscar soluciones en vía de una ecología material. Lo que propone este concepto es establecer relaciones entre distintos campos de estudios vinculando la biología como principal aliada para el cambio de nuestro modelo productivo estandarizado y serializado (heredado de la revolución industrial) por uno que fabrique con y para la naturaleza. Este se plantea como una alternativa sostenible para el equilibrio entre el mundo artificial y la naturaleza.

Biónica, biomimética y mímesis

La biónica, la biomimética y la mímesis son usadas como herramientas en la búsqueda de referencias formales que pueden tener un desempeño técnico y operativo en el artefacto, también se usan para explorar aspectos formales desde la apariencia del objeto. Este campo permite hacer estudios morfológicos desde una visión biológica, la cual entiende a los seres vivos desde su comportamiento geométrico, sus características fisiológicas y la manera en cómo estos adaptan las formas de sus cuerpos para sobrevivir en determinados ambientes (Our Changing Climate, 2018; Vox, 2017). La naturaleza aquí se plantea como un banco ilimitado de referencias, donde no solo se admira la belleza de las formas y los colores, sino la capacidad de encontrar soluciones formales eficientes a problemas humanos a través de la observación de los otros seres vivos. Diseño centrado en lo vivo. Postulado del autor Arturo Escobar en su libro Autonomía y diseño (2016) que plantea al diseño como un agente para el cambio, en donde la disciplina debe dejar de pensar antropocéntricamente y transformarse en una que plantee en un diseño capaz de servir a la naturaleza como un todo el cual contiene, vincula y relaciona animales humanos y no humanos, comunidades y el contexto medio ambiental para encontrar un equilibrio entre lo vivo y lo no vivo.

Ecodiseño

El ecodiseño se define desde el texto Diseño para la sostenibilidad (2007) de los autores Crul & Diehl, en donde se plantea este enfoque del diseño como aquel que usa herramientas cuantitativas para definir el impacto de los procesos productivos de un diseño en la cadena de fabricación y el ciclo de vida del producto en el medio ambiente. Esto le ha permitido a los productores y diseñadores conocer el impacto de sus diseños y analizar posibles mejoras en el producto y en la manera en cómo este se fabrica; sin embargo, se han realizado fuertes críticas a esta visión, ya que con sus postulados se validan procesos de lavado verde.

Exploración a las adaptaciones y clasificaciones de las relaciones interespecie.

A través de un análisis de referentes vestimentarios, exploraremos a continuación las diversas relaciones que acontecen entre el cuerpo, el vestido como artefacto del diseño y el entorno. Tomaremos como guía y provocación para enriquecer este análisis, analogías y metáforas los tipos de adaptaciones y clasificaciones de las relaciones interespecie que propone Charles Elton en su libro Animal Ecology (1968) desde el campo de la biología, las cuales nos permitirán plantear interrogantes y develar otras consideraciones de esta relación más allá de las convencionalidades de las ocasiones de uso.

Neutralismo. MYcoTEX es un método innovador de fabricación sin costuras que permite prendas hechas a medida a partir de raíces de hongos compostables. El neutralismo corresponde a una relación entre dos especies que no afecta a ninguna ni a su entorno; en este caso MicoTEX corresponde a un material que permite la fabricación de prendas sin costuras que tengas un ciclo cerrado en la cadena productiva, es decir, que cuando llegan al fin de su vida útil, estas no generan un impacto.

Mutualismo. El proyecto Wanderers desarrollado por Neri Oxman, Christopher Bader y su equipo del MIT Media Lab en el año 2018, se basa en la creación de piezas vestimentarias que se generan desde el material, el cual se encuentra programado bajo algoritmos predictivos y generativos de crecimiento. Con wanderers se evidencia una relación de mutualismo, ya que al realizar una pieza vestimentaria a partir de la estimulación del crecimiento de bacterias que modifiquen el entorno cercano del cuerpo al portar la prenda, se evidencia un beneficio mutuo, en donde la bacteria puede reproducirse al mismo tiempo que genera la prenda, y por tanto el cuerpo se adapta al entorno gracias a la reacción química de la bacteria con el ambiente. En este caso el vestido se convierte en la mediación y a su vez en la especie cooperante.

Simbiosis

El traje de astronauta Starman de SpaceX (2020) corresponde a un traje que por medio de un sistema de soporte vital le permite a los astronautas y viajeros espaciales mantenerse con vida en el espacio exterior. Este traje opera como prótesis fisiológica, ya que monitorea el funcionamiento del cuerpo humano por medio de sondas y sistemas de conexión que permiten al astronauta conectarse a la nave espacial; además, permite la respiración al contar con una cámara de oxígeno incorporada en el casco. Es por esta razón que se plantea como simbiosis la relación que existe entre el traje espacial y el astronauta, ya que existen dos partes involucradas que se encuentran beneficiados de esta relación.

En este caso, para que el traje entre enfuncionamiento debe estar en relación con el cuerpo humano, así como el astronauta necesitadel traje para poder sobrevivir en el espacio exterior.

Proto Cooperantes. El proyecto Design to fade: Puma x Living Colour (2020) es una colaboración realizada entre Puma y las diseñadoras Laura Luchtman & Ilfa Siebenhaar. Este proyecto corresponde a una investigación en biodiseño que propone un proceso de teñido de textiles a partir de estimulación de bacterias; de esta manera se considera que Living Colour (2020) plantea una relación de proto cooperantes entre el cuerpo y el vestido, ya que se aplica un proceso de teñido que no afecta el entorno humano ni de los animales. Por otra parte, la bacteria no se ve afectada ni beneficiada en esta relación.

Amensalismo. El texto Extracción y acetilación de los componentes de la grana chochinilla (Dactylopius coccus COSTA) de Belem Gómez Hernández (2006) corresponde a un trabajo de investigación que describe los procesos que requiere el tinte carmesí en lana por cochinilla. El teñido de lana por cochinilla se realiza para obtener un color carmesí lo cual requiere de un proceso en el que la cochinilla (insecto) muere al exponerse a vapor de agua hirviendo, para luego pasar a una etapa de secado bajo las mismas condiciones. Al tener la cochinilla seca se procede a ser molida, en donde el polvo que se obtiene de la molienda se vierte en agua hirviendo, en la cual posteriormente serán inmersas las fibras para poder ser teñidas, para finalmente pasar a un proceso de secado y tejeduría.

Por lo anterior se presenta el proceso de teñido por cochinilla como una relación de amensalismo en donde un organismo se ve perjudicado, mientras otro no presenta ninguna alteración, esto debido a que entre sus involucrados se encuentran los humanos y las cochinillas; en donde las cochinillas se ven perjudicadas, ya que son asesinadas para obtener su color carmesí, mientras que el ser humano no encuentra un impacto positivo o negativo en su cuerpo.

Comensalismo. Akoma 1260 es una marca de lujo ético creada en 2017 por la diseñadora Stephanie Theis, que presenta prendas listas para usar, principalmente prendas de abrigo hechas a medida para mujeres. Es así como esta marca busca que los procesos de diseño, abastecimiento y fabricación sean encaminados a integrar la sostenibilidad ambiental y social para por medio de este proceso cumplir con los estándares de comercio justo. La relación que se

propone desde el proyecto Akoma 1260 se enmarca en el comensalismo, debido a que el ser humano se ve beneficiado ya que satisface su necesidad de transformación corporal por medio de su relación con el vestido. Por otra parte, gracias al proceso ético y sostenible aplicado a los procesos de extracción y fabricación del material, no se generan alteraciones el ecosistema cercano e incluso se beneficia a la comunidad, ya que genera un sistema de sustento económico que la incluye.

Facilitación

El traje de agricultura corresponde a un uniforme de trabajo que brinda protección ante los riesgos de la apicultura: Picadura de abejas y riesgo térmico por exceso de frío o calor. En este caso el traje de apicultura permite generar una relación de facilitación en donde al menos una de las partes involucradas sale beneficiada, ya que el ser humano se beneficia de los productos obtenidos de la crianza de las abejas.

Competencia. El uniforme de combate militar ACU con camuflaje de color digital para el desierto, es un uniforme militar fabricado por la empresa china Xingxing Army para los Estados Unidos. El color de camuflaje digital proporciona un mejor desempeño para los soldados que operan en el desierto. Este traje y su sistema de camuflaje genera una ventaja competitiva desde la apariencia, ya que le permite al soldado camuflarse ante su enemigo y así brindar mayores oportunidades de ganar ante un enfrentamiento.

Parasitismo. El traje de bioseguridad de 3M Tychem 4000 S de DuPont (2014) es un traje aislante que protege al cuerpo de la entrada de bacterias y microorganismos; se relaciona con el parasitismo debido a que este traje permite bloquear la infección por parásitos, eliminando las afecciones en el ser humano causadas por su relación de parasitismo con los virus y bacterias.

Depredación. La Wallet 2002 es un producto de lujo que pertenece a la línea de marroquinería exclusiva de la marca Hermés que se encuentra realizado con piel de avestruz. En este caso se plantea que los productos realizados bajo la línea de marroquinería de piel de avestruz son un ejemplo de una relación de depredación, ya que estos son de consumo limitado y sus ventas se realizan bajo lista de espera; se aplica este proceso de producción ya que, en caso de cumplir la demanda del producto a la velocidad de los consumidores, no se permitiría mantener el ciclo de crecimiento y reproducción de esta especie, lo que desembocaría en el fin de la misma.

Alelopatía. En este caso se cuenta con una obra de maquillaje artístico referenciado en las orquídeas realizado por Verónica Sarmiento, diseñadora de vestuario, Maquilladora y jurado de los premios NYX Face Awards del año 2019; quien realizó esta propuesta de maquillaje como reto para los participantes de dicho concurso. En la alelopatía se encuentra una relación en la que una especie fortalece su relación con su misma especie o con una diferente para fomentar su reproducción o crecimiento, en este caso se entiende el maquillaje como una transformación corporal que hace que seres de la misma especie se vean más atractivos o llamativos para los de su misma especie, ya sea transformado de manera leve (maquillaje) o radical (prótesis faciales) su apariencia física.

Exclusión mutua. La empresa Faber

Futures a la cabeza de Natsai Chieza realiza teñido textil ecológico a base de bacterias. Esta relación planteada por Faber Futures se considera como exclusión mutua, ya que el tinte se ocasiona cuando la bacteria reacciona ante condiciones específicas que le permiten teñir el textil; sin embargo, para que el textil pueda ser comercializado, almacenado y apto para el consumo humano, se debe neutralizar la actividad de la bacteria, por tanto, esta tiene un tiempo límite de vida, es decir que vive hasta que esta tiña la superficie que se ha destinado para este propósito. Lo anterior hace que cuando el textil entre en contacto con el cuerpo, este no entre en contacto con la bacteria.

REFERENCIAS

Eicher, J. & Lee Evenson, S. (2013). The Visible Self: Global Perspectives on Dress, Culture and Society. New York: Bloomsbury.

Oxman, N. (2015). TED Talks. Design at the intersection of Technology and Biology. TED Talks. Recuperado de https://bit.ly/3tbJD5w

Our Changing Climate. (18 de Octubre de 2018). Biomimicry is more than just good design. Our Changing Climate. Recuperado de https://bit.ly/2ONQXoZ (4) Lee, S. (Marzo 2011). Ted Talks. Grow your own clothes. TED Talks. Recuperado de http://bit.ly/2OwzuSb (5) Herr, H. (Marzo de 2014). TED Talks. New bionics let us run, climb and dance. TED Talks. Recuperado de https://bit.ly/2PZM9xj

Vox. (2017). The world is poorly designed. But copying Nature helps. TED Talks. Recuperado de https://bit.ly/2Q8f5mY

Fernández Silva, C. (2016) El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño. (Tesis doctoral) Universidad de Caldas, Manizales.

Keane, W. (2006). Subjects and Objects. En T. Christopher (Ed.), Handbook of Material Culture (pp. 197- 203). London: SAGE.

Haraway, D.J. (2008). When species meet. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Broncano, F. (2009). La melancolía del ciborg. Barcelona: Herder.

Broncano, F. (2012). Humanismo ciborg. A favor de unas nuevas humanidades más allá de los

límites disciplinares. Revista Educación y Pedagogía, 24 (62), 103- 116.

Latour, B. (1991). Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica. Buenos Aires: Siglo XXI, 2007. (13) Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño. La realización de lo comunal. Popayán: Editorial Universidad del Cauca

Bibliografía / Bibliography – Anónimo. (2021). Elementos de protección para el trabajo. EPP. Recuperado de http://bit.ly/3qDnhYN – Antonelli, P. & Burckhardt, A. (2020). The Nery Oxman Material Ecology Catalogue. The Museum of Modern Art, 177 – Bader, C. et al (2018). Photosynthetic Wearable. Mediated Matter. Recuperado de https://mediatedmattergroup.com/mushtari – Bader, C., Patrick, W. G., Kolb, D., Hays, S. G., Keating, S., Sharma, S., Dikovsky, D., Belocon, B., Weaver, J. C., Silver, P. A., & Oxman, N. (2016). Grown, printed, and biologically augmented: An additively manufactured microfluidic wearable, functionally templated for synthetic microbes. 3D Printing and Additive Manufacturing, 3(2), 79–89. https://doi.org/10.1089/3dp.2016.0027 – Chieza, N. (2017). TED Talks. Fashion has a pollution problem – ¿can biology fix it?. TED Talks. Recuperado de https://bit.ly/2Nl4rIw

DuPont. (2014). Dupont Europe: Ponerse et quitarse de forma segura las prendas de protección Tychem 4000 S. DuPont. Recuperado de https://bit.ly/3rP8rzM – Elton, C. (1968). Animal ecology. William Clowes and Sons Ltd.: Gran Bretaña – Fajardo, S. (2017). Our Story. Akoma 1260. Recuperado de https://www.akoma1260.com/about-1 – Fry, T. (2012). Becoming human by design. Londres: Berg.

Gómez, B. (2006). Extracción y acetilación de los componentes de la grana chochinilla (Dactylopius coccus COSTA) (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. – Harari, Y. N. (2017). Homo Deus. Breve historia del mañana. Debate. – Hermés. (2021). Hermés - 2002 Wallet. Hermés. Recuperado de https://bit.ly/3eB88Vx – Hoitink, A. (2018). NEFFA. Growing the future of fashion. NEFFA. Recuperado de https://neffa.nl/mycotex/ – Luchtman, L., Siebenhaar, I. & Puma (2020). Design to fade: Puma x Living Colour. Recuperado de https://livingcolour.eu/design-to-fade/ – M. Crul & J. Diehl (2007). Diseño para la sostenibilidad. Países Bajos: Delft University of Technology. – Onfray, M. (2016). Cosmos. Una ontología materialista. Argentina: Ediciones Paidós. – Sarmiento, V. (2019). La Verónica Verónica - Orquídeas. a Verónica. Recuperado de https://bit.ly/3cu4dY0 – Spacex (2020). SpaceX Dragon Starman Space Suit 3D Model. Render Hub. Recuperado de https://www.renderhub.com/albin/spacesuit spacex-dragon-starman Xinxing Army. (NA). Military Combat Uniform ACU Color Digital Desert Camouflage. Xinxing Army. Recuperado de http://bit.ly/3qHBAM0

Paisajes, realidades y artes virtuales en el proyecto Festival Amazônia Mapping

Sissa Aneleh Batista de Assis
Doctorado en Artes Facultad Maua
sissadeassis@yahoo.com.br
Brasília, Brazil

Este artículo analizará la experiencia y los trabajos presentados en el Amazônia Mapping Festival: Realidades Expandidas, realizado en el Norte de Brasil en 2020. Con el aporte de la realidad virtual, los paisajes amazónicos y las arquitecturas urbanas con las históricas se expandieron. Estos entornos naturales y locales nunca antes habían sido tocados por la virtualidad en proyectos artísticos de festivales o por artistas locales y nacionales. Para ello, se creó una isla virtual en 3D, inspirada en islas amazónicas reales, para ser escenario de proyecciones de trabajos de video mapping, performances musicales, videos 360 VR y audiovisuales presentados virtualmente y en vivo. Las obras del festival actualizan el arte amazónico contemporáneo en su versión expandida, interactiva y con inmersión en realidades soñadas en el desplazamiento de la ciudad al bosque virtual.

RESUMEN

This article will analyze the experience and the works presented at the Amazônia Mapping Festival: Expanded Realities, held in the North of Brazil in 2020. With the contribution of virtual reality, Amazonian landscapes and urban architectures with historical ones expanded. These natural and local environments have never before been touched by virtuality in festival art projects or by local and national artists. For this, a virtual 3D island was created, inspired by real Amazonian islands, to be the scene of projections of video mapping works, musical performances, 360 VR videos and audiovisuals presented virtually and live. The works of the festival update contemporary Amazonian art in its expanded, interactive version and with immersion in dreamed realities in the displacement of the city to the virtual forest.

PALABRAS CLAVE

Realidad Virtual; Realidad Aumentada; Video Mapping; Performance; Audiovisuales; Arte; Amazónico.

INTRODUCCIÓN

Es notable que la Amazonía brasileña llame la atención del mundo sobre su exuberante y rica fauna y flora. En este artículo mostraré otras cualidades de este entorno natural, político, imaginario, relicario y, por extensión, artístico y ahora también virtual. Territorio de una construcción imaginaria original que se actualiza, atravesando generaciones de artistas amazónicos locales - modernistas y contemporáneos - que no interfieren en el paisaje natural, sino que lo transforman en producción artística bajo la inspiración de su propio territorio de nacimiento, crecimiento y respiración artística.

Comenzaré con la observación más aguda de la región amazónica brasileña bajo la mirada de los intelectuales nacionales. Según Afonso Medeiros y Lúcia Pimental (2013), investigadores brasileños, la Amazonía es:

…Una región que antes se llamaba“ infierno ”, “ paraíso ”y“ eldorado ”, para algunos constituye la última frontera por explorar y, para otros, un tabernáculo a preservar a toda costa. Para algunas visualidades, el Amazonas es la encarnación misma del último paraíso perdido; para otros, por el contrario, es el “infierno verde”, caliente y reacio a la civilización eurocéntrica. Visiones paradójicas, sin duda, pero no por eso opuestas y excluyentes. Digamos ahora que la Amazonía no es territorio del “o” que excluye, sino de la “e” que conecta y se superpone (Medeiros y Pimentel, 2013, p. 1).

La Amazonía es también un territorio para la producción de arte y afecto, de conexión y superposición de saberes ancestrales, de visualidades naturales amazónicas atravesadas por la evolución tecnológica, humana y artística.

Este artículo analizará el Festival Amazônia Mapping, realizado en la región norte de Brasil, que tiene la mente artística de Roberta Carvalho (artista visual amazónica) y el alma musical de Aíla (cantante amazónica), tanto creadoras como curadoras. Por excelencia, se seleccionan artistas de diferentes lenguajes visuales y sonoros para la muestra colectiva anual, siempre promoviendo la inclusión socio-artística y el intercambio entre artistas locales-regionales y nacionales. Para ello, busca proyectar, difundir y valorar el arte tecnológico amazónico, además de acercar estilos artísticos para un mayor diálogo entre las regiones del país con dimensión continental.

En 2020, el festival se volvió virtual y se expandió a otras realidades, a saber: realidad virtual y realidad aumentada.

Doble convocatoria de Carvalho de "realidades ampliadas" para el tema de la edición virtual del Festival. En el video de apertura del festival (figura 1) en su sitio web, somos tomados por una cámara de propuesta gamer en VR que flota, como los barcos regionales por las calles de agua los ríos amazónicos también llamados calles- divididos entre el concreto de lo urbano. la ciudad, el verde plural, las tonalidades marrones densas del agua dulce de los ríos, los árboles de ribera propios de la naturaleza amazónica de los cientos de islas preservadas y aledañas que están bajo la mirada constante y desconcertante de la urbanidad desenfrenada.

Figura 1. Consultar en http://amazoniamapping.com/

METODOLOGÍA

La metodología utilizada en esta investigación pasa por la observación analítica y reflexiva atravesada por la experiencia empírica, la investigación académica ininterrumpida y la experiencia del autor en este territorio amazónico. Para ello, dejo otro aporte del análisis del festival en su conjunto, siguiendo la ruta del arte visual grabada en su versión virtual que sigue a continuación.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En las siguientes líneas, analizaré la interpretación del festival en modo virtual y sus elecciones en función de la realidad de la región Norte, además de tratar algunas obras de arte visual que destacan demasiado regionalmente y con inspiración artística de la visualidad amazónica.

El festival lanzó la versión 360VR de la naturaleza amazónica en la aventura de realidad aumentada, la primera experiencia en AR en el arte amazónico. La sensación de expansión de la realidad amazónica se multiplica en el aislamiento de pantallas fijas o portátiles, así pensadas e imaginadas para la presencia, pero ahora inmersas en el inevitable presente tecnológico.

Este viaje en barco reportado arriba finaliza en el espacio virtual 3D denominado Ilha Amazônia Mapping donde se llevarán a cabo presentaciones de las obras de arte seleccionadas para esta edición. Sin embargo, la isla tiene parte de la arquitectura urbana y los edificios históricos de las ciudades del Norte de Brazil, en los que se realizaron las proyecciones - en el transcurso de las próximas líneas se presentarán.

El recorrido de la mirada a través de la mirada gráfica del festival cobró importancia para comprender su interpretación de los símbolos regionales y locales, mediados por la realidad virtual, representantes de la singularidad visual de la región norte de Brasil. Elementos concretos de la realidad de la arquitectura urbana mixta en las ciudades amazónicas están presentes en la narrativa del video y, por extensión, en el diálogo ambiental que pretende mostrar.

En esta constelación de naturaleza y hormigón, también se orbitaron y presentaron a lo largo del festival obras de proyección mapeadas por la ciudad imaginada. Cabe destacar que acompañamos homenajes a la ascendencia femenina indígena, espectáculos de grupos tecnobrega y guitarras con mujeres, además del futurismo amazónico-caboclo latente entre las manifestaciones artísticas.

Los artistas amazónicos contemporáneos están interconectados con la naturaleza y la cultura regional, así como con las nuevas tecnologías en busca de soportes artísticos, teniendo como referencia o soporte natural la propia región amazónica brasileña. Ante este hecho, asumen la construcción de una ecoestética regional, fecunda y ubicua en el sistema artístico amazónico contemporáneo. La definición de Medeiros e Pimentel (2013) aclara que "los ecosistemas estéticos pueden concebirse como procesos; dinámica; movilidades; saldos precarios; organicidades tenues; inteligencias en constante estado de adaptabilidad; colusión de lo aleatorio con lo intencional; ortografía demo/artístico-estética; eco-estético" (p.11).

João de Jesus Paes Loureiro, intelectual del Estado de Pará, interpreta el movimiento de traducción semiótica en el arte y la cultura amazónica. Esto resulta adecuado para la base interpretativa de esta investigación en el "(…) sentido cultural y emocional del juego intercurrente entre el hombre y la realidad… precisamente el momento complejo de esta transfiguración simbólica que altera la recepción conceptual y práctica de los objetos. en su calidad y juega con la movilidad de su lugar en la cultura, lo que yo llamo conversión semiótica" (Loureiro, 2008, pp. 27-28).

Tal mezcolanza visual-sonora es una de las principales características de la traducción de la cultura amazónica y norteña, mientras que el cariño por la región de los artistas regionales salta en los ojos de los más atentos, despertando incluso a los más distraídos. Por tanto, cuando el festival llevó a cabo su conversión semiótica de la realidad cultural amazónica en plurales matices de expresión artística virtualizada, se convirtió en un objeto estético, resultado de una traducción histórica visual y simbólica de las culturas amazónicas. Aquí hay una posibilidad del ecosistema estético en su totalidad.

ARTISTAS DEL FESTIVAL

Arte y activismo

Las obras elegidas para la exposición en este artículo defienden la protección de la naturaleza y la cultura amazónicas, auténtica premisa de resistencia del Festival.

La defensa de las culturas de los pueblos indígenas y afro-brasileños ganó protagonismo en esta edición, como veremos con los siguientes trabajos.

En su proyección mapeada sobre los edificios virtuales de la isla, Denilson Baniwa, un artista de Manaus, recuerda el origen del planeta con el mensaje "Acre, Amapá, Amazonas, Pará, RJ, Francia tierra indígena" (Baniwa, 2020). Al final de la proyección, el artista aún denuncia que

las tierras indígenas matan a sus pueblos originarios, tal muerte fue representada en la proyección con el simbolismo de muchas cruces rojo sangre y negro-total (figuras 2 y 3).

Figuras 2 y 3, consultar en http://amazoniamapping.com/ Nota: extractos extraídos de la red social YouTube del Festival.

Emerson, artista visual indígena, expresado en el arte de máximo poder y resistencia en el país. La actuación seleccionada para la proyección aporta la vitalidad de la imaginería artística indígena contemporánea. Su alter ego Uýra Sodoma se explica en el canal de YouTube del Festival, como siendo:

una manifestación en la carne animal y vegetal que se mueve para exponer y curar enfermedades sistémicas coloniales. A través de elementos orgánicos, utilizando el cuerpo como soporte, encarna este árbol que camina y cruza sus líneas en fotoperformación y performance. Le interesan los sistemas vivos y sus violaciones, y desde la perspectiva de la diversidad, el disenso, el funcionamiento y la adaptación, (re) cuenta historias naturales, encantamientos y cruces existentes en el paisaje bosque-ciudad (Emerson, 2020). Las performances de los artistas más emblemáticos se proyectaron en los edificios de la isla, dando rostro y raíces al hormigón nocturno de las construcciones virtuales (figura 4)

.

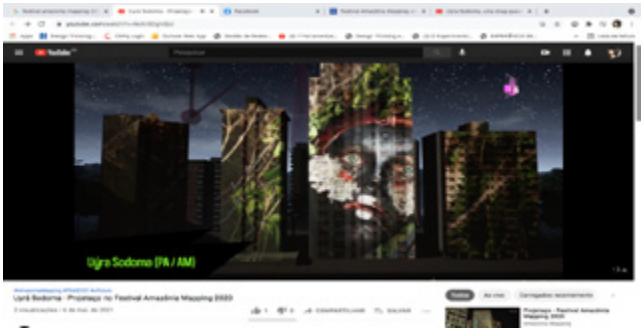


Figura 4. Trabajo de proyección mapeada de Uýra Sodoma, 2020.Nota: extracto tomado de la red social del festival Youtube en https://www.youtube.com/ watch?v=NcKr9DgV8jU

Otro trabajo presentado fue su performance artística totalmente virtual (figura 5), con un indio gigante dibujado gráficamente que baila sobre la isla virtual. El dibujo del artista se presenta en 3D, fusionando la representatividad de la naturaleza de la isla con la referencia de la performance en los rituales de pajelança y días de fiesta en las tribus indígenas.

Uýra Sodoma es un homenaje al personaje indígena Drag Queen del artista Emerson, lo que explica la necesidad de su defensa por parte del Amazonas frente a la continua deforestación de los últimos años.

En las palabras de Emerson (2020), "basta de transforma la violencia en paisaje, no es este paisaje lo que nos merecemos, no es este paisaje lo que queremos. Y nadie dirá que lo que vemos y sentimos es mentira…[1]".



Figura 5. **Performance artística virtual 3D de Uyra Sodoma, 2020. Nota: Extracto tomado de la red social Youtube del Festival en https://www.youtube.com/watch?v=k7sdhG9yxvI**

Procesos curativos y memoria ancestral

Processo Curativo fue obra de Evna Moura, artista plástica de Belém, proyectada en la histórica Igreja Matriz de Santarém (ciudad de la región Norte). Moura trajo la ascendencia indígena que siempre ha estado atenta al canto de los pájaros y los sonidos de otros animales en el bosque. Existe la sanación del alma por la armonía sonora que acompaña a toda la proyección. El canto de pájaros y animales divide el protagonismo con las imágenes proyectadas. La iglesia, a su vez, cobra vida con la proyección del rostro humano con rasgos regionales (figura 6).

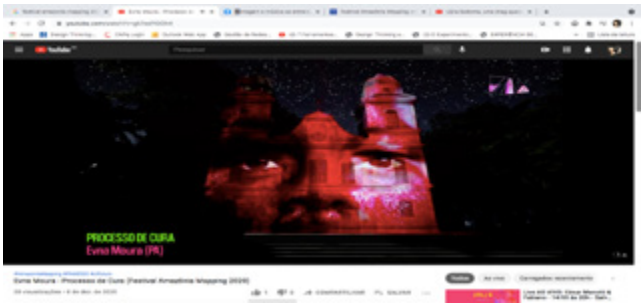


Figura 6. Trabajo de proyección mapeada por Evna Moura, 2020. Nota: Extracto tomado de la red social Youtube del Festival en https://www.youtube.com/watch?v=gk7xoPlGOh4

La iglesia también sirvió de soporte para las proyecciones de la obra Gênesis de Gê Viana, artista visual de Maranhão, y artista visual Matheus Almeida de Belém. Toda la obra se inspiró en el lenguaje del videoarte, con el uso de imagen audiovisual y fotográfica con archivos reunidos en una propuesta narrativa cinematográfica. Frente a tantos

1. Declaración del artista Emerson en una entrevista para Mídia Ninja, un medio alternativo militante en Brasil. Video completo disponible en https://www.youtube.com/watch?v=3AnIteg88-Y&t=11s

elementos de imágenes, se construyó una especie de proyección mapeada híbrida. El mensaje de la obra profundiza la idealización del festival y complementa todas las narrativas de otras proyecciones presentadas.

El origen de Brasil prevalece en esta obra, siendo representada por la madre indígena, representante de la madre naturaleza, así como por los pueblos africanos traídos al territorio brasileño, que se proyectan en las puertas de la iglesia católica. Muestran, por excelencia, su alma ancestral, cargada de historia y cultura que el catolicismo no quiso comprender, ni alcanzó su génesis y su magistral ascendencia.

En esta proyección mapeada (figuras 7, 8 y 9) la mujer indígena toma el espacio del lienzo como la mayor representante matriarcal de nuestra historia humana, una verdadera Pachamama. Me provoca el reconocimiento de que el mundo nació de una mujer indígena, en cuanto a esta afirmación: nadie podrá quitarle el mérito para dar luz al mundo.

La historia de la resistencia de los pueblos africanos fue bellamente cantada por Caetano Veloso en Milagros del pueblo, consciente de que "quien descubrió Brasil, fue el negro que vio la crueldad en la cara e incluso produjo milagros de fe en el lejano oeste."

Figuras 7, 8 y 9, consultar en https://www.youtube.com/watch?v=z3YZa0o5vzg

Trabajo de proyección mapeada Génesis por Gê Viana y Matheus Almeida, 2020. Nota: Extractos tomados de la red social Youtube del Festival

El programa "Projetaço" reunió la diversidad brasileña de artes plásticas y visuales, siendo elaborado dentro de un formato colectivo de proyección mapeado con diferentes lenguajes artísticos, a saber: dibujos, pinturas, grabados, ilustraciones, fotografías, videos, animaciones, loops y distintos formatos visuales.

De esta forma, transformó las paredes de los edificios urbanos virtuales de la isla en una gran pantalla virtual en una propuesta para un museo ampliado. No más esas trágicas referencias a las ruinas de los museos y su fin, como el museo resiste y se actualiza con las demandas sociales del siglo XXI. Analizo este programa, con una convocatoria abierta para artistas, como una acción que pretendía ser un ejemplo de la cultura colectiva de las humanidades digitales, ejemplificando el diálogo de compartir, construcción de nuevos conocimientos, inteligencia colectiva, cultura y vida digital.

Otra actuación que trae el tema de la curación a través de la acción del ritual, pero en la representación de las religiones afrobrasileñas, fue presentada por la artista visual de Manaus, Keila Serruya Sankofa. En este proyecto, el artista cuya investigación artística son las matrices y culturas africanas y afro-brasileñas, realiza una performance con elementos simbólicos de los rituales africanos, como: la planta llamada espada de São Jorge, agua y palangana. Elementos típicos que mueven la energía de la magia de sanación y limpieza del cuerpo y el alma en diversos rituales de origen africano.

A su vez, la obra HAUX (figuras 10, 11 y 12) de Vj Carol Santana, artista visual multimedia de Río de Janeiro, con la colaboración de la artista Yaka del pueblo indígena Huni Kuin Tam también representa la cura. Trabajo que fue explicado por su memorial, a continuación:

La obra exalta el poder de la naturaleza en el proceso de curación física, mental y espiritual, enfatizando Sananga, las gotas medicinales para los ojos de la selva amazónica, la magia de la visión, el coraje, la percepción de la verdad en nuestro entorno. Conjunto de fuerzas internas y externas que trabajan la estructura del equilibrio y la elevación de la conciencia y los sueños. Haux es el dicho sagrado en los rituales de curación, se trata de trascender y alcanzar la luz. El proyecto es en colaboración con el artista Yaka Sales Huni Kuin (Edilene), fuerza y voz femenina del bosque que lleva la creencia de su gente a Sananga como símbolo de limpieza y expansión. Yaka estudia medicina natural con su madre y pinta cuadros que componen la narrativa de la obra contando la historia de su trayectoria. 'Como mujer, quiero llevar esta fuerza femenina de Huni Kuin al mundo. Pinto para mostrar nuestra resistencia y dejar algo bueno en la Tierra. (Santana, 2020)

Figuras 10, 11 y 12, consultar en https://www.youtube.com/watch?v=EGjSEZpwH4Q

Trabajo de proyección mapeada por VJ Carol Santana, 2020. Nota: Extractos tomados de la red social Youtube del Festival

La obra de Santana, también presentada en la Iglesia de Santarém, trabaja con la visualidad de VJ con abstracciones digitales intercaladas entre elementos del chamanismo, la gráfica y la cosmología indígenas, exalta la presencia de lo femenino y tiene el dominio de las pinturas de los indígenas de la artista Yaka. Tales pinturas cobran protagonismo por ser auténticos representantes del arte indígena amazónico. El trabajo de Yaka Huni Kuin ilustra lo sagrado, la cultura y las manifestaciones artísticas de su pueblo. Las tres obras de las artistas Evna Moura, Keila Serruya y Carol Santana con Yaka Sales representan el movimiento actual de las artistas brasileñas para investigar temas sobre la ascendencia femenina, los modelos matriarcales de curación, el desarrollo de la espiritualidad y la reconexión con lo sagrado femenino.

Una de las cualidades del arte amazónico contemporáneo es traducir el arte en afecto en todo lo que produce, principalmente en la fotografía y, por su vez, en el arte y la tecnología. Los temas amazónicos analizados en estas páginas, no solo afectan a los artistas regionales, sino

también a quienes lanzan propuestas de exposiciones cuya temática es la Amazonía o siguen la inspiración inmediata para que el evento se realice en la región.

La gran mayoría de las obras del Festival exhiben un tipo especial de proyección mapeada, ya no la de mayor frialdad y aguda abstracción en las producciones de este tipo de arte en el mundo. Por tanto, en la región Norte, se convierte en una nueva representación del afecto, humanizando en ocasiones la tecnología y acercando a distintos públicos los lenguajes artísticos mediados por la tecnología.

Ejemplares son las proyecciones mapeadas pioneras en el estado de Pará por la artista visual y multimedia Roberta Carvalho, curadora de este festival, en el que árboles de la selva amazónica sonríen o nos miran comunicando la interacción de otra vida con el arte. En particular, la obra de la artista Symbiosis (2011), reconocida por su espíritu pionero, demuestra la investigación de la artista sobre la unión del arte, la tecnología y la naturaleza en el arte contemporáneo en Belém, la capital del estado de Pará. En esta obra radica la génesis de la producción artística paraense contemporánea que utiliza la tecnología para expandir el afecto humano.

CONCLUSIONES

El punto más llamativo de este festival de 2020 fue la oda a la cultura, religión y naturaleza amazónicas, con expresión indígena, africana o afro-indígena dominante en casi toda la selección de propuestas de los artistas. La conexión entre las obras que presentan un tipo artístico de narrativa visual de la historia de la Amazonía es clara. Obras que exaltan el valor de la memoria, la ascendencia, la historia nacional y la certeza del lugar de pertenencia.

Otra particularidad del conjunto de obras analizadas en este artículo es la constante invitación al público a dialogar con la obra y reflexionar sobre su mensaje. Sin embargo, el festival nació con tal enfoque en la valoración de la producción artística regional, teniendo una clara preferencia por obras con temáticas envueltas e inspiradas en la mística de la Amazonía brasileña en su traducción semiótica artístico-cultural.

Parte de la visualidad amazónica se tradujo en las producciones desplegadas en la virtualización de la proyección mapeada, así como en el crédito otorgado al festival por ser pionero en la novedad del performance 3D, en el uso de la realidad aumentada en los videos de las proyecciones mapeadas para ver la Amazonía expandida; procediendo a las acciones en la proyección colectiva - denominada Projetaço - que reúne a varios artistas regionales y nacionales. Dando otro tono a la individualidad tan común de exhibición de obras en festivales de videomapping en todo el mundo.

Por lo tanto, hubo una expansión de nuevas experiencias de recepción, interacción y disfrute de la obra de arte. Es difícil no volver a visitar mis otras producciones intelectuales sobre el arte amazónico brasileño, para llegar a las mismas conclusiones en esta producción artística regional a raíz del uso frecuente de la Amazonía siendo ahora soporte, una vez un elemento de la composición, a veces escenografía, matriz, traducción y retorno al origen. Por lo tanto, "un encuentro eterno de diversos elementos locales y regionales que se desbordan en una obra de arte" (ASSIS, 2019, p. 158).

Este festival conecta el territorio amazónico con el universo virtual del arte. Invadió una isla sin destruirla, acampó en su territorio sin matar a la vida que allí habita, promovió artistas que piensan y traducen su arte local, regional y nacional en y para la Amazonía brasileña. Finalmente, se concluye que la naturaleza y la cultura amazónica en el norte de Brasil son las obras de arte, claramente objetos de culto, memoria y resistencia.

BIBLIOGRAFÍA

Assis, S. A. B. de (2019). A artemídia na obra-processo Água da artista Val Sampaio em seu fluir afetivo pela região Amazônica. Revista :Estúdio 27, Artistas sobre outras obras 10 (27), 153-159.

Assis, S. A. B. de (2012). A simbiose visual de Roberta Carvalho: a árvore humana na arte contemporânea da Amazônia brasileira. Revista: Estudio 5, Artistas sobre outras Obras 3 (5), 100-105.

Medeiros, A. & Pimentel, L. (2014). Ecossistemas Estéticos. 22 Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas ANPAP'2013. Belém: ICA, UFPA.

Loureiro, J. J. P. (2008). A arte como encantaria da linguagem. São Paulo: Escrituras Editora.

REFERENCIAS

FAM Realidades expandidas (2020) from http://amazoniamapping.com

FAM Realidades expandidas (2020) Video mapping Projetaço Colab from https://youtu.be/M9vh6lyJn5g Uýra Sodoma, uma drag queen indígena em Defesa da Amazônia (2020). Mídia Ninja. Video. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=3AnIteg88-Y&t=11s

The Church of Nano, Una lectura al performance de Praba Pilar como insinuación radical de la desobediencia cíborg: tres ascuas para una apuesta metodológica Bio, Info, Cogno

David Andrés Beltrán Caraballo
Antropólogo
Universidad Nacional de Colombia
daabeltranca@unal.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Esta ponencia realiza una descripción y lectura especulativa del performance "The Church of Nano, Bio, Info, Cogno" realizado por la activista y artista colombiana Praba Pilar en el año 2004, con el propósito de sugerir tres apuestas metodológicas para afrontar el análisis crítico del fenómeno, cada vez más extendido en la actualidad, del cuerpo cíborg.

Esto con el objetivo de reactivar la imaginación investigativa y abrir la posibilidad de reflexiones académicas capaces de atender a la diversidad de los encuentros entre cuerpos humanos y tecnologías que se efectúan más allá de las coordenadas impuestas por los discursos tecnófilos y tecnocientíficos dominantes.

PALABRAS CLAVE

Performance; Cíborg; Arte Colombiano; Arte Contemporáneo; Cuerpo.

INTRODUCCIÓN

Hablar sobre lo cíborg y más ampliamente, sobre los encuentros entre cuerpo humano y tecnologías, es una tarea dispendiosa, pero, sobre todo, plagada de lugares comunes, de frases hechas, consideraciones antes exploradas, autores recurrentes, en fin, de meandros teóricos ya recorridos, comentados y tratados hasta la saciedad. Hoy día, lo cíborg irrumpe en la vida cotidiana como lo hace el pronóstico del clima o el reporte sobre el tráfico, la variación de la moneda o el precio del barril de petróleo brent, es demasiado familiar, y como tal, difícil de escudriñar. Todxs somos cíborgs (aún sin saberlo). Esta afirmación, cada vez más frecuente en revistas de variedades, programas matutinos, noticieros y foros académicos, nos habla sobre las transformaciones y desplazamientos que han ocurrido durante las últimas décadas a propósito de lo cíborg. Sospecho que esto obedece a una flexibilización de su cuadro clínico. Hemos pasado de: considerar cíborgs a un selecto grupo de seres humanos plagados de prótesis cromadas con finas marañas de cables, baterías portátiles y la subsecuente potenciación de las capacidades de sus cuerpos orgánicos; a diagnosticar como tal a cualquier propietario de un teléfono inteligente, computador, usuario de internet o televisión satelital

El paso por el quirófano en busca de prótesis novedosas que alterarán de manera visible la superficie de nuestros cuerpos parece haber quedado relegada a las viejunas imágenes que nos brindó el cine de ciencia ficción del siglo XX y las novelas ciberpunk. Menos espectacular, el cuerpo cíborg contemporáneo es un espécimen común de la fauna metropolitana, con presencia global, parece ser la nueva condición estandarizada del ciudadano de a pie, del consumidor en tiempos del capitalismo (Sibilia, 2013). Aún en los reductos donde todavía no es una realidad, se augura que es solo cuestión de tiempo para que los cuerpos fugados y/o privados del acceso a las nuevas tecnologías masificadas sean precipitados al devenir cíborg.

Este estrechamiento fáctico, pero también imaginado, anticipado, incluso anhelado, entre cuerpo humano y tecnologías no es sin embargo el destino nuestra especie, el derrotero al que fuerzas tecnológicas fuera de nuestro control nos conducen en un navío sin timón ni cadena de mando. El futuro no está sobre determinado, aunque a veces pueda parecerlo gracias a los tenaces esfuerzos de algunos futurólogos y gurús tecnófilos que imparten sermón desde Silicon Valley (Sadin, 2018). El cíborg no es el resultado inevitable de los avances del poderío humano, por el contrario, el cuerpo cíborg es un proyecto en curso, aún abierto, un sendero de entre muchos posibles.

Lo que me interesa colocar de relieve en este primer momento es que este proyecto es fraguado desde geografías particulares, que es direccionado por compromisos ideológicos concretos, y que, como tal su despliegue en el plano de lo real es problemático, desigual y como ha sido apuntado por la teórica feminista Rossi Braidotti (2015), potencialmente solidario con las dinámicas más desagradables del capitalismo contemporáneo.

La consecución de la inmortalidad, la mejora exponencial de nuestras capacidades físicas e intelectuales, la interconexión definitiva entre cuerpos, bases de datos y prestadores de servicios comerciales, la esperanza de mermar los padecimientos de la enfermedad y la vejez, son apenas la cara más halagüeña y seductora del cuerpo cíborg. La otra cara de la moneda es la instauración definitiva de la administración digital del mundo, la gobernabilidad

algorítmica, el recrudecimiento de políticas migratorias clasistas y racistas, el robustecimiento de los (pos) panópticos, en suma, la cristalización de lo que Gilles Deleuze (1991) identificó como el advenimiento de las sociedades de control, una nueva forma de administración biopolítica que nos obliga a colocar nuevamente nuestras miradas sobre el proyecto del cuerpo cíborg y sus complejidades.

Todavía estamos a tiempo para decidir la manera en la que nuestros cuerpos y las nuevas tecnologías se hibridan y engendran nuevas cartografías subjetivas, nuevos parentescos y experiencias de lo real, con suerte fugadas de las agendas programáticas del tecnocapitalismo y las s ociedades de control. Esto sin embargo requiere reactivar nuestra capacidad imaginativa. "(…) buscar nuevas armas" Gilles Deleuze (1991) para hacer frente a esquemáticas sociales opresivas donde la tecnología es puesta al servicio de la domesticación y potenciación de los cuerpos para el trabajo, el consumo y la violencia. Supone derribar el cerco epistemológico producido por los discursos dominantes de cariz tecnocrático, por norma general atemporales y desencarnados.

No recurriré a las estrafalarias declaraciones emitidas por el movimiento transhumanista en diversos manifiestos y textos especializados, ni me remitiré a las perspectivas de los ya mencionados tecno-iluminados de Silicon Valley y otros centros de innovación. En cambio, recurriremos al arte contemporáneo, particularmente, a las exploraciones estéticas de la artista y activista colombiana Praba Pilar (Bogotá, 1963) en la primera versión de su performance "The Church of Nano, Bio, Info, Cogno" (2004-2014). No está de más decir, que aquí no presentaré una reflexión completa sobre este performance. Me limitaré a presentar algunas ascuas que iluminan posibles senderos para investigaciones ulteriores a propósito de las relaciones entre cuerpo, arte y tecnología desde cuerpos, geografías y experiencias distintas a las del norte global. En otras palabras, recurriremos a un elemento proveniente de un archivo precario y no centralizado de experimentaciones sobre lo cíborg que no han sido suficientemente comentadas, pero que incuban la posibilidad de pensar esta problemática contemporánea desde una óptica distinta a la impuesta por las narrativas dominantes sobre mejora tecnológica del cuerpo humano.

Así, esta ponencia propone establecer una distancia crítica, extrañarnos de nuestros cuerpos, muy seguramente ya atravesados por algoritmos y prótesis tecnológicas de todo tipo, para fermentar nuevas miradas sobre el cíborg. Para ello propongo imaginar desde coordenadas distintas, incluso profanas, a la hora de hablar de tecnología y cuerpos-máquina. Tras una descripción minuciosa del performance antes mencionado, explicaré brevemente tres estrategias metodológicas para estimular la imaginación investigativa y propiciar lecturas sobre el fenómeno cíborg capaces de afrontar su complejidad, esquivando con algo de suerte, los lugares comunes, las frases hechas y las consideraciones reiterativas. Se trata entonces de un pequeño viaje en compañía de una voz y un cuerpo que no están autorizados para hablar de tecnología, el cuerpo de una mujer queer, performer, que no está en la primera línea de las ciencias aplicadas, pero que, con su trabajo artístico y especulativo, nos advierte sobre los efectos perversos del deseo, hoy tan común, de alcanzar mediante prótesis, datos y algoritmos la consigna que ya el dueto de música electrónica Daft Punk condenso en su pegajoso estribillo "Better, Harder, Better, Stronger" (2001).

METODOLOGÍA

Mi complicidad con Pilar Praba recién comenzó a finales del año 2020, cuando tras revisar de manera continuada su página web, me enamoré perdidamente de su apuesta performática y teatral. Pese a ser colombiana, rastrearla en literatura especializada de habla hispana fue una tarea casi imposible. Su trabajo ha recibido atención principalmente en Estados Unidos, país donde hoy todavía reside. Esto me condujo a reactivar algunos de sus performances a la distancia. Recurrí a su archivo personal y concreté numerosos encuentros on-line, en lo que comentamos extensamente sus trabajos, reconstruimos las crónicas de su labor artística y compartimos desasosiegos, opiniones y relatos. Por lo tanto, esta es una reflexión cimentada sobre una conversación diferida, sobre la preocupación compartida por el cuerpo cíborg que, en este caso, logró convocar a personas en geografías distantes, confinadas por una pandemia mundial, que solo logran el contacto gracias al flujo de datos a través de cables de fibra óptica, micrófonos y cámaras web.

En términos estrictos esto significó basar la investigación en una aproximación etnográfica, en la que este performance, antes que ser contemplado una obra de arte finalizada e independiente, fue asumido como el resultado de prácticas y acervos biográficos concretos, es decir, como un conjunto de prácticas culturales situadas y narrables, en este caso, por Praba Pilar. De este modo, las entrevistas semiestructuradas apoyadas en la revisión de vídeo-registros y la reconstrucción parcial de la historia de vida emergieron como principales vías de aproximación al trabajo de la artista.

The Church of Nano, Bio, Info, Cogno

"The Church of Nano, Bio, Info Cogno" (2004-2014), fue uno de sus primeros performances públicos presentados en el ámbito académico, fue además uno de sus primeros ejercicios recopilatorios realizados por Praba, donde articuló las inquietudes artísticas y teóricas que había acumulado en su paso por el Bachelor en Intermedia Arts en el Mills College, sus experiencias como directora tecnológica en organizaciones sin ánimo de lucro, y su participación en grupos de discusión e innovación en el instituto Foresight de Nanotecnología. A los combustibles de este primer trabajo habría que añadir su creciente malestar frente a los discursos tecnófilos, descaradamente

optimistas, con los que estuvo en contacto desde su llegada a los Estados Unidos a mediados de los años 80, justo a tiempo para presenciar de primera mano el ascenso estratosférico de grandes conglomerados empresariales en el hoy mundialmente conocido Silicon Valley.

La descripción que ofrezco a continuación fue elaborada a partir del único registro en vídeo de la primera versión de "The Church NBIC" realizada en el Mills College en 2004, con ocasión de las presentaciones finales de los futuros graduandos del bachelor en Intermedia Arts. Ha sido complementada gracias a conversaciones con la artista.

La cámara, sostenida por una de las compañeras de Praba, está situada entre el público, hundida entre los cuerpos de una multitud de padres ansiosos por ver a sus hijas desplegar las habilidades adquiridas en una academia de artes unisex, femenina, en un estado mayoritariamente protestante. La imagen es cuadrada, granulosa, por momentos borrosa debido a la pobre iluminación, esto sumado a los movimientos imprecisos de una camarógrafa aficionada, nos da la sensación de estar ante un vídeo apócrifo, hurtado de algún archivo familiar.

Como si se tratara de una producción cinematográfica grandes letras negras con bordeado blanco se superponen a la imagen de un auditorio con una tarima a media luz. Las palabras se suceden, aproximándose al espectador y luego desapareciendo: The Church of Nano Bio Info Cogno". Sin previo aviso, penetran a través del corredor central tres figuras ataviadas con largas túnicas doradas, que evocan los trajes sagrados usados por cardenales católicos durante los más altos oficios de la iglesia. Dos de ellas (Erika Hannes y Katie Stanford) llevan pelucas de fantasia a juego y pantalones elásticos que les dan un aire entre futurista y) burlesco, como si hubieran sido extraídas de un videoclip de synth pop de los noventa o un drama alienígena retro; su trabajo es escoltar a Praba Pilar, tercera participante y figura central de la procesión.

Mientras sus encomendadas se detienen a entregar volantes entre la audiencia, Praba, embestida por la autoridad propia de una sacerdotisa, se adelanta dejando ver un tocado papal color marfil rematado con ribetes áureos. Sube a la tarima con los brazos extendidos, sus manos cubiertas por guantes de tela sostienen un libro sagrado igualmente enchapado con un lomo destellante. Sobre el fondo del escenario se proyecta una cruz. Cada una de sus secciones está conformada por la repetición simétrica de cuatro emblemas, de arriba abajo se puede leer: "nano, bio, cogno, info" en alusión a los prefijos que sustituirán a la santísima trinidad cristiana en los tiempos del tecnocapitalismo. Adicionalmente se puede observar en la parte trasera del montaje un misterioso artefacto oculto bajo un manto.

Mientras las protagonistas toman posición sobre el escenario se puede escuchar una letanía que recuerda los cantos gregorianos. Las voces han sido manipuladas con anterioridad para añadir reverberación y un eco simulado. El coro gutural parece el resultado de un ensamble vocal de máquinas perfectamente acompasadas con el sonido sintético de un órgano que completa la atmósfera solemne[1]. Praba deja descansar el texto sobre un sencillo atril situado a su mano derecha para ocupar el centro de la escena y sumar su voz a la alabanza. Entre tanto sus acólitas se acomodan en silencio, de pie, vigilantes, prestas para custodiar por ambos flancos el libro sagrado.

La música comienza a diluirse sin desaparecer por completo, al mismo tiempo, Praba mueve sus manos a la altura del pecho con gestos que evocan la soltura de un director de orquesta. Finalmente extiende sus brazos para iniciar el sermón con una generosa sonrisa.

Welcome all of you, to the inaugural service of the Church of Nano, Bio, Info, Cogno, in the name of our saviours Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology, and Cognitive neuroscience. We have come together on the name of the advance technologies to have eternal life, yes! Eternal life for each and every one of Us. We may begin today's service with the reading of the most holly, holly book, "The Age of spiritual machines" by Ray Kurzweil. (sic)

Es entonces cuando descubrimos que el libro tratado con insólito secretismo y respeto es de hecho un texto mundano, escrito por quien desde el año 2012 se desempeña como director general del área de ingeniería en la multinacional tecnológica Google. Difícilmente podríamos hacer justicia aquí a la trayectoria de Kurzweil, un inventor norteamericano que además de su relevante posición en la cadena trófica empresarial, cuenta con más de una docena de doctorados honoríficos en prestigiosas universidades. Su aparición debería resultarnos cuanto menos llamativa, pues el libro al que se hace alusión en este performance revela una faceta menos conocida de Kurzweil, la de un profeta del progreso tecnológico que, en paralelo a su compromiso con una de las megacorporaciones más relevantes de nuestros tiempos, ha nutrido un corpus de pensamiento entre esotérico y pseudo científico que ha servido de combustible ideológico durante los últimos 30 años al movimiento transhumanista.

"The age of the spiritual machines" (1999) es de hecho el segundo volumen de un hip tético pentateuco, la continuaciónde una empresa cabalística iniciada por Kurzweil a finales de los años ochenta en su libro "The age of the intelligent machines" (1990); en el que este futurólogo y pontífice da a conocer al mejor estilo de los iluminados medievales, un compendio de profecías que versan sobre la aparición de nuevas tecnologías, sus efectos en el panorama global y la vida cotidiana. Entre ellas se destaca, como no podía ser de otra forma teniendo en cuenta sus afinidades ideológicas, una dudosa anticipación de la caída de la Unión Soviética. La labor doctrinera de Kurzweil no se detiene aquí, también es el coautor de una serie de conferencias y publicaciones que especulan sobre la existencia de tres estadios

1 Originalmente compuesta y grabada por Tara Rodgers y Mac System Voices. 2004.

de desarrollo tecnológico que permitirán la ralentización del proceso de envejecimiento y su posterior reversión, dando como resultado la consecución antropogénica de la gran promesa hecha al pueblo cristiano: la vida eterna.

Pilar vuelve su cuerpo hacía sus asistentes y solicita que le sea entregado el texto sacro, una de ellas se apura para cumplir las órdenes y ser recompensada con un lacónico" "Thank you, sister". Antes de leer en voz alta la palabra, Praba se dirige al público con tono socarrón para reprender su falta de compostura: "please creatures, please. We are in church. Please stand". El público, hasta entonces sumido en un silencio sepulcral no puede evitar estallar en una carcajada colectiva, pero entre murmullos se hace cómplice de esta pantomima de la eucaristía católica. Praba continua entonces el sermón, leyendo un grandilocuente pasaje del prólogo (Pág. 16):

-Evolution has been seen as a billion-year drama that led inexorably to its grandest creation: human intelligence. -El público vitorea- The emergence in the early twenty-first century of a new form of intelligence on Earth that can compete with, and ultimately significantly exceed, human intelligence will be a development of greater import than any of the events that have shaped human history. (sic)

Entre murmullos y gestos de tímida aprobación la audiencia vuelve a sus asientos para dar paso a una intervención divino-telemática. Sobre el fondo antes ocupado por la cruz de la Iglesia Nano, Bio, Info, Cogno se proyecta el fragmento de una entrevista a un funcionario del Foresight Nanotechnology Institute, donde nuevamente se presenta un discurso tecnófilo, esta vez directamente emitido por un experto que ensalza largamente la inteligencia humana como el producto más refinado del proceso evolutivo en el planeta tierra. Entre tanto Praba y sus colaboradoras hincan una de sus rodillas en el suelo, despejando la panorámica del público al tiempo que ofrecen una reverencia al material audiovisual.

Al finalizar Praba vuelve a su posición original en el centro del escenario para continuar con el semblante renovado. Ha llegado el momento culmen de la ceremonia. Sin saberlo, el público ha sido conducido a través de un elaborado guión publicitario, en el que la prolongación artificial de la existencia, antes que el resultado del avance irrefrenable de la inventiva humana es presentado como una posibilidad-commodity, como poco más que un servicio brindado a demanda. La inmortalidad aparece reducida a una mercancía que requiere una doble retribución: el proyecto transhumano ofertado por Praba y figuras como el mismo Kurzweil demanda dinero, pero también la renuncia definitiva de nuestra privacidad en aras de la consolidación definitiva de la economía del dato.

Con los ojos completamente abiertos y señalando a los potenciales devotos, ahora convertidos en potenciales clientes, la suma pontífice sentencia:

(…) The Church of Nano, Bio, Info, Cogno comes together for communion, yes, communion! And for our communion we offer the newest and latest in technological events: The Radio Frequency Identity Tag! Or RF-ID Tag For instant identification of all of our members. Yes, take it into your body, but before you only behold on your wallet… our newly archetype has been designed to lodge into your body, so it's not to be expelled EVER! unless we came posthuman, off course. (Sic)

Entre las risas descontroladas del público, las acólitas se acercan al borde del proscenio por orden de Praba. Una de ellas sostiene una bandeja que contiene numerosas existencias del artefacto. La mujer, asistida por su compañera deja caer su cabeza hacía atrás, la papisa puede entonces instalar en su frente el RF-ID Tag materializado en un simple adhesivo. Este gesto bautismal no se conforma con la vinculación de los devotos a un orden metafísico del tipo "pueblo elegido", ni funciona como la adquisición de un distintivo que los adscribe de manera titular a la iglesia. En cambio, la intervención consiste en la alteración de la carne. Es un ritual de paso, de transformación de ser humana atormentada por los oprobios y limitaciones de la evolución natural, a participe comprometida del proyecto transhumanista del cuerpo-máquina, de las plataformas tecno-vivas; de acolita sometida por la biología a cuerpo cíborg.

"You're blessed, you have joined the cyborg revolution."

Inesperadamente la invitación es extendida al público, que nuevamente entre risas nerviosas se agolpa en torno a Praba y la recién iniciada para recibir la prótesis-sacramento y sellar definitivamente su pacto con este credo de nuevo cuño. Aquí, en cambio de recibir la carne y la sangre de Cristo como en el simulacro antropofágico católico, los nuevos integrantes de esta iglesia son quienes ofrecen sus cuerpos al sacrificio, permitiendo que mediante la producción remota y permanente de datos recabados por el fantasioso RF-ID Tag, sea el tecnocapitalismo y su cohorte de megacorporaciones las que canibalicen sus cuerpos.

People in other faiths don't believe in science or in profits. They view life as sacred. Not taking into account that we are machines, biological machines. These are the non-believers in science progress and advancement of life on earth, and I want to aware you: this (inteligible) sheep are doomed, their religions are false, they lead to the destruction of mind, they will suffer eternal death because they cannot taste the fruit of immortality offered by advancing technologies. Let me tell you right now: Christians, Muslims, Jews, and Buddhist they'll try to convince you otherwise but don't believe them. Follow the logical reasoning set by the truth of science, by logic, by reason. The Only truth, the truth you rise from hypothesis that can't be proved. (sic)

Esta intervención final define los contornos de la iglesia inaugurada por Praba. Su cosmogonía cíborg fagocita los elementos icónicos de la religión mayoritaria en occidente, incluso recurre a la reafirmación de un universo bipartito y en clara contradicción, actualizando la dialéctica fundamental entre lo sagrado y lo profano. Esto, al igual

que en el cristianismo católico deriva en un conjunto de afirmaciones prescriptivas, en un orden disciplinario que procura engendrar una subjetividad cíborg plenamente convencida de ser poseedora de una comprensión superior. Como tal, impermeable ante las idolatrías y espejismos de cualquier corpus distinto al de las escatologías del discurso tecnocientífico. Igualmente, la desobediencia conduce a un segundo destierro del edén, esta vez terrenal y cuidadosamente labrado para engendrar el fruto, probablemente transgénico, de la vida eterna.

Sin embargo, es necesario no perder de vista que la programática de la Iglesia de Nano, Bio, Info, Cogno en realidad no postula un desplazamiento de las religiones mayoritarias en favor de la implantación efectiva de un orden tecno-trascendental laico. Por el contrario, la estrategia de Praba en este performance es revelar los mecanismos ocultos de los discursos tecnófilos dominantes, en los que el avance de la tecnología de punta y el robustecimiento del post-panóptico (Bauman & Lyon, 2013) son presentados como condiciones sine qua non para alcanzar formas de existencia más libres y exentas de grandes sufrimientos. En consecuencia, el performance cuenta con un tono entre satírico y propagandístico.

El performance finaliza llevando el absurdo al límite. Una cuarta participante (Elizabeth August) vestida del mismo modo que el resto de las simpatizantes sube al escenario ytoma posición a la izquierda de Praba, ocupando un micrófono para entonar una versión alterada del himno cristiano "Amazing Grace". Mientras tanto, las custodias de la suma pontífice tensan el manto dorado que ha cubierto un artefacto hasta el momento invisible para el público, con cuidado de ocultar por completo la interacción entre la papisa y el aparato durante algunos segundos. Cuando el manto cae podemos ver a Praba revelando un arnés adosado a su cadera del que sobresale un pene de goma, que a su vez penetra una vagina sintética adaptada a un brazo mecánico que se dilata y retrae automáticamente para completar la penetración. El gran invitado a la ceremonia es una "fuck machine" alquilada por la artista por 50 dólares americanos.

El acto final es la intromisión de las máquinas, aquí precariamente representadas por un mecanismo electrónico rudimentario, en el campo de la sexualidad humana. Esta no es una novedad en los tiempos que corren. Desde la masificación de la red telefónica, internet y el abaratamiento de algunos componentes electrónicos, la sexualidad de nuestra especie ha sufrido un proceso de tecno-diversificación sin precedentes. Desde intercambios ultra rápidos en tiempo real de material erótico; pasando por toda clase de prótesis con diferentes niveles de autonomía motora; llegando hasta experiencias signadas por el ascetismo y el tiempo diferido entre las que tendríamos que contar la pornografía, la fecundación in vitro y un amplio listado de prácticas donde el componente humano se ha diluido casi por completo.

No cabe duda de que este acontecimiento conclusivo dentro del performance merece un comentario extenso que no desarrollaremos en su totalidad aquí. Por el momento considero relevante destacar que no nos referimos a cualquier forma de contacto sexual entre el cuerpo humano y una máquina. No deja de resultar curioso que sea la artista quien asume la posesión del falo, tampoco que este órgano sea mostrado de manera explícita, aunque protésica, durante la ceremonia. Gibson y Graham ya han ahondado en la cualidad del falo y sus declinaciones materiales y lingüísticas como un significante maestro que organiza los procesos de producción de realidad y significado en occidente (2002). A mi juicio con este gesto Praba abre la posibilidad de pensar la relación de continuidad entre religión cristiana (y otras formas de espiritualidad), los ejercicios de poder vinculados a la circulación de la tecnología en nuestras sociedades y el patriarcado. Ya no como ejercicios de poder aislados, sino como partícipes en la configuración de una matriz de dominación mutante, interseccional, que se despliega en la realidad a modo de una nueva forma de gobernanza biopolítica sobre los cuerpos.

No cabe duda de que esta primera aproximación entre descriptiva y especulativa de este performance podría extenderse ad infinitum. Sin embargo, lo que aquí nos interesa es cómo este ejercicio nos arroja claves metodológicas que nos habiliten para abordar el fenómeno del cuerpo cíborg en su complejidad y atendiendo a sus matices. A continuación, a manera de sumario presentaré tres posicionamientos, que también pueden ser leídos como tareas a resolver a la hora de asumir la problemática del cuerpo cíborg.

1. Buscar lo cíborg fuera de los fortines de la ciencia y la tecnofilia oficial. Ciertamente las megacorporaciones, las figuras públicas del movimiento transhumanista y los institutos que se han involucrado de manera activa en la investigación y concreción del cuerpo cíborg, se perfilan como espacios y agentes privilegiados para la investigación. Sin embargo, no debemos perder de vista que esta es apenas la punta del iceberg. La masificación de los encuentros entre cuerpo humano y tecnología ya no se desarrollan siempre amparados por el ojo vigilante del especialista.

La investigación puede entonces volcarse sobre los espacios marginales, sobre los espacios no oficiales, no autorizados; aquellos que por no contar con grandes capitales o alguna forma de conocimiento entre esotérico y super especializado, no figuran en las cartografías dominantes de la producción del cuerpo cíborg. Es necesario habitar y habilitar otros sectores, constituirlos como interlocutores válidos de esta discusión. En este caso el arte contemporáneo y el performance de Praba no figuran como simples espacios de experimentación heteróclita, sino como un espacio de reflexión urgente, donde el cuerpo y la subjetividad están en juego, y desde donde se hace contrapeso a las teleologías dominantes del progreso tecnológico.

Esto a su vez deriva en reconocer que una las cartografías de los espacios de acción minoritarios, donde la tecnología es usada para denunciar los abusos que propicia el avance tecnológico, es tan necesaria como una cartografía del tecnocapitalismo y sus avatares.

2. Minar la categoría cuerpo humano en tanto referente con valor Universal. El ejercicio descriptivo y la aproximación etnográfica al performance de Praba me permitió comprender que es necesario particularizar el estudio de la corporalidad cíborg, es decir, liberarnos de las formas del discurso que tienden a la totalización, a la disolución de las peculiaridades en las tendencias y las afirmaciones lapidarias.

Esta estrategia desborda este caso particular de estudio. Las teleologías del cuerpo cíborg ignoran la diversidad de la vida, ignoran las asimetrías propias del contexto global, cuando está claro que los réditos y placeres posibles derivados de la hibridación humano-máquina, al igual que la riqueza, el padecimiento y la muerte tienen (y t endrán) un reparto desigual. Se trata entonces de migrar, de cuerpos humanos, a cuerpos mujer, a cuerpos queer, a cuerpos niñx, cuerpos sudacas, a cuerpos atravesados por violencias, micropolíticas y estados particulares de existencia. Esto a su vez significa reconocer la imposibilidad de un cuerpo cíborg genérico, y asumir que siempre está situado, que tiene geografía, clase, estatus sexo-genérico. De este modo lograremos ampliar los alcances de nuestra reflexión y abrir la imaginación a la existencia de cíborgs desobedientes, que no procuran la inmortalidad, que ponen sus cuerpos y prótesis al servicio de otras causas y futuros posibles.

El performance de Praba es inajenable de su posición subjetiva, de las experiencias derivadas de su contacto con el optimismo del empresariado tecnológico norteamericano, sus afinidades políticas y las violencias estructurales que conforman sus contextos inmediatos. Es necesario volver a los estudios de caso, al mundo molecular de los cuerpos cíborg.

3. La desacralización de la tecnología. El investigador español Eduard Aibar defiende en su texto "Cultura tecnológica" (2002) la existencia de una "visión negativa -en uno u otro sentido- de la relación entre cultura y tecnología", basada en "(…) la tesis del determinismo tecnológico" (pág. 40. El resaltado es del autor). Según esta tesis la tecnología sería generalmente contemplada como un conjunto de agentes, desarrollos y fuerzas que operan con completa independencia de la voluntad de los sujetos y las fuerzas sociales. Desacralizar la tecnología en este caso significa estar abiertos a ver reapropiación, profanación y desobediencia allí donde las hay; a considerar el encuentro entre cuerpos y tecnologías como un espacio relacional en el que la fricción es posible. El cuerpo cíborg demanda ser contemplado como algo más que el resultado de la asimilación pasiva y acrítica de prótesis sobre un cuerpo orgánico dado, para desplegarse como un espacio de negociación y conflicto, en el que las agendas del poder están en suspenso.

Praba lleva la desacralización de la tecnología a un punto límite para mostrarnos cómo todavía hay espacio para la autodeterminación, como el simple rechazo de un s acramento es una forma posible de afirmación de nuestra capacidad de decisión y posicionamiento político ante nuevas formas de control.

Estas tres estrategias han sido de vital importancia en el desarrollo de mi investigación y considero que pueden ser puntos de referencia para quienes se embarquen en la crítica y estudio del fenómeno de los cuerpos cíborgs contemporáneos. Las formas de resistencia ante los efectos perversos de los mandatos biopolíticos que aderezan el progreso tecnológico proliferan en el arte contemporáneo, en las geografías más disímiles y agenciadas por los cuerpos más insospechados. El ejercicio académico no solo debe dar visibilidad y difusión a estos acontecimientos, también tiene el compromiso reformular sus marcos de acción, sus supuestos y estrategias para dar cuenta de la urgencia de estos procesos. El ensamblaje de un cuerpo cíborg desobediente latinoamericano también nos corresponde a quienes fascinados congregamos a la iglesia de Praba Pilar en calidad de etnógrafos en busca de fuerzas para pensar el futuro e imaginar una hibridación más allá de las programáticas del poder.

BIBLIOGRAFÍA

Aibar, E. (2002). "Cultura Tecnológica". En M. De Cozar, Tecnología, Civilización y Barbarie. Barcelona: Anthropos.

Bauman, Zygmun & Lyon, David. (2013). Vigilancia Líquida. Barcelona: Austral.

Braidotti, R. (2015). Lo posthumano. Barcelona: Gedisa.

Deleuze, G. (1991). "Posdata sobre las sociedades de control". En C. Ferrer, El lenguaje literario (págs. 1-4). Montevideo: Nordan.

Éric, S. (2018). La siliconización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital. Buenos Aires: Caja Negra.

J. K. Gibson-Graham. (2002). Intervenciones posestructurales. Revista Colombiana de Antropología, 38, 261-286.

REFERENCIAS

Agamben, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo? Soci lógica, 249-264.

Aguilar, T. (2008). Cuerpo y tecnología en el arte contemporáneo. Nómadas. Revista crítica de ciencias sociales y jurídicas.

Aguilar, T. (2008). Ontología Cyborg. Barcelona: Gedisa.

Alonso, R. (Consultado el 10 de noviembre de 2020). Nuevos mapas para el cuerpo. ArteUna.

Alonso, R. (2015). Elogio a la Low-tech. Buenos Aires: Luna Editores.
Berardi, F. (2019). Futurabilidad. La era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad. Buenos Aires: Caja Negra.
De Certeau, M. (2004). "La invención de lo cotidiano". En O. Francisco, Cátedra de estudios culturales Michel de Certeau (págs. 241-260). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
Éric, S. (2015). La humanidad aumentada. La administración digital del mundo. Buenos Aires: Caja Negra.
Fisher, M. (2016). Realismo capitalista. ¿No hay alternativa? Buenos Aires: Argentina.
Guattari, F. & Rolnik, S. (1999). Micropolíticas: Cartografías del deseo. Buenos Aires: Traficantes de sueños.
Haraway, D. (1984). Manifiesto Cyborg. Recuperado el 13 de mayo de 2020, dehttps://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf
Hui, Y. (2020). Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad. Buenos Aires: Caja Negra.
Kosak, C. (2015). Tecnopoéticas argentinas. Buenos Aires: Caja Negra.
Sibilia, P. (2013). El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Buenos Aires:Fondo de Cultura Económica.
Wark, M. (2019). Capital is dead. Londres/Nueva York: Verso

Ciudad impresa imagen de una experiencia colectiva construyendo narrativas-territorio a partir de fotografía e imagen de investigación-acción

Luis David Acosta Rodríguez
Fotógrafo y Realizador Audiovisual
Corporación Nodo
ciudadimpresadocumental@gmail.com
Manizales, Colombia

Angie Tatiana Carvajal Morales
Especialista en Políticas Públicas y Justicia de Género
Universidad de Caldas
tatianacarvajal.0928@gmail.com
Manizales, Colombia

Sara Camila Gómez Toro
Productora para Cine y medios
Ciudad Impresa
saracgomezt@gmail.com
Manizales, Colombia

Yuri Alexandra Aguirre Corrales
Tecnóloga en Formulación de Proyectos
Las voces de la historia
alexa.aguirrecorrales@gmail.com
Manizales, Colombia

RESUMEN

Partimos de los saberes de la experiencia, interpelando la trayectoria (2018-2021), buscando fortalecer y proponer diálogos críticos, un elemento medular en Ciudad Impresa, reconocer nuestros alcances, las trayectorias y bordes de nuestra reflexión-acción. Nos guía una discusión con dos caras: en la parte de luz preguntamos ¿Puede la imagen documental, aportar en la construcción de diálogos críticos del territorio que habitamos? Acercándonos a esta posibilidad desde el pensamiento y la práctica, cuestionando la imagen, sus responsabilidades éticas y políticas, en un tejido de enseñanza-aprendizaje.

Actualmente el uso masivo del internet y los dispositivos móviles de imagen han transformado profundamente nuestras relaciones sociales humanas y las formas cómo construimos comunidades y territorios, es decir, las formas como nos relacionamos con la naturaleza y las demás especies vivientes. Aunque estos son solo síntomas de profundas transformaciones que vienen dándose desde hace décadas en los sistemas de prácticas y valores culturales y sociales. En tanto medios (soporte y lenguaje) pueden servir a la colectivización, tanto como sirven a la fragmentación y atomización. ¿Elegiremos que estén a favor del cuidado y el tejido de comunidades co-responsables y críticas? ¿los utilizaremos para volver a tejer cuidadosa y pacientemente la trama de la vida comunitaria, natural y social?

PALABRAS CLAVE

Fotografía; Territorio; Experiencia; Acción; Narrativa.

INTRODUCCIÓN

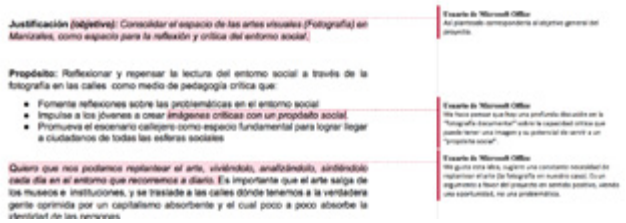
Terminamos de escribir este texto con el corazón adolorido, en el undécimo día de paro nacional, 10 de mayo del 2021 en Colombia, y en medio del segundo año de la pandemia por Covid-19; 47 muertes y más de 500 desaparecidos resumen nuestra vida democrática. Que se alce la voz despierta de la ciudadanía colombiana que protesta. Que se silencien las balas del gobierno ilegítimo.

Amanece en el horizonte de este sueño y no queremos perdernos de vista la semilla que germina y el fruto que cae. Esta narrativa es un ejercicio de parar a mirarnos. Sigue los pasos de las sistematizaciones de experiencias en sus fundamentos de pensamiento y método. Es una conversación entre los gestores, de ellos, ellas y sus emociones. Es una confrontación con textos, imágenes, documentos, publicaciones de redes, comentarios, chats, etcétera, que hemos venido documentando en el transcurso de tres años de investigación-acción. Aprender del camino en clave de nuestras propias experiencias y compartir con otros nos motiva a hacerlo así: "(…) la sistematización es una práctica investigativa que se crea para buscar los referentes teóricos propios desde las realidades históricas de América Latina, buscando condiciones de justicia social (Jara, 2017). Bajo este contexto, la sistematización tiene diferentes finalidades, entre ellas, la comprensión crítica de cambios y saberes construidos a partir de la práctica, el fortalecimiento de la experiencia, la comunicación y contribución a otras prácticas sociales, y el tejido de subjetividades para la emancipación y sentires colectivos (Barragán y Torres, 2017. pág 53.)".

Partimos de los saberes, interpelando la trayectoria (2018-2021) buscando fortalecer y proponer diálogos críticos, un elemento medular en Ciudad Impresa, reconocer nuestros alcances, las trayectorias y bordes de nuestra reflexión-acción. Nos guía una discusión con dos caras: en la parte de luz preguntamos ¿Puede la imagen documental, aportar en la construcción de diálogos críticos del territorio que habitamos? Acercándonos a esta posibilidad desde el pensamiento y la práctica, cuestionando la imagen, sus responsabilidades éticas y políticas, en un tejido de enseñanza-aprendizaje.

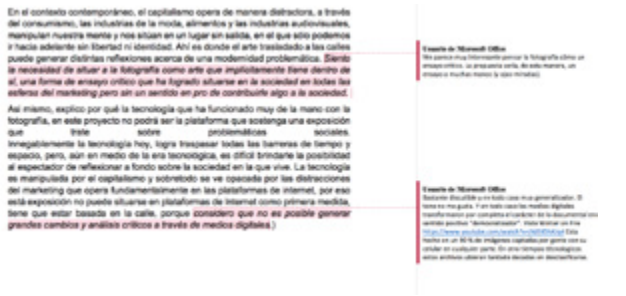
En su sombra la confrontamos cómo sigue ¿Puede la relación negativa territorio-imagen invertirse actualmente? cuando lo técnico expone lo declinante del ser contemporáneo, al convertirse en un sujeto virtual ahistórico, quedando suspendido como superficie significativa en los dispositivos técnicos contemporáneos de la imagen (Concha, 2020).

De un fotógrafo a otro. Conversaciones de origen



Seguramente tuvimos otras conversaciones antes, la que presentamos aquí arriba es la primera que quedó documentada en julio de 2018. Un diálogo crítico entre la propuesta y el comentario. Una muy buena manera de encontrar los móviles originales. De ver que aplicamos la crítica como un medio interno, creando desde el diálogo. Y cuando hablamos de ella hacia afuera, empezamos a concebir el proyecto en respuesta a la crisis del medio. Que es, a su vez, el medio fotográfico o de la imagen como campo, como industria, como arte; también, medio de vida donde nos desenvolvemos. Y la relación de transformación entre ambos. Proponiendo incluso la relación entre el medio soporte de la imagen, como puente de interacción; subyace la pregunta por el alcance de la fotografía en la transformación de dinámicas sociales y territoriales. Y el deseo de transformación de estas dinámicas. Aparecen los sujetos y escenarios en borrador: jóvenes, oprimidos, calle…

¿Imagen? ¿Fotografía? El fondo reflexivo de estas conversaciones



Situada en algunas de las reflexiones contemporáneas más importantes de la imagen, la conversación sigue así. Y la asumimos como un pretexto para darle rápidamente el fondo que le corresponde, en la dirección de la descolonización de la imagen y del medio, la fotografía expandida y la liquidez de la imagen en la adultez de los nativos digitales. Empezaremos por esta última.

La trayectoria de la experiencia es reciente (2018 - 2021), mira de frente a las transformaciones relacionales que se crea en la sociedad, con la masificación de los dispositivos digitales celulares y el internet, en su consecuencia de democratización de la fotografía, saturación de imágenes y límite de lo documental como memoria de verdad, por ende debe situarse primero en este contexto:

"No me interesa tanto acudir a lo que pensamos los yayos sino a lo que piensan los que han nacido en el siglo XXI, nativos digitales que han crecido en un paisaje de emoticones, virtualidad y post verdad. Es la opinión de esa generación la que cuenta. Y seguro que esa generación se monda de la risa cuando les contamos que sus padres y abuelos habían equiparado la fotografía a una huella, a un índice, a la captura de una impronta de realidad. Las fotos han pasado a ser para ellos componentes maleables de un lenguaje que utilizan espontáneamente para interrelacionarse en un mundo en el que la fragilidad de la verdad es el pan de cada día". (Fontcuberta, 2020).

¿Cómo entra en conversación este lenguaje con los lenguajes tradicionales de la imagen, lo fotográfico y lo documental? ¿Qué alcance tienen en este nuevo entorno de comunicaciones? Leemos desde la experiencia que está más cerca de la acción. Viene con mayor claridad de acontecimientos que importan a alguien, o que parecen importar. Un resurgir de emociones personales invitó a los creadores de fotografía e imagen a emocionar y emocionarse. Desde allí nos acercamos a la conversación sobre la fotografía expandida siguiendo la expansión de la creación al diálogo, otros lenguajes son posibles y necesarios, significa abrirse a crear con otros, a cuestionar el lugar. ¿Desde dónde miramos? ¿Desde dónde nos miran? ¿Desde dónde leemos? ¿Desde dónde nos leen?

"Para Krauss, las prácticas artísticas habrían dejado de definirse en relación a un medio dado, para hacerlo en base a una serie de términos culturales. Este análisis se aplicó más tarde fuera de la escultura, para hablar de pintura expandida, cine expandido, etc. En el caso de la fotografía, dicho análisis podría hacerse en direcciones contrapuestas: situándose dentro del repertorio de medios disponibles para la práctica artística transdisciplinar, o haciendo que ella se abra a otros medios y otros ámbitos sociales, no restringidos a lo marcado en su tradición más purista". (Lista, 2019).

Finalmente los aportes de las reflexiones descoloniales, abordaron directamente el valor objetivo de la imagen y su carácter interno-externo. En respuesta a ello cada vez más trabajamos por imágenes y fotografías en las que se reconozcan todos y todas. Entendiéndolo la fotografía como interacción, como un ida y vuelta permanente. Es a esto a lo que nos referimos con diálogo. Que se convierte de intención o crítica a método. Incorporándose al saber hacer aprender a dialogar desde lo fotográfico, desde las imágenes.

"La cámara ya no la sostiene un intruso que se asoma a mirar, la cámara la sostienen manos morenas que abren

mundos familiares. Nos documentamos a nosotros mismos con una mirada humaniza, creamos nuevas visiones con facilidad y podemos girar la cámara y mostrar cómo nos vemos." (Naranjo, 2020).

El bautizo. Territorio impreso, ciudad impresa

El ejercicio entre juegos empezó en una reunión y terminó en un chat. La necesidad urgente de entregar una convocatoria nos empujaba a nombrar, a bautizar. Terminamos entre dos nombres: Territorio impreso o Ciudad impresa. El impreso hacía referencia al medio soporte que estábamos priorizando, a la materialidad de la imagen en respuesta a su masificación virtual. Traíamos la metáfora de la piel de la ciudad, del territorio: escribiendo en la piel de la ciudad se lee en la justificación del primer proyecto.

Acercándonos al concepto de territorio como cuerpo, como sujeto. Un campo de interacciones que puede ser intervenido, suturado, limpiado. En ese sentido, el territorio no es solamente una porción de tierra delimitada con su complejidad biofísica. Es, sobre todo, un espacio construido socialmente, es decir, histórica, económica, social, cultural y políticamente. (Sosa, 2012). Nombramos el territorio urbano, la calle, la ciudad, delimitando a partir de nuestra propia condición. Al final el bautismo se efectuó y quedó nombrado Ciudad Impresa. Un nombre que es sobre todo una imagen.

METODOLOGÍA

Fotografía que pasa a la acción. Investigación Acción Participación

"- ¿Cuántas orillas tiene el río?
– Dos.
- Quizás, no has entendido nada."[1]

Describir nuestras formas de hacer es pensar en la fotografía e imagen como puente. Un puente construido a partir de la interacción. Uno con muchos puertos. Nos recogemos en los discursos del sur epistémico, en el saber hacer con otros que se vienen gestando desde los años 60s: la educación popular y la investigación acción participación. Con la fe puesta en las personas y en su capacidad de participar en el proceso de investigación y transformación. Co-ayudando a los miembros de comunidades y organizaciones a despertar una conciencia crítica de la realidad y cristalizar su potencial transformador (Balcazar, 2013).

Al iniciar esta trayectoria de experiencia nos preguntamos por el alcance de la imagen y la fotografía para generar Diálogos críticos, para aportar en una construcción colectiva del territorio. Pasamos así de la pregunta a la acción y de nuevo a la pregunta. Construyendo un camino narrativo-reflexivo, enlazando pensamiento-imagen-acción.

"Por lo mismo conviene evaluar la experiencia resultante para medir lo que representa dentro del proceso de transformación radical, que es el sino de nuestra generación y también de las que siguen. Porque tratar de vincular el conocimiento y la acción —la teoría y la práctica—, como en el castigo de Sísifo, es un esfuerzo permanente e inacabado de comprensión, revisión y superación sobre una cuesta sin fin, difícil y llena de tropiezos. es la cuesta que el hombre ha venido transitando desde que el mundo es mundo".

Para describir la forma propia de enlazar la acción-imagen en tanto investigación-acción en nuestra experiencia transcribimos un fragmento de una justificación de 2020 en la que se recogen elementos de aprendizajes de los años anteriores y se manifiestan los medios principales: imagen, narrativa, cartografía, memoria, diálogo, montaje: La imagen que tenemos de nuestro territorio, define nuestra forma de habitarlo. Es nuestra narrativa-vida. Crear y visibilizar estas narrativas con comunidades rurales es nuestro medio y finalidad. Narrativas construidas colectivamente, con el cuerpo y sus sentidos; con la memoria del sujeto y colectiva, con el mapa propio, sus ubicaciones, referencias y recorridos; con el relato del sueño: la imaginación de lo que somos; con el montaje que hacemos para contarlo, para compartirlo. Otras formas de habitar el mundo son necesarias y urgentes, significa que otras narrativas para contar el mundo son necesarias y urgentes. Unas que sean nuestras y no prestadas, ajenas, exóticas, impuestas. Unas que nos permita reconocernos, mirarnos, dialogar y conversar. Esta es nuestra forma de aportar a la transformación de la narrativa-mundo, narrativa-rural, narrativa-manizales. Expandiendo la imagen y fotografía, desde la acción e interacción.

Puruchas



A veces es necesario ir hasta el límite para conocer la realidad de un territorio. En este caso el límite es el parche; la unidad-universo del mundo violento que tejen grupos de jóvenes en barrios populares en Colombia y Latinoamérica

1 Diálogo película Ciro Guerra, el abrazo de la serpiente. 2015

(Perea, 2007). Puruchas es el niño en el retrato arriba, una impresión en gran formato de esta fotografía fue montada en la primera acción de ciudad impresa en 2018. La intervención se hizo en el roto, el lugar del parche, una cuchilla alejada con vista desde otros barrios abajo de la montaña. La imagen se devolvía así al lugar de origen, Darío su hermano mayor la había tomado siete años atrás en un taller de fotografía.

Es en muchos sentidos un auto-retrato imaginado, la imagen de un futuro reparador que se proyecta en el que viene: su hermano. Así constituimos un diálogo imposible que sincroniza en tiempo y espacio una familia, un parche, un barrio y un tejido colectivo; al integrarse a una campaña nacional de no-violencia 24-0 (24 horas, cero muertes violentas). Esta sincronía, integración, articulación o tejido es la referencia al territorio. Cuando pasamos de la pregunta por el territorio a la acción en el territorio respondemos la pregunta ¿dónde nos encontramos? ¿Quiénes somos? ¿qué queremos narrar? Colectivizando la imagen y creando una imagen de colectividad en la comunidad. Así el parche se re-teje nuevamente, agregándole, poco a poco, al tejido del barrio por la fuerza de la imagen, porque la nueva imagen colectiva del territorio los contiene.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Formatos circulares. Imagen que se colectiviza: círculo de mujeres



"¿cómo te ves en esa foto? superada por muchas metas. ¿Cómo te ves en esa foto? hermosa, fuerte."

La memoria del círculo es la memoria del encuentro. Mateguadua fue otro laboratorio de nuestra experiencia con enfoque de género. Mujeres conversando juntas sobre sus miedos y esperanzas. Mujeres fotografiando mujeres, mirándose en un doble espejo ¿qué nos acerca y que nos distancia? Retratos para conversar y re-conocerse. Este diálogo es sobre lo que veo en la imagen de mi misma. Por esta vía regresamos a la pregunta ¿desde dónde miramos? ¿desde donde nos miran? Que al colectivizarse se convierte en la pregunta ¿cómo nos vemos? Ese lugar desde el que venimos nos impone diferencias en el ser mujer, nos protege o nos arriesga. La imagen de la mujer, tantas veces cosificada, explotada y violentada en la imagen, fotografía y los medios, se convierte en un espacio para la sanación, recuperando las trayectorias que nos hacen reconocernos en esta imagen construida en el diálogo común.

Bitácoras del territorio rural. Materialidad en la virtualidad



Un reto adicional apareció en 2020 cuando la dolorosa situación de la pandemia nos impuso la distancia, acercándonos a la imagen y a la pantalla como nunca antes. De la dificultad surgió un giro hacia la materialidad como respuesta a la virtualidad. Aventurándonos a crear las condiciones para una correspondencia que nos permitiera preguntarnos con habitantes rurales ¿Cómo experimentan la imagen de su territorio? Una bitácora nos sirvió para trascender de lo fotográfico y visual, complementándonos desde narrativas pictóricas, escritas y desde imágenes de archivo. Transcribimos algunos fragmentos de sus bitácoras para recrear esos territorios-narrados:

"Los perros latir. Los pájaros cantar. Recuerdo que el nacimiento de mi hija ha sido el más feliz. Huele a pasado, ha algo que se ha tenido guardado por mucho tiempo. El mundo que queremos es un mundo donde quepan muchos mundos. Y si deseo soñar hoy y despertar mañana. Una historia es una perspectiva, una visión. La piel es el medio de comunicación. La acción de vivir, el tambor que me despierta. Mi territorio es tranquilo, se respira aire puro, sus habitantes son muy solidarios y amigables. Así pasó/un/año/devastado/¿una guerra perdida?/no-razones/invisible-víctima/rechazó/nada…justifica/crece/calma/buscar/remiendos/oportunidad. Olores, sonidos, texturas evocando memorias ocultas, sentimientos profundos. Curar con mis

manos. Habito con mis ojos, percibo formas y ellas se vuelven parte de mí. Camino de todos los colores, incierto destino; en cada lugar un fragmento. Esencia de salvia, el tronco del árbol. Como eran las casas de distintas a como están ahorita, la vereda a cambiado mucho con el transcurrir de los años, como también han cambiado físicamente mis familiares, algunos ausentes, alguno sean el cielo, pero seguimos unidos." (2).

Nos encontramos virtualmente en un ciclo de cinco momentos, el diálogo quedó documentado en nuestras propias bitácoras.

"Sara saluda, me da tiempo de organizarme, recapitular, empiezo presentando la estructura de los talleres, los ciclos, aprovechó para nombrar a todos y crear expectativa. Y al grano, empezamos sacándolos de lugar, parándolos, vamos a escuchar con los oídos (así no estaba pensado, primero iba el tacto, pero no tengo la bitácora y en los nervios olvide el orden). Regresan del recorrido y empieza la magia, si digo que no sentí yo también la lluvia mentiría, cuando los primeros dos hablan de la lluvia y el tercero de la lluvia y los colibríes, digo "ai ama" el waira (la misma palabra se usa en inga para nombrar lo divino, el aire y el espíritu), el waira es lo que sentimos cuando "llega la lluvia". Los relatos están llenos de imágenes, de sonidos e incluso de olores. No hay que dejarlo enfriar vamos de una a la esencia, no sin antes insistir en la participación, en que los que no hablen escriban, o manden señales de humo o lo que sea." (3).

El territorio en sumatoria aparece aquí en una memoria audiovisual y editorial. Nos quedan algunas síntesis para seguir en la ruta de colectivizar, construir imágenes desde otros lugares y perder el miedo a narrarnos: ver con todo el cuerpo, del archivo a la memoria, reconstruir el mapa propio (en respuesta al mapa hegemónico), la imagen es sueño (¿qué es lo real?), todas las imágenes cuentan.

CONCLUSIONES

Imagen expandida. Tiempo, espacio y territorio.

La imagen pasa ante nuestros ojos y se repite. Se copia, cambiando de un soporte a otro en múltiples transducciones. Su soporte es la luz y se traduce al papel, su soporte es la luz y se traduce a la pantalla. Su soporte es el papel y se traduce a la pared, su soporte es el papel y se traduce al libro. Se traduce también en el contenido, espacio y tiempo. Y en cada paso se genera una interacción, participan nuevos actores, sujetos activos en diálogo. Al poner en el centro el territorio y sus visiones, el diálogo propone alternativas a las formas de vernos, construye una narrativa que pasa a lo colectivo y se hace propia. Se pregunta por ¿cómo nos relacionamos?

El uso masivo del internet y los dispositivos móviles de imagen han transformado profundamente nuestras relaciones sociales humanas y las formas cómo construimos comunidades y territorios, es decir, las forma como nos relacionamos con la naturaleza y las demás especies vivientes. Aunque estos son solo síntomas de profundas transformaciones que vienen dándose desde hace décadas en los sistemas de prácticas y valores culturales y sociales. En tanto medios (soporte y lenguaje) pueden servir a la colectivización, tanto como sirven a la fragmentación y atomización. ¿Elegiremos que estén a favor del cuidado y el tejido de comunidades co-responsables y críticas? Desde Ciudad Impresa seguiremos explorando y fortaleciendo laboratorios para hacerlo, compartirlo y difundirlo.

BIBLIOGRAFÍA

Balcazar, Fabricio E. Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. 2015. Universidad de Illinois (Chicago).

Mejía J., Marco Raúl, La Educación Popular: Una construcción colectiva desde el Sur y desde abajo. Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas, vol. 22, 2014, pp. 1-3. Arizona State University. Arizona, Estados Unidos.

Sosa Velásquez, Mario, ¿Cómo entender el territorio?. – Mario Sosa Velásquez; ed. Belinda Ramos Muñoz. – Guatemala: URL; Editorial Cara Parens, 2012. xi, 131 p. (Colección Documentos para el debate y la formación, No. 4) ISBN: 978-9929-54-002-6.

Krauss, Rosalind E. "La escultura en el campo expandido",En La posmodernidad, coord. por Hal Foster, España: Kairós, 2002.

Velásquez, Mario Sosa, ¿cómo entender el territorio? Guatemala, 2012. 1a Edición.

Fals Borda, Orlando Ciencia propia y colonialismo intelectual, Bogotá, 1976. Sobre los paradigmas de la ciencia hemos seguido las teorías de T. Kuhn (The Structure of Scienti c Revolutions, Chicago, 1970, pp. 23, 187-281)

Fals Borda, Orlando. Una sociología sentipensante para América Latina / Orlando Fals Borda ; antología y presentación, Víctor Manuel Moncayo. — México, D. F. Siglo XXI Editores ; Buenos Aires : CLACSO, 2015.

Perea, Carlos Mario, Editorial Siglo XXI, México, ISBN-10 968-23-2689-3, 2007.

CONCHA LAGOS, José Pablo, "Fotografía, enigma y sentido", LUR, 18 de octubre de 2020.

REFERENCIAS

Lista, E, Entrevista con Joan Fontcuberta: "Contribuir a una pedagogía de la discrepancia forma parte de la responsabilidad de los fotógrafos", LUR, 11 de junio de 2020, https://e-lur.net/dialogos/joan-fontcubertahttps://e-lur.net/dialogos/anotaciones-sobre-fotografia-expandida/

Naranjo, J, “Otras categorizaciones. Fotografía, antropología y descolonización cultural”, LUR, 2 de septiembre de 2020, https://e-lur.net/investigacion/otras-categorizaciones-fotografia-antropologia-y-descolonizacion-cultura archivos de testimonios en audio circulo de mujeres, comunidad Mateguadua Agosto 15 2019. archivo bitácoras Taller virtual, comunidad Mateguadua Noviembre 15 2020. archivo narrativas Taller virtual, comunidad Mateguadua Noviembre 15 2020.

La acción-reflexión en espacios de co-diseño interdisciplinar

Christian David Quintero Guerrero
Ingeniero en Multimedia
Universidad Militar Nueva Granada
christian.quintero@unimilitar.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

El propósito de este trabajo consiste en abordar un proceso estructurado, reflexivo e iterativo de un grupo de diseño interdisciplinario vinculado en diferentes espacios de co-diseño. El cual permitió conocer las dinámicas realizadas por los participantes en las diferentes etapas del proceso de co-diseño que dieron respuesta a un diseño de tecnología de apoyo. Esta tecnología permitió potenciar las capacidades de una persona con discapacidad motora en el uso, control y desempeño del teclado permitiendo mejorar el desempeño laboral. El método implementado es el modelo de acción-reflexión del valor sensitivo para identificar como los participantes se ubican en las diferentes etapas del proceso de co-diseño desde diferentes experiencias de espacios de co-diseño realizados anteriormente. La muestra vinculó a cinco participantes de medicina, diseño, ingeniería, persona-usuario y un interesado como amigo de la persona-usuario. La técnica de recolección de datos fue diseñada mediante una sonda cultural por medio de una actividad remota sincrónica. El resultado obtenido a partir de la acción-reflexión por cada participante, luego integrado en un marco de trabajo de co-diseño. En conclusión, la mentalidad de los participantes se establece con mayor notoriedad en "diseñando con" sin desconocer que existió un trabajo en "diseñando para", esto permite reconocer que el grupo interdisciplinar generaron aportes a partir de reflexiones por cada actividad desarrollada en los espacios de co-diseño.

PALABRAS CLAVE

Co-diseño; Acción-reflexión; Espacios de diseño; Interdisciplinar; Discapacidad.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se identifica un conflicto entre las personas en situación de discapacidad y las tecnologías de apoyo debido a que las personas perciben una imposición tecnológica, puesto que no se considera su contexto desde la discapacidad (Federici et al., 2016; Larsson Ranada & Lidström, 2019; Luborsky, 1993; Phillips & Zhao, 1993). Desde una perspectiva más amplia, los investigadores han propuesto soluciones basadas en las tecnologías de apoyo que proporcionan un problema específico. Sin embargo, en la mayoría de los casos, las soluciones de productos y servicios no han sido aceptadas por las personas con discapacidad. Algunas investigaciones indicaron la obsolescencia temprana y la no utilización de la tecnología de asistencia porque la imposición tecnológica afecta a la falta de interés de las personas con discapacidad (Phillips & Zhao, 1993; Reinhardt et al., 2016). La tecnología brinda un apoyo a las actividades diarias de las personas en situación de discapacidad, que no sólo intenta desarrollar un artefacto que proporcione accesibilidad o asistencia, sino que también proporciona una respuesta basada en la mejora de las capacidades de las personas.

Las soluciones orientadas a las tecnologías de apoyo o accesibilidad deben centrarse en el reconocimiento de las necesidades y en la experiencia de vida de las personas desde una unidad holística (Quintero, 2020). Además, vincular una fuerza de trabajo colaborativo desde perspectivas multidisciplinares basadas en una interrelación de ideas hacia una construcción de sentido colectivo para encontrar una solución consensuada como un grupo interdisciplinar. Este enfoque requiere para representar procesos complejos, y herramientas necesarias que permitan un equilibrio ente diciplinas. En tal sentido, se debe considerar una integralidad disciplinar en procesos de creación colectiva que permitan la interacción social en experiencias concretas en el uso de la tecnología para la potencialización de las capacidades de las personas en situación de discapacidad.

En este sentido, es posible afirmar que las personas en situación de discapacidad también tienen la posibilidad de ejercer procesos de diseño, tanto como cualquier otra persona sin discapacidad. Sin embargo, en algunas ocasiones esta característica no se reconoce, puesto que las personas en situación de discapacidad continuamente han sido receptoras del diseño, lo cual opaca sus voces desde sus necesidades e interés de su propio contexto, e incentiva a prácticas de poder que se construyen a partir de una relación asimétrica de sujeto-objeto; en donde el sujeto es el diseñador o ingeniero como experto y el objeto es la persona en situación con discapacidad. Estas prácticas contribuyen a opacar y dar poca visibilidad a las personas y desconocer su rol como sujetos de derecho, que pueden participar de manera significativa de los procesos desde su experiencia de vida como diseñadores difusos (Manzini, 2015).

En el marco de trabajo (Figura 1) propuesto por Sanders y Stappers (2014) resaltando cuatro fases del proceso de

co-diseño: prediseño, generativo, evaluativo y posdiseño. Este marco de trabajo está orientado desde una metodología de diseño participativo que a su vez indica tres enfoques: sondas, caja de herramientas y prototipos que se interceptan dentro del proceso de diseño. También, presenta dos mentalidades distintas: diseñar para y diseñar con. Estas corresponden, a las perspectivas del "usuario como sujeto" y del "usuario como socio".

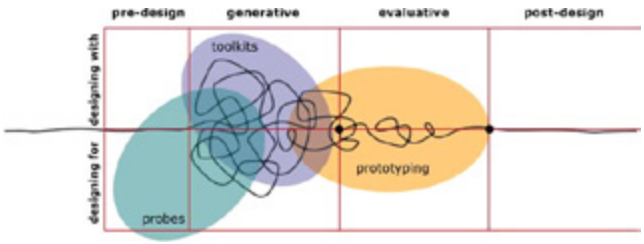


Figura 1. Tres enfoques de construcción en espacios de co-diseño en relación con las mentalidades y las fases del proceso de diseño (E. B. N. Sanders & Stappers, 2014).

En el co-diseño y en otros tipos de actividades similares, un reto común es situar a las partes interesadas para que generen ideas creativas o reflexionen sobre sus ideas (E. Sanders & Westerlund, 2011). En este sentido, el modelo de acción-reflexión del valor sensitivo aborda este reto con un proceso estructurado, reflexivo e iterativo en el que se introducen intenciones y percepciones con relación a el valor sensitivo (Figura 2). Estas intenciones y percepciones pueden ser creadas por los diseñadores o por las partes interesadas, lo cual pretenden llevar a los participantes a reflexionar sus diseños desde una perspectiva centrado en el valor desde el propósito y necesidades específicas de las personas en varios puntos del proceso de co-diseño (Friedman et al., 2017; Yoo et al., 2013). Por lo anterior, el trabajo de Yoo (2013) que propone el modelo de acción-reflexión del valor sensitivo presenta un proceso de co-diseño orientado a cómo los teléfonos móviles pueden ayudar a mantener la seguridad de los jóvenes sin hogar en sus comunidades. En el cual una conclusión fue la capacidad de generación de ideas técnicas desde la forma y función, los participantes exploraron diversas estrategias de resolución de problemas.

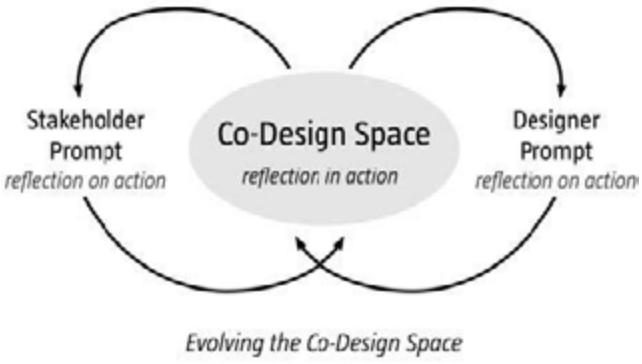


Figura 2. Modelo de acción-reflexión del valor sensitivo (Yoo et al., 2013).

Contextualización del caso de estudio

El caso de estudio está conformado por un grupo de co-diseño interdisciplinar el cual adquirió este estado a partir del diálogo de saberes y la construcción de sentido colectivo e ideas consensuadas. Cinco participantes apropiaron un objetivo en común para ser interpretado desde cada disciplina, y la persona-usuario y el interesado desde su experiencia propia y subjetiva de la discapacidad motora. Esto conllevo a brindar una respuesta tecnológica para mejorar las capacidades de la persona-usuario en situación de discapacidad mediante la tecnología de apoyo orientado al quehacer profesional desde su herramienta de trabajo principal como el computador y sus periféricos.

La persona-usuario estudiante del último año de la carrera de ingeniería con 31 años, le emitieron un diagnóstico tipificado como tetraplejia que se debe a una lesión de la médula espinal, un nivel neurológico de C5. En consecuencia, tiene una movilidad reducida de sus extremidades superiores y una ausencia de movilidad en sus extremidades inferiores. En tal sentido, la persona-usuario manifiesta algunas preguntas que le inquietan de su futuro en su quehacer profesional como ingeniero. Por ejemplo, ¿será difícil encontrar un trabajo donde pueda practicar las habilidades que ha adquirido como profesional? ¿Por qué contratarme si hay otras personas con mejores condiciones físicas que yo? ¿me pagarán de forma justa las empresas por mi trabajo? y ¿están las empresas preparadas para las condiciones de accesibilidad? Por estas razones, este caso de estudio involucra a una persona-usuario en situación de discapacidad en un proceso de diseño para tener en cuenta su voz desde su conocimiento situado.

Lo anterior implica un cambio de perspectiva, que no solo pretenda buscar el desarrollo de un dispositivo que únicamente brinde accesibilidad o apoyo, sino que proyecte una respuesta que potencialice las capacidades individuales de las personas. Esta respuesta debería enfocarse en las necesidades e intereses de las personas en situación de discapacidad. Ahora bien, los participantes deberán tener un compromiso hacia la participación e integrar sus propios aportes, de modo que se reconozca la experiencia de vida de

las personas como un elemento fundamental en el desarrollo de tecnologías de apoyo.

Métodos y materiales

El método implementado para la recolección de datos se diseñó una sonda cultural (Gaver et al., 1999; T Mattelmäki, 2006) con base en una actividad remota, el propósito fue conocer las dinámicas realizadas por los participantes en las diferentes etapas del proceso de co-diseño. Posteriormente, el análisis intergrupal de las percepciones e intenciones que representaban cada participante. Este método se enmarca en el modelo de acción-reflexión del valor sensitivo (Friedman et al., 2017; Yoo et al., 2013), esto permite establecer cómo los participantes reconocen las etapas y en roles el proceso de co-diseño realizado previamente. La muestra vinculó a cinco participantes de medicina, diseño, ingeniería, una persona-usuario en situación de discapacidad y un interesado como amigo de la persona-usuario.

Los materiales para la recolección de los datos se elaboró un protocolo como guía en cada encuentro remoto sincrónico, para esto se realizó la grabación de pantalla con audio y video de la actividad. Las herramientas que se utilizaron fueron: Encuentro remoto Google Meet, Actividad sincrónica Google Jamboard.

El procedimiento consistió en una introducción de la actividad y presentar el esquema planteado como etapas del proceso de co-diseño elaborado anteriormente. En la Figura 3, las guías horizontales representada por una flecha corresponde a dos mentalidades "diseñando para" el usuario como sujeto y "diseñando con" el usuario como socio en todo el proceso de diseño. Así mismo, las guías verticales representan cada etapa del proceso realizado (E. B.-N. Sanders & Stappers, 2008): Problematización, el objetivo fue explorar el esquema del problema de ¿Cómo se pueden potencializar las capacidades de una persona con movilidad reducida hacia un contexto laboral?, esta etapa determina un direccionamiento hacia qué se debe diseñar. Ideación, el objetivo fue generar diferentes ideas relacionadas con la etapa anterior y así identificar las mejores opciones. Conceptualización, el objetivo fue la representación de una idea abstracta en un concepto; este surge de los conocimientos y contribuciones que se poseen sobre un dominio específico. Prototipado, el objetivo fue construir un primer modelo del producto final, que permitió representar y verificar el diseño y confirmar que cuenta con las características específicas planteadas haciendo uso del modelo. Finalmente, la etapa de producto que se considera como un conjunto de características y atributos tangibles como forma, tamaño, color e intangibles como marca, servicio que se distribuye en un mercado, con la finalidad de satisfacer unas necesidades específicas.

Posteriormente, se desarrollaron dos etapas. La primera, el participante debió seleccionar y ubicar 18 imágenes hacia cada etapa tanto teniendo en cuenta las definiciones verticales como horizontales para ubicar la imagen. Una vez el participante indicó que finalizó la actividad, se adicionaron tres iconos en representación a los roles mínimos en un proceso de co-diseño: usuario, investigador y diseñador. Adicionalmente, se presentó un cuarto rol en blanco con la finalidad que el participante pudiese escribir un rol diferente que permita ser identificado en la asociación con la imagen seleccionada.

Lo anterior, permitió iniciar la segunda etapa, para esto el participante debió seleccionar y ubicar uno de los cuatro roles a cada imagen e incluso hasta dos roles podían ser asociados a una imagen. La disposición del esquema, imágenes y roles se pueden identificar en la Figura 3.

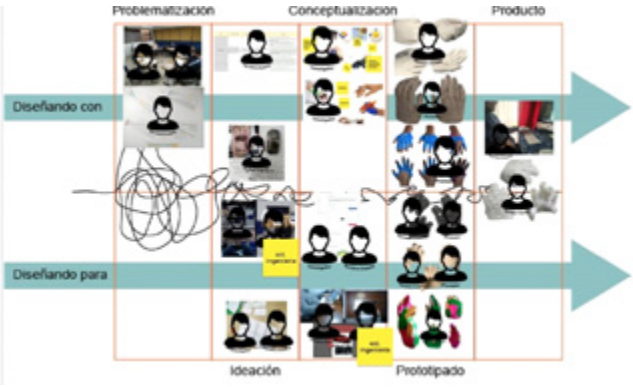


Figura 3. Disposición del esquema, imágenes de espacios de co-diseño y roles de la sonda cultural.

Participantes

A continuación se describe a cada participante desde su dominio y el propósito específico en el caso de estudio.

Una Médica estudiante de tercer año de la Especialización en Medicina Física y Rehabilitación. Apoyó en el diagnóstico de las capacidades físicas, funciones motoras e identificó aspectos que pueden aportar o afectar el desarrollo de las actividades de la persona-usuario. Además, asesoró y evaluó componentes referentes al diseño de órtesis, prótesis, entre otras tecnologías de apoyo.

Un Ingeniero de Sistemas, con estudios de Maestría en Sistemas y Computación, con Doctorado en Ciencias de la Electrónica. La actividad que apoyó, consistió en el análisis de la Interacción Humano-Computador para la evaluación de usabilidad en la tecnología y en la valoración de protocolos que orientaron las actividades de la persona-usuario.

Un Diseñador Industrial, con estudios de Maestría en Diseño Industrial. Su aporte se orientó al análisis ergonómico de la actividad, en esta establece delimitantes y factores de influencia que aportaron a la identificación del problema mediante diseños centrados en las características y capacidades de la persona-usuario que orientan el diseño de productos con accesibilidad.

Interesado como amigo, ingeniero en Multimedia, quien realizó actividades como amigo y compañero de estudio

de la persona-usuario. El rol que brindó apoyó desde su acompañamiento las experiencias previas observadas en el desarrollo de actividades académicas de la persona-usuario.

Persona-usuario, estudiante de Ingeniería en Multimedia con discapacidad motora. El rol como experto desde su experiencia de vida a razón de su discapacidad contribuyó con una voz activa en los procesos de co-diseño expresando sus motivaciones, necesidades e intereses en su contexto de vida.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos a partir de las experiencias desarrolladas en los espacios de diseño, que estuvieron vinculadas a las etapas del proceso de co-diseño, se pudo establecer a partir un componente reflexivo e iterativo como las dinámicas realizadas por los participantes del grupo de diseño en torno a la solución de un problema de forma interdisciplinaria. En tal sentido, se identificaron procesos de colaboración, conectividad y colectividad entre disciplinas y otros conocimientos situados como el de la persona-usuaria desde su experiencia en su discapacidad.

Colaboración. El prototipo diseñado adquirió características funcionales por medio de las ideas de todos los participantes, para lo cual la persona-usuario logró consolidar en una respuesta concreta para su beneficio propio.

En otra forma, la colaboración se presenta en la búsqueda de referentes de forma individual pero que son compartidas y revisadas por los participantes, esto permitió identificar parámetros iniciales que ayudaron a dar solución al problema planteado como lo indica la persona-usuario y la médica. Es de resaltar que todos los participantes reconocieron todas la imágenes que representaban diferentes espacios de diseño vinculados al proceso de co-diseño, esto permite inferir que existió una participación continua en todo el proceso de diseño como se presenta en la Figura 4.

Conectividad. El grupo inicialmente abordaba de forma diferente los criterios en la identificación del problema. Sin embargo, durante el proceso se dieron cuenta que estos criterios tenían muchos aspectos en común. En tal sentido, las primeras actividades de observación y de interpretación permitió situar necesidades y problemáticas a partir de una variables iniciales como lo menciona la médica.

En la misma línea, la persona-usuario indicó que la observación de la actividad en la cual tenía un rol como estudiante y este a su vez le permitió auto observarse. Lo anterior permitió un estado autorreflexivo que fue complementado con las otras perspectivas de los participantes, logrando así, identificar aspectos pudiesen ser potencializados para su quehacer profesional. De esta forma, la tecnología diseñada es considerada como un producto, en el sentido que se hace un uso del prototipo de forma cotidiana en la interacción con el computador. No obstante, el diseñador considera que la respuesta final se puede categorizar como un producto preliminar, dado que todavía no cuenta con las cualidades óptimas en los materiales y pruebas de calidad. Sin embargo, cumple con las condiciones de uso real para un propósito específico el cual fue diseñado.

Otro aspecto para destacar es la unificación de ideas a partir de las actividades propuestas, puesto que el acompañamiento de la persona-usuario en todo el proceso fue fortalecido con sus contribuciones. Además, las actividades propuestas hacen parte de una mentalidad conjunta entre diseñando con y para la persona-usuario. Esto se presenta en una constante conceptualización durante el proceso como lo manifiesta el diseñador. Sin embargo, resalta que la construcción de conceptos mediante prototipos rústicos tanto físicos como digitales buscan dar claridad y unificar criterios.

Otra forma de presentar la conectividad entre la respuesta obtenida y la persona-usuario se presenta como lo manifiesta la médica, para lo cual indicó que la potencialización de su mano no dominante fue dada por la tecnología desarrollada. Por tal motivo, la persona-usuario requirió adaptar el prototipo para su mano dominante debido a que reconoció un valor en el uso del prototipo, lo cual quiso replicar para su otra mano.

No obstante, el interesado indicó que en una propuesta de prototipo realizada por un participante, tomó distancia en la participación debido a que no hubo una apropiación por parte de la persona-usuario. Aunque afirma que hizo parte del proceso y esta pudo ser comparada con otras propuestas que emergieron de forma colectiva.

Colectividad. La persona-usuario manifestó que la ideas desde su experiencia de vida con la discapacidad fueron tenidas en cuenta por el grupo de diseño, esto obtuvo un beneficio al usuario final con la respuesta obtenida. Así mismo, los otros participantes concuerdan que las primeras actividades permitieron conocer la condición del caso y con quien se va a trabajar en referencia a la persona-usuario. Además, el intercambio de ideas entre los participantes aceleraron el proceso de comunicación hacia la construcción de un sentido colectivo. Esto dio como resultado la identificación de las manos como un aspecto relevante a trabajar en la solución del problema referente a mejorar la postura y desempeño como una necesidad que se fue adaptando durante las reflexiones con los prototipos digitales y físicos.

Espacios de co-diseño. De forma general, los participantes manifestaron que la observación inicial recoge datos valiosos para entender el contexto de la persona-usuario. En tal sentido, las diferentes contribuciones de cada participante se visibilizan en el grupo por medio de las actividades que incentivan a compartir y reflexionar las ideas.

Ahora bien, el diseño de pruebas específicas permite profundizar aspectos en los cuales se tiene poca información, o se logró identificar otras condiciones. Por ejemplo, las zonas de apoyo de la mano, para lo cual se realizó una actividad para la persona-usuario.

Las actividades diseñando con y para la persona-usuario son importantes puesto que permite explorar e identificar comportamientos en torno a una tarea específica. En tal

sentido, el grupo pudo cuestionarse con preguntas como se podía amplificar el desempeño de la persona-usuario en actividades orientadas al uso del computador. Para lo cual, el prototipo final es resultado de múltiples iteraciones que dan forma a una respuesta colectiva y que es aceptada por la persona-usuario para ser utilizada y evaluada.

En el mismo sentido, el grupo oscila entre una mentalidad de diseñando con y para por medio de las diferentes actividades desarrolladas. En el caso particular de la persona-usuario, su protagonismo como usuario se debilita y toma mayor relevancia un rol de diseñador en la evolución del proceso de diseño. De esta forma, la persona-usuario se vincula con mayor fuerza en las últimas etapas del proceso para aplicar las ideas del grupo, esto permitió fortalecer la construcción del prototipo con base a los criterios de diseño consolidados de forma interdisciplinar.

Roles en el co-diseño. La persona-usuario apropia un rol como diseñador de la tecnología de apoyo, puesto que sus competencias como ingeniero en formación le permitieron diseñar y construir un prototipo de forma digital. Además, la mayor parte del proceso de diseño se reconoce como usuario solo por su condición de discapacidad (Figura 4). Sin embargo, otros roles como investigador y diseñador se fortalecen afrontando un cambio de perspectiva para abordar los diferentes criterios en la solución de problemas que beneficien y mejoren sus capacidades motoras.

Por otro lado, el ingeniero se reconoce con dos roles: investigador y diseñador (Figura 4). Para lo cual manifiesta que se identificó con mayor fuerza como investigador al inicio del proceso de diseño, pero este va perdiendo fuerza a medida que se avanza en la solución del problema y en el diseño del prototipo. Entonces, el rol como diseñador gana valor y al final del proceso es reconocido como mayor notoriedad.



Figura 4. Esquema de reconocimiento del grupo de diseño por medio de roles en las diferentes etapas del proceso de co-diseño.

DISCUSIONES

En esta sección se abordan cuatro preguntas abiertas que son postuladas por Yoo (2013) como proceso de validación del modelo de acción-reflexión del valor sensitivo. En tal sentido, la contribución de este trabajo está orientado a implementar este modelo desde un grupo de diseño interdisciplinar e identificar los aportes de valores en las intenciones y reflexiones emergentes en el proceso de co-diseño centrado en la tecnología. Es de resaltar que el modelo es fundamentado desde la acción-reflexión (Schön, 1983) y marco de trabajo sobre la construcción de espacios de co-diseño (E. B. N. Sanders & Stappers, 2014; E. Sanders & Westerlund, 2011).

Primera pregunta: ¿Para qué puede servir el Modelo de Acción-Reflexión del valor sensitivo? Este trabajo se presenta como un mecanismo de autoevaluación de las experiencias desarrolladas en el proceso de diseño. En ese sentido, el modelo permitió reconocer el trabajo participativo en diferentes escalas de apropiación. El reconocimiento por parte de los participantes de los espacios de diseño permitieron comprender la fortaleza de un proceso dialógico para la toma de decisiones, esto conllevo a desarrollar respuestas colaborativas, conectivas y colectivas entre el grupo de diseño.

Segunda pregunta: ¿Cómo generar indicaciones eficaces para las partes interesadas? En este caso en particular, las partes interesadas establecieron por ellos mismos las indicaciones por medio de criterios de diseño, los cuales eran adaptados según las condiciones y etapas del proceso. Es de resaltar, que conforme el proceso de diseño fue evolucionando los diálogos eran más asertivos, es decir, los interesados podían contribuir con su ideas de forma fluida, asimismo, la recepción y comprensión de esas ideas por los demás participantes. De forma concreta, la indicaciones son emergentes y consolidadas por el mismo grupo de diseño.

Tercera pregunta: ¿Cómo generar indicaciones eficaces para los diseñadores? Con base a los resultados obtenidos y tal como se presenta en la Figura 4, en algún momento del proceso de diseño todos los participantes fueron diseñadores. No obstante, el tipo de diseñador difuso con un conocimiento experto desde su disciplina y experiencia. Sin embargo, se da claridad que en todo el proceso de diseño estuvo presente un diseñador experto que tenía un rol de facilitador (Hassenzahl, 2010, p. 35; Jones, 2018; Tuuli Mattelmäki, 2008), por medio de un conjunto de técnicas que se implementaron en los espacios de co-diseño. Además, tenía las funciones de recolectar, analizar e interpretar los datos arrojados en el proceso de co-diseño. Es de anotar, que este rol se fue desvaneciendo como participante con la finalidad de lograr una autonomía del grupo en la toma de decisiones.

Cuarta pregunta: ¿Qué datos debe recoger de las actividades de co-diseño y para qué propósito? El investigador como facilitador del proceso de co-diseño debe considerar un propósito en cada espacio de diseño, y esto debe estar orientado a recoger las ideas manifestadas por los participantes. Con base a los datos son analizados y presentados al grupo como recurso en los siguientes encuentros, puesto que deben interpretar y continuar en diálogo para la toma de decisiones en las diferentes etapas del proceso de diseño.

CONCLUSIONES

La presencia de múltiples disciplinas y perspectivas puede influir de forma central en el diseño, cada disciplina aporta diferentes formas de afrontar el problema basadas en la experiencia y el dominio específico. Además, cada disciplina tiene un lenguaje técnico con términos que son diferentes a las otras disciplinas, pero en algunas ocasiones se utilizan los mismos términos con diferentes significados o de forma contraria. Estas diferencias pueden afectar en el funcionamiento del proceso de diseño debido a que puede interrumpir la colaboración entre los participantes.

Los participantes construyen un sentido colectivo a través del diálogo de saberes para unificar los multi-objetivos en un objetivo en común. Puesto que las ideas emergen desde la subjetividad experta, pero luego esta es potencializada por la intersubjetividad, esto se puede denominar como una co-exploración situada. Lo que conlleva a identificar el grado de contribución en la toma de decisiones de cada participante del grupo de diseño.

Ahora bien, el resultado de diseño participativo no es posible sin que los usuarios hayan contribuido a crear opciones, aunque no todas las decisiones se hayan tomado de forma participativa. Así mismo, el éxito del resultado de un proyecto de diseño participativo está fundamentalmente vinculado a las diferentes voces que contribuyen a su diseño.

Es así, que los resultados reflejan las manifestaciones de experiencias y saberes del grupo de diseño en diferentes niveles de contribución, y permite representar de forma clara la voz de la persona-usuario. Esto lleva a inferir que el proceso de co-diseño permitió visibilizar las voz del usuario desde una metodología de diseño. Adicionalmente, las contribuciones de los participantes de diseño, medicina y el interesado, son evidentes como aportes en las relaciones intergrupales que son presentados en una respuesta de diseño final que permitió potenciar las capacidades a la persona-usuario aumentando el desempeño de su quehacer profesional.

Finalmente, la mentalidad de los participantes se establece con mayor notoriedad en "diseñando con" sin desconocer que existió un trabajo en "diseñando para", esto permite reconocer que el grupo interdisciplinar generaron aportes a partir de reflexiones por cada actividad desarrollada en los espacios de co-diseño.

REFERENCIAS

Federici, S., Meloni, F., & Borsci, S. (2016). The abandonment of assistive technology in Italy: a survey of National Health Service users. European journal of physical and rehabilitation medicine, 52(4), 516-526.

Friedman, B., Hendry, D. G., & Borning, A. (2017). A Survey of Value Sensitive Design Methods. Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction, 11(2), 63-125. https://doi.org/10.1561/1100000015

Gaver, B., Dunne, T., & Pacenti, E. (1999). Design: Cultural probes. Interactions, 6(1), 21-29. https://doi.org/10.1145/291224.291235

Hassenzahl, M. (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons. Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics, 3(1), 1-95. https://doi.org/10.2200/S00261ED1V01Y201003HCI008

Jones, P. (2018). Contexts of Co-creation: Designing with System Stakeholders (pp. 3-52). https://doi.org/10.1007/978-4-431-55639-8_1

Larsson Ranada, Å., & Lidström, H. (2019). Satisfaction with assistive technology devices in relation to the service delivery process—A systematic review. Assistive Technology, 31(2), 82-97. https://doi.org/10.1080/10400435.2017.1367737

Luborsky, M. R. (1993). Sociocultural Factors Shaping Technology Usage: Fulfilling the Promise. Technology and disability, 2(1), 71-78. https://doi.org/10.3233/TAD-1993-2110

Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. En MIT press. The MIT Press.

Mattelmäki, T. (2006). Design Probes. University of Art and Design Helsinki.

Mattelmäki, Tuuli. (2008). Probing for co-exploring. CoDesign, 4(1), 65-78. https://doi.org/10.1080/15710880701875027

Phillips, B., & Zhao, H. (1993). Predictors of Assistive Technology Abandonment. Assistive Technology, 5(1), 36-45. https://doi.org/10.1080/10400435.1993.10132205

Quintero, C. (2020). A review: accessible technology through participatory design. Disability and Rehabilitation: Assistive Technology, 1-7. https://doi.org/10.1080/17483107.2020.1785564

Reinhardt, J. D., Post, M. W. M., Fekete, C., Trezzini, B., & Brinkhof, M. W. G. (2016). Labor Market Integration of People with Disabilities: Results from the Swiss Spinal Cord Injury Cohort Study. PLOS ONE, 11(11), e0166955. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0166955

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign, 4(1), 5-18. https://doi.org/10.1080/15710880701875068

Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2014). Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning. CoDesign, 10(1), 5-14. https://doi.org/10.1080/15710882.2014.888183

Sanders, E., & Westerlund, B. (2011). Experiencing, exploring and experimenting in and with co-design spaces. Proceedings of the Nordic Design Research Conference: «Making Design Matter», 4(1), 6-10.

Schön, D. A. (1983). The reflective practitioner: How professionals think in action (1.a ed.). Basic Books.

Yoo, D., Huldtgren, A., Woelfer, J. P., Hendry, D. G., & Friedman, B. (2013). A value sensitive action-reflection model. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 419-428. https://doi.org/10.1145/2470654.2470715

Newsgames, Herramienta de Comunicación para Programas de Periodismo en el Eje Cafetero

Carlos Andres Alvarez Zuluaga
Magister (c) Master en Diseño y Creación Interactiva
carlos.22118227407@ucaldas.edu.co
Armenia, Colombia

RESUMEN

El presente artículo, resultado de investigación, indaga sobre una práctica emergente realizada por periodistas para contar historias basadas en videojuegos, llamada newsgames. Dicha práctica es utilizada por algunos medios de comunicación en el mundo, pero en Colombia, especialmente en los procesos de formación de los profesionales de la comunicación y el periodismo, se desconoce su aplicación, y por ende sus ventajas, a pesar de que los videojuegos noticiosos permiten la transmisión de información de una manera distinta a la tradicional.

Aquí, el lector se acerca a los conceptos de los newsgames, partiendo de la exploración de algunos abordajes previos. Una descripción panorámica de la metodología empleada durante la investigación, teniendo como referente el estudio de caso, permite caracterizar a los newsgames como herramienta de comunicación para los programas de comunicación y periodismo del Eje Cafetero. El objetivo es alcanzado mediante acciones exploratorias y descriptivas, por parte de los autores, lo que permite establecer un análisis y una caracterización de las variables que surgieron del estudio.

La intervención y el estudio de los resultados dan cuenta de las experiencias que permiten identificar las prácticas asociadas a los newsgames, a partir de una metodología mixta entre la indagación y observación de datos, y una práctica donde se crea y ejecuta un newsgame para la aplicación e interpretación de instrumentos del estudio de caso.

PALABRAS CLAVE

Comunicación; Información; Juegos de noticias; Newsgames; Periodismo.

INTRODUCCIÓN

El presente artículo de investigación es resultado del proyecto de grado de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, trabajo que se llevó a cabo durante año y medio, entre 2019 y 2020. Durante este periodo, el trabajo se enfocó en analizar los newsgames y caracterizarlos como una herramienta válida y ventajosa para informar, de otra manera, hechos de la vida real, como lo hacen las noticias. Por ser un tema de poca difusión y conocimiento en el medio, fue necesario indagar sobre el particular a través de una evaluación diagnóstica a directores de programas de comunicación y periodismo del Eje cafetero, lo que permitió confirmar algunas hipótesis planteadas al principio del estudio.

Temas como gamificación, juegos serios y lo relacionado con videojuegos para informar no son recurrentes en los programas de comunicación y periodismo de la región. Vale la pena indicar que el problema de esta investigación se centró en la oportunidad de caracterizar los newsgames como herramienta para el periodismo, en aras de determinar factores que alientan la práctica transdisciplinar para la generación de contenido noticioso, ya sea a través de individuos, grupos, colectivos o comunidades en procesos de formación en instituciones de educación superior.

Los Newsgames o juegos de noticias como es llamado este nuevo género, "son juegos de computadora serios diseñados para ilustrar un aspecto específico y concreto de las noticias" pretenden generar una postura crítica y de opinión, frente a hechos noticiosos siendo una alternativa a los medios de comunicación tradicionales como radio, prensa y televisión. (Sicart, 2008, p. 28).

El concepto de jugar la noticia, fue incorporado en 2001, cuando Gonzalo Frasca, investigador, docente y diseñador de videojuegos, acuñó el término al crear el primer juego de noticias llamado Kabul Kaboom. Desde entonces este formato se ha implementado principalmente en países como:

España, Inglaterra, Estados Unidos, Canadá y Brasil. Algunos medios de comunicación han tratado de sacar provecho de ellos como el New York Times, con resultados sorprendentes.

Al iniciar la búsqueda documental por los newsgames, específicamente en Colombia, solo se encontró una publicación que habla sobre los newsgames en Colombia. Su autor, Iván Darío Samudio Hernandez, afirma que "luego de revisar bases de datos académicas, repositorios de universidades y buscadores avanzados, no se encontraron investigaciones puntuales acerca de los newsgames en Colombia, lo que indica que, posiblemente, aún no existan trabajos sobre el tema" (Hernández, 2017, p. 45).

Esta afirmación genera múltiples inquietudes sobre el desconocimiento de este género, que lleva el acto comunicativo a un nivel superior y que se articula con las nuevas tendencias tecnológicas como los videojuegos serios. Su desconocimiento en nuestro contexto sorprende y genera preguntas, ya que emerge de los videojuegos y bebe de la información periodística, dos aspectos bien trabajados en el ámbito académico y profesional en Colombia. Al

indagar y hacer un rastreo actual, sobre fuentes académicas, repositorios y bibliografía que reporte a los newsgames como tema de investigación en nuestro contexto, se encuentra que en Colombia el tema no ha sido trabajado, ni explorado.

Al principio de la indagación sobre el tema, nuestra atención se dirigió hacia los medios de comunicación e identificar si producían newsgames, pero el estado del arte y las entrevistas preliminares a periodistas y académicos de la región del Eje cafetero, revelaron que el problema iba más allá de los medios, ya que en los programas de comunicación y periodismo, el tema es desconocido y solo intentar definirlo genera confusión.

Debido a la información recolectada sobre el tema en la parte inicial de la investigación, se decide realizar el trabajo de campo en la academia, específicamente en las carreras de periodismo del Eje cafetero, como base para conocer el estado actual del tema en la región y medir su potencial como herramienta de comunicación, que pueda ser utilizada para informar hechos noticiosos a través de los videojuegos.

Posturas como la del director del programa de comunicación social, de La universidad Católica de Pereira, Jhon Mario Zuluaga M. que afirma: "El tema me parece muy interesante, ya que usted lo plantea, pero a mi juicio, abrir una cátedra de este tema, me implicaría contratar programadores de videojuegos, diseñadores, comprar equipos para el desarrollo de software y unos costos muy elevados que no son fáciles de conseguir, ni viables económicamente". Creencias como estas, son generalizadas entre directores y docentes en el campo del periodismo, aún se cree que hacer videojuegos en general es costoso, lleva demasiado tiempo y se requiere de habilidades especiales para poder diseñar y crear los mismos, paradigmas que esta investigación pretende controvertir.

OBJETIVOS

Esta investigación se plantea como objetivo general caracterizar a los newsgames como una herramienta de comunicación, ya que el tema es desconocido en la academia y para afirmar lo anterior, se deben tener argumentos sólidos, que validen a los newsgames, como una herramienta de comunicación similar a la radio, televisión, prensa o los medios digitales.

Para cumplir este objetivo se plantean los objetivos específicos como:

-Identificar las cualidades desde el diseño y la creación que permitan a un newsgames transmitir información con un enfoque lúdico interactivo.

-Establecer las diferentes herramientas digitales que intervienen en la creación de un newsgame y su funcionalidad en pos de la creación de un videojuego noticioso.

-Desarrollar un newsgame como método de difusión sobre qué son y para qué sirven los videojuegos basados en noticias en los distintos programas de comunicación y periodismo del Eje Cafetero.

METODOLOGÍA

La metodología definida para abordar el objeto de estudio fue de carácter mixto. Inicialmente, se encararon los diversos elementos teóricos, los cuales permitieron entender cómo se construyen los juegos basados en noticias. Por otro lado, el estudio contó con un enfoque práctico, ya que se realizó el diseño de videojuegos que permitieron dar cuenta de la validez de los enunciados que de este formato emanan.

Para emprender el estudio acerca de los newsgames como herramienta de comunicación y la exploración de sus procesos de diseño y creación, a partir de un ejercicio práctico, se realizó un plan de trabajo que incluyó tres fases: la primera tuvo que ver con la revisión del estado del arte y de la conceptualización que hay del tema, la segunda, con la descripción del proceso de análisis de herramientas para la generación de un newsgame y la tercera, con la implementación de un juego a partir de una plataforma de generación de videojuegos.

Fase 1. Indagación Acerca de los Newsgames

En ese sentido, en la primera fase de revisión del estado del arte se buscó dar claridad frente al concepto de newsgames y su evolución a través del tiempo, considerando su desarrollo desde aquellas primeras incursiones en medios de comunicación hasta su expansión en diversos medios. Asimismo, se realizó un abordaje del tema de estudio para definir, entre otras cosas, cuál ha sido el grado de inserción y crecimiento de este formato en la región.

En ese sentido, en la primera fase de revisión del estado del arte se buscó dar claridad frente al concepto de newsgames y su evolución a través del tiempo, considerando su desarrollo desde aquellas primeras incursiones en medios de comunicación hasta su expansión en diversos medios. Asimismo, se realizó un abordaje del tema de estudio para definir, entre otras cosas, cuál ha sido el grado de inserción y crecimiento de este formato en la región.

Para confirmar el desconocimiento del tema en nuestro contexto, se propuso una serie de entrevistas a directores de programas de comunicación social y periodismo del Eje Cafetero. Para ello, se estructuró un cuestionario con 10 preguntas que permitió confirmar que el tema de los newsgames no es conocido aún en esos programas académicos y, posiblemente, en gran parte de Colombia.

Se encontraron diversos artículos que hablan de los newsgames; los exponentes más fuertes en el tema o los primeros que indagaron al respecto son: Gonzalo Frasca, quien acuñó el término y desarrolló el primer juego de noticias, llamado Kabul kaboom; Miguel Sicart, quien describe a los newsgames como un producto similar a las caricaturas en un periódico, que carece de una definición formal para su análisis y el diseño, que buscan comentar aspectos específicos de las noticias; Ian Bogost, diseñador de videojuegos y docente investigador quien, además de clasificar a los newsgames en diferentes categorías según su estilo (juegos actuales, documentales, crucigramas,

reportajes, tabloides), propone la posibilidad de persuadir al usuario a través de la retórica procesal para generar, de esta manera, opinión, reflexión y cambios de actitud sobre un tema específico.

De los newsgames se puede decir, tal vez, cualquier cosa, que no sirven, que son solo juegos de video, incluso que no tienen nada de interesante. Bien, este trabajo se enfocó en demostrar el potencial de los newsgames como una herramienta de comunicación que debe ser usada en los programas de periodismo, lugar donde se pudo establecer el origen del desconocimiento de este tema. Por este motivo, se implementó la siguiente fase de la investigación en el nodo regional Eje Cafetero de AFACOM (Asociación Colombiana de Facultades y Programas Universitarios en Comunicación).

Uno de los factores preponderantes que motivaron esta indagación fue la necesidad de sustentar con argumentos sólidos y verificables aquella premisa que iba tomando forma sobre el desconocimiento de este formato tanto en medios de comunicación establecidos como en programas académicos donde se forman los futuros profesionales. Entonces, una de las tareas necesarias para realizar el trabajo de campo fue generar una radiografía del tema, evaluando el conocimiento previo de directores de programas de comunicación y periodismo donde se realizó el estudio.

Con la información recolectada se procedió a estructurar un cuestionario para evaluar a estudiantes de los programas académicos de la región, para luego diseñar la herramienta que se les presentaría con el objetivo de que interactúen con ella y lograr determinar si aporta elementos de entretenimiento, información y persuasión.

Fase 2. Caracterización de Herramientas

Esta segunda fase del estudio fue de carácter exploratorio. En ella, el objetivo fue el de identificar las herramientas mínimas necesarias para el diseño y desarrollo de un newsgame que sirva para la presentación de un hecho noticioso. En este sentido, la identificación de hardware, software o plataformas necesarias para el diseño de un videojuego basado en noticias fue de vital importancia para esta investigación, ya que en esta etapa se determinaron los elementos necesarios para la siguiente fase.

Existen diferentes tipos de software que facilitan el diseño y creación de productos, la mayoría requieren de un estudio y de conocimientos previos, ya que incluyen manejo de programación de código, manipulación de herramientas de diseño o cierto grado de familiaridad con animaciones.

Teniendo como premisa que para la realización de un newsgame no es necesario contar con gran tecnología o con conocimientos avanzados en programación, diseño y animación, se propuso explorar diversas plataformas existentes con el objetivo expreso de encontrar la mejor solución para abordar la creación de un juego de video basado en hechos noticiosos.

En dicha exploración, una de las primeras opciones fue recurrir a la plataforma Unity, muy atractiva por su popularidad. Esta se descarga e instala en el pc, su aceptación en el mundo del desarrollo de videojuegos es bastante amplia. Al interactuar con este software, se identificó que, indudablemente, requiere manejo de código para desarrollar un producto, entre muchas otras habilidades. Aunque se observan extensos tutoriales de YouTube que explican su manejo, este software necesita de estudio y habilidades que se deben adquirir previamente, con mucho tiempo de dedicación. Es una herramienta bastante potente en las manos adecuadas, pero es un software avanzado para personas con conocimientos mínimos en programación, además que se debe contar con un hardware que soporte su motor gráfico. Una de sus ventajas es su fácil acceso, ya que la filosofía de sus creadores ha sido democratizar su uso, por lo que no requiere de licencias costosas, lo que facilita el proceso a desarrolladores independientes que generan contenidos en 2D y 3D.

También se examinaron plataformas como: Game Maker, Stencyl, Gamesalad, RPGMaker, GP develop, Cocos2D y finalmente Scratch, una Plataforma que funciona tanto offline como online, en la cual, realizar animaciones o videojuegos sencillos, solo requiere ver uno de sus tutoriales de 30 o 60 segundos para comprender cómo funciona y poder crear.

Gracias a Scratch, se logró desarrollar dos videojuegos, con el componente noticioso, agregando características que aportan tanto el diseño de videojuegos y de información, para ser presentado y testeado por el grupo objeto de estudio.

La selección de la noticia que sería incorporada como eje central de los newsgames de prueba, fue considerada entre diferentes hechos noticiosos entre finales del 2019 y principios del 2020, siendo el coronavirus, el tema que se define como historia para dar a conocer el tema entre los estudiantes de periodismo evaluados.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Se puede afirmar que los newsgames son una herramienta de comunicación para la difusión de contenidos periodísticos para estudiantes y futuros profesionales de la comunicación y el periodismo.

Se confirmó que el tema de estudio no es conocido por parte de directores, docentes y estudiantes del ramo de la comunicación, por consecuencia los usuarios también lo desconocen.

Se observó una creencia generalizada sobre el diseño de videojuegos acerca de lo difícil y costoso que puede ser llevar a cabo un producto de estas características; se concibe que un juego de video debe ser realizado por un profesional que tenga conocimientos avanzados en programación. Esta investigación demostró que un periodista puede crear videojuegos que informen, en poco tiempo y sin altos costos, gracias al uso de plataformas como Scratch.

Ahora bien, demostrar que un videojugador puede informarse de un hecho al mismo tiempo que se entretiene y, al final, generar reflexiones sobre diversos temas, abre el panorama para nuevos periodistas que quieran ver a la tecnología y a los juegos de video como aliados para contar historias. Otro hecho importante es que directores, docentes y estudiantes de comunicación y periodismo consultados afirmaron que este formato se puede catalogar como una herramienta de comunicación que podría implementarse en los diferentes programas académicos de la región, como un medio informativo adicional a los que ya se trabajan, situación que no se había explorado o que por lo menos, no se evidencia hasta la fecha en el ámbito académico en Colombia, específicamente en la región del Eje cafetero.

A pesar de su diseño y las diferencias en las dinámicas establecidas en ambos juegos que fueron diseñados para el estudio, se demostró que pueden generar reflexión, conciencia, persuasión y entretenimiento, en mayor o menor cantidad, pero cumplen con el objetivo de comunicar; esto ya es un hallazgo valioso para la promulgación de este formato desconocido o ignorado en los programas de comunicación y periodismo del Eje cafetero.

CONCLUSIONES

En esta investigación, se realizó una caracterización acerca de los newsgames como una herramienta de comunicación para las carreras de comunicación y periodismo del Eje Cafetero, permitiendo abordar las diversas plataformas o softwares para la creación de videojuegos. Además, brindó la posibilidad de comprender el término que, hoy en día, sigue siendo desconocido por la gran mayoría de personas alrededor de la profesión.

El hecho de poder jugar una noticia constituye un gran avance tecnológico y comunicativo, por esta razón, se diseñaron prototipos que se pudieran probar en su totalidad. El producto fue adaptado al contexto inmediato, hecho por una persona de la región, vinculada a la profesión del periodismo y sin conocimientos previos en programación de videojuegos.

El diseño de este producto interactivo no fue fácil, al principio se pensó en un newsgame artesanal similar a las cartas de naipe, pero es irreductible la experiencia que entrega un videojuego, que integra tantos aspectos al mismo tiempo como imágenes, textos, sonidos e interactividad. Por este motivo, se constituye en un artefacto cultural con casi 50 años en nuestra sociedad, el cual continúa renovándose y permeando otras disciplinas.

En el caso de los prototipos, se asumieron riesgos, teniendo en cuenta características tecnológicas desconocidas para el autor, el desconocimiento del público en general y los pocos referentes en el campo temático. El objetivo fue consolidar un newsgame que lograra demostrar qué son y para qué sirven los videojuegos basados en noticias.

Recorrer todo el proceso de diseño y en el camino ajustar lo que no funcionaba, como presentar un prototipo a un grupo de prueba, permitió encontrar tanto problemas como soluciones. Por ejemplo, elegir adecuadamente la interfaz, presentar la información de forma clara y retirar lo que confundía al jugador permitió entender que la sencillez del diseño mejoraba el funcionamiento y los resultados obtenidos en las pruebas.

Queda mucho por investigar, esta exploración solo permite ver la punta del iceberg, ya que no solo se trata de hacer videojuegos que informen, esto va más allá de la práctica del diseño, se debe entender cómo entran las noticias en el mundo de los videojuegos y en qué forma estos pueden cambiar la manera de informar y comunicar nuestra realidad, pero es un punto de partida que deja inquietudes, dudas, toca sensibilidades y hasta pueda molestar, ya que desnuda una realidad latente en la academia como lo es la falta de actualización por parte de directivos y docentes de comunicación y periodismo, así como la carencia de investigaciones sobre el desarrollo de herramientas que promuevan la comunicación integrando las noticias, los videojuegos y la tecnología actual.

La hipótesis planteada al inicio del documento, donde se establece la posibilidad de considerar a los newsgames como una herramienta de comunicación que debe ser enseñada en los programas de comunicación y periodismo como objeto de estudio y de práctica académica, alterna a los medios tradicionales de comunicación, arroja a partir del análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados, que esta herramienta es considerada como un elemento que contribuye al acto comunicativo, entregando aspectos de entretenimiento, información, reflexión, persuasión, motivación, entre otros.

Conocer las diversas plataformas que permiten diseñar y crear contenidos de manera digital, facilita la construcción y desarrollo de ejercicios lúdicos interactivos, situación que años atrás no era posible por la falta de herramientas como scratch, software que reemplaza en un aspecto al programador de videojuegos y entrega a una persona sin conocimientos previos elementos suficientes para crear un videojuego en minutos, sin recurrir a la escritura de código.

Las futuras investigaciones en newsgames deberán centrarse en la exploración y profundización de este formato como una herramienta de comunicación, para entenderla y aplicarla al periodismo digital, donde el profesional de los medios podrá contar historias utilizando la lúdica con fines comerciales, periodísticos, investigativos, de entretenimiento, educativos, entre otros.

También, explorar el cambio de actitudes y la persuasión que genera un artefacto cultural tan potente como el videojuego informativo, que puede transformarse en un producto que llamaré "informativo", haciendo que el usuario sea más activo al informarse y deje su pasividad de solo lector o consumidor para activarse como partícipe de la noticia o co-creador de la misma al intervenir en ella, al jugarla y alterar su resultado. Es importante analizar cómo reaccionan las diferentes audiencias a estos nuevos

contenidos e integrarlos a los dispositivos móviles que cada día capta más público.

Las futuras investigaciones en el campo del periodismo podrán estar enfocadas en promover nuevas herramientas y la utilización del newsgame como factor comunicacional, lo que servirá, además, para fomentar la creación de comunidades de práctica entorno a este formato, con conocimiento para desarrollar sus propios juegos de video basados en noticias. Por el lado de la academia, se pretende alentar prácticas interdisciplinares y transdisciplinares más participativas y proactivas para la validación de las competencias adquiridas por periodistas en formación para la creación e interacción de productos determinados, y de esta manera dar soluciones a problemas que enfrenta el individuo y la sociedad a través de esta nueva forma de visualización de hechos de interés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aranda Juárez, D. (2015). Play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Barcelona, España. Editorial UOC.

Bogost, I. (2007). Persuasive Games. The expressive power of videogames. Londres, Reino Unido: Massachusetts Institute of Technology.

Bogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). Newsgames. Journalism at Play. Londres, Reino Unido. Massachusetts Institute of Technology.

Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga. Aljibe.

Hernández, I. D. S. (2017). Noticias: periodismo y videojuegos, ¿una herramienta utilizada en el campo de las noticias informativas colombianas? / Newsgames: periodismo y videojuegos, ¿una herramienta utilizada en el ambiente informativo colombiano? Comunicación.

Paredes Otero, G. (2018). Los serious games como herramientas educo-informativas para el diseño de la conciencia social. Gamificación en Iberoamérica: experiencias desde la comunicación y la educación.

Sicart, M. (2008). Newsgames: Theory and Design. En S.M. Stevens and S. Saldamarco (Eds.), ICEC 2008.

Treanor, M. y Mateas, M. (2009). Newsgames - La retórica procesal se encuentra con los dibujos animados políticos. En la Conferencia DiGRA.

The Transeuntis Mundi Project: a trans-human experience on VR

Cândida Borges
Plymouth University/UK Federal University of the State of Rio de Janeiro
Unirio/Brazil
contact@candidaborges.com
New York, US

Gabriel Mario Vélez
Universidad de Antioquia
contact@gabrielmariovelez.com
Medellín, Colombia

ABSTRACT

The Transeuntis Mundi (TM) Project explores the complexity of the millennial human journey and the resulting cultural diversity. It investigates how it can be approached through artistic research and be converted into a nomadic creative practice in transmedia arts, using emerging technologies to generate an archive of human legacy. Compositions are based on field recordings in public spaces of multiple cities around the world, using 3D technology for sound and image, following Careri's methodology of Walkscapes. The power of interactivity and immersion through 360-degrees image and ambisonic sounds are crucial to insert the visitor into a global cultural experience. This transmedia work is designed to happen as a non-fictional VR application.

This article explores the challenges of creating a virtual form of presentation of this VR work without making it a downloadable file just for VR headset users. How to keep the power of interactivity and immersion of this work, despite changing the medium to an online environment, limited by a 2D screen and stereo sound of domestic use. This way, this paper aims to present the two main compositions of the project - the Derive 01 and the Web Derive 01 works - and to discuss technical processes around WebGL, website based work and HUBS room.

KEYWORDS

Virtual reality; Immersion; Migration; Walkscapes; Creative practice.

INTRODUCTION

An old Greek myth relates that Pigmalion, king of Cyprus, made a sculpture that represented his ideal of a perfect woman. Such was his obsession for this creation that he named it Galatea and he ended up falling in love with her madly. The goddess Venus, at Pigmalion's pleas, turned the cold material of the sculptural creation into flesh and blood.

This ancient story presents one of the most cherished expectations of art: the transformation of representation into real experience. This search that can be traced in the history of art through the evolution of devices, techniques, and media; trying to achieve what we could define today as a radical immersion, capable of transferring the "real" experience, mediated by a device with the power to be transparent and thus achieve the immersion effect.

The artistic project Transeuntis Mundi (TM) is located in a continuity line of the search proposed by Pigmalion, inviting its spectators to take a shared trip.

The project

The Transeuntis Mundi Project explores the complexity of the millennial human journey and the resulting cultural diversity. It investigates how it can be approached through artistic research and be converted into a nomadic creative practice in transmedia arts, using emerging technologies to generate an archive of human legacy.

The project proposes to capture the sound and visual memory of peoples, cultures and cities to tell the story of the millennial passersby that have been crossing the world. In this way, it currently portrays diversity, mobility and generates an archive of human cultural heritage to be watched nowadays and by future generations. It is a creative practice about how mobility through space and time has created geographies and the actual transcultural and transnational humanity. It evokes the power of ancestry, identity and legacy by presenting a piece of new technology art, powered by 3D audio and virtual reality, projections, sound sculptures and performative actions - which we call a transmedial creation.

Compositions are based on field recordings in public spaces of multiple cities around the world, using 3D technology for sound and image, following Careri's (2002) methodology of Walkscapes. The power of interactivity and immersion through 360o image and ambisonic sounds are crucial to insert the visitor in a global cultural experience. This transmedial work is designed to happen as a non-fictional VR application. Here we present the two main compositions of the project: Derive 01 and Web Derive 01.

METHODOLOGY

The act of walking and walkers are a metaphorical representation of the migrants - the Transeuntis Mundi. We are interested in processes around the experience of walking as a method for this practice to have a lively/living/vibrant interaction with the focus of this research: the construction of the culture - the transcultural world.

After reviewing different concepts around walking creative practices, we are concerned with Walkscapes as an aesthetic and way to creatively map people and soundscapes of cities/places with transcultural characteristics. It gives a vast spectrum of elements to integrate the multiple dimensions of the transcultural walking experience into a transmedial composition.

The method and concept of Walkscapes was created by Francesco Careri (2002), an Italian architect and researcher of artistic and nomadic experiences. For Careri (2002), the act of walking implies a transformation of a place and its meanings. The mere physical presence of humans and the impressions they capture and document from the place while exploring it, already constitute forms of transformation of the landscape and the symbolic meanings of space. He proposes walking as a form of art, an aesthetic method of understanding and interaction with the space, that may combine a multisensorial and multidimensional experience.

Walkscapes aligns with the idea of the millennial phenomena of migration.

Considering this, the starting process of the methodology was designed to use field recordings to create a momentum between the place, people and us (the creators), in different cities and countries. Using the strategies of the Situationist International Movement, we are referencing their practices to let the choice of the moments to be recorded be led by the landscape and be informed by the interest in transcultural evidence.

In order to produce the effect of immersion to the experience, we used 360-degree and 3D technology to record sound and image, and generated an archive of scenes from different places and moments. This archive feeds our process of transmedial composition: virtual reality works, videos, photographs, soundscapes, musical compositions and performance, with the aim to immerse the observer/ spectator into an experience beyond their space and time, and so become a participant.

This project combines a transmedial creative practice mediated by emerging technologies, supported by the processes of artistic research.

ORIGINS

This project began in Medellín (Colombia) in 2005 under the name of "Transeuntes Medellín" (www.transeuntesmedellin.com), created by the Colombian photographer and researcher Dr. Gabriel Mário Velez. The project started with an archive of images of the endemic practice in Latin America known as "Photocinería", whose conditions of its accomplishment and historical moment correspond to a period between 1950 and 1980 of the 20th century, with particular development in Colombia. This archive of more than 600,000 35mm negative images of pedestrians and streets in downtown Medellín generated artistic works from the field of visual arts and performance, in addition to its website, which has possibilities of interaction with the public.

In action since 2005, when the project won funding from the City of Medellín to carry out a part of its investigation and identification of its archives, it generated a work called "minimal stories of anonymous passerby." In 2007 it was set up as a research project of the Faculty of Arts of the University of Antioquia and has been producing works, installations, articles, conferences, exhibitions and presentations in different cities of the world such as Havana (Cuba), Buenos Aires (Argentina), and in events linked to the arts and historical and cultural memory.

Artistic research

In 2018, the project "Transeuntes Medellin" partnered with the research developed under the Ph.D. in Arts "DNArchive Project" (www.dnarchiveproject.com) by the Brazilian artist and researcher Cândida Borges, held at the University of Plymouth (England). As a concept, this research approaches the genetic memory given by the migration of the human being through geography and time as materials for sonic/ imagery/ performative composition. It includes a special focus on cultural aspects resulting from the diasporas that have reached the Americas.

From this partnership, the "Transeuntis Mundi" Project was created. It encompasses the local artistic practice of the "Transeuntes Medellín" project with the methodology and conceptual body of the DNArchive Project, in order to expand its activities to other cities in the world and develop a new transmedial practice and composition based on emerging technology.

Migration and transmedial practice

Human beings have always moved around the world as an on-going migration practice. In ancient times, humans were nomadic, traveling in search of food, shelter and safety. Mobility, as the impulse behind migration, is a phenomenon that interconnects many historical times and lands. The practice of mobility is a fact that permeates all times and has a relevant impact on science, culture, biology, according to Trifu and Terec-Vlad (2015).

In providing a cultural response to one of the most significant socio-biological phenomena of humanity, boundaries between arts have also been crossed and artists have been transforming compositional materials and methods, creating as an integral process in-between media, also transcultural and transnational - which we call transmedial composition.

Since its origin, transmediality has been referred to as a narrative or a project that encompasses multiple media forms, applied in an ambiguous meaning. The various concepts around multiple creative and communicative practices (multi, inter, cross) imply that it may combine different types of approaches and methodologies, as well as multiple medias and results, like text, music or sound, graphics and animation, moving and still images, performance, and work in multiple platforms and present various types of outcomes, like virtual and physical installations, social media platforms, interactive websites and other forms of new media and emerging technology art.

In saying "transmedial" in this article and research, we are not referring exclusively to the "transmedia storytelling" or common-sense use of this concept. We are defining transmediality in relation to its epistemological meaning of crossing borders, times, meanings and media, which aligns with the artistic drives of the composition of this project. In this sense, it functions as a way of escape, like poetically said by Andrade (1928): 'the migrations. The escape from tedious states. Against urban sclerosis. Against Conservatories, and tedious speculation' (Andrade, 1928: 9).

The Transeuntis Mundi - the subject

The expression Transeuntis Mundi derives from Latin, which was the language of the expansion of Western Culture. It personifies the human being who has been taking the adventure to discover and explore the world since the beginning of time. Nowadays, more than ever, it has become more mobile and transhumant, endowed with more tools to create the memories of its journey.

Fieldwork trips

Fieldworks span from 2018 to 2020 so far. Recordings were done in Medellin and Bogota (Colombia), in Rio de Janeiro and São Paulo (Brazil), in New York (US), London and Plymouth (UK). These places formed the Derive 01 - as a citation to the Situationist International Movement's strategy. The following trips that occurred to present and exhibit the work draw opportunities for new fieldwork in new places, which now will make up the Derive 02.



Fig. A1 - Field recording session in May/2019 in London, UK

VIRTUAL REALITY

The Transeuntis Mundi (TM) Virtual Reality (VR) experience is an interactive application that immerses the visitor into the stories of the archive of this project. In this current version "Derive 01", 14 stories in 4 different languages and many accents - in 7 cities from 4 countries - have been curated to poetically present our current culture and humanity.

It opens up with an animation that presents the world-map crossed by the first human-walks around the globe for the past over 30,000 years - since the very first human being started our history in Africa until reaching out to the Americas. It aims to evoke the experience that we walked, we migrated, we combined stories, cultures and genetic heritage. This process results in the actual visitor using the VR device and deciding on where to go, observe and listen.

There are 2 experiences from each city, each one of approximately 2 min. In Brazil, recordings from Rio de Janeiro and Niterói. In Colombia, recordings from Medellín, Bogotá, Popayan and Coconuco. In the United States, recordings from New York, McAllen, Rochester, Miami, Austin. In the UK, recordings from Plymouth and London.

The interactivity of the work allows the visitor (considered a participant) to create their own journey and timing. In total, currently there are 56 minutes of transmedial work in indeterminate sequence, which would never be experienced in the same way, due to the angles from where the work is approached.

The work is linear, because it happens as a scene at a time, but of no predicted script or sequence, trajectory, length or narrative. It depends on the decisions taken by the participant. It's also non-fictional and at the same time non-documental, as it doesn't aim to present, explain or introduce any content. It's a fully performative experiential work based on real life recordings.

The work is presented as an Oculus application for VR headset and over-ear headphone for a fully immersive experience. The experience is enjoyed individually, and the participant should be sitting down on a swivel chair - to be able to enjoy the 360 angle of the work and from the same place, not walking.



Fig.A2 Transeuntis Mundi Logo and overture of the application

This VR work is presented inside an installation that combines the virtual and the "real" environment. The ambient presents the "Physical Reality" work, with projections and sound sculptures, which dialogues with what is seen inside the VR headsets. The combination of VR and installation generates the aimed total effect of immersion by creating a sum of these experiences on a third level of reality.

Two forms of VR composition

The Transeuntis Mundi Virtual Reality (VR) work was launched in Sept 2019. Its physical exhibitions toured from then till March 2020 through 3 countries and was watched by over 3000 people. With the rise of the pandemic crisis, we moved our research into the Web VR environment and developed the "Web Derive 01" - a brand new work launched online in Sept 2020 and sponsored by the Cultural Department of Rio de Janeiro. These VR and WebVR experiences are based on an application that immerses the visitor into the materials of the archive of this project. In this current version, fourteen stories from four continents have been curated to poetically present our current time in a historical context.

The challenge was to create a form of presentation of this VR work different from the physical installations, without making it a downloadable file just for VR headsets. How to keep the power of interactivity and immersion of this work, despite changing the medium to an online environment, limited by a 2D screen and stereo sound?

This way, the new work was created to be presented as a WebGL application file hosted in the website of the project, which presents multiple scenes in 360 audio/visual material in open-form narrative, navigated from a main menu that carries a world-map image and animation. Audios had to be converted from ambisonics to binaural, and images had their resolution lowered for matters of compatibility with Unity and general internet speeds. A small list of requirements in the beginning of the presentation recommends the use of computers and headphones, hoping for a better domestic immersive experience. Specific day/time sessions were established for the visit with the aim to prepare the audience for a special moment, like if they were going to an exhibition, although from their computers at home. So, the work is only available to be watched on the web when an exhibition is announced, like the one proposed for the Frameless Symposium 2020.

Multi-layered Immersion

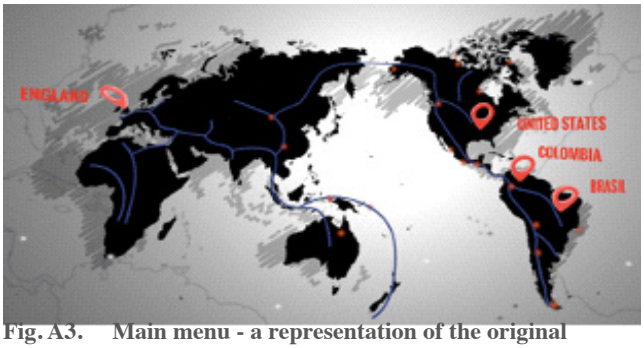


Fig. A3. Main menu - a representation of the original human journey - www.transeuntismundi.com

The journey of the virtual passenger takes place in a multi-layered immersive experience, beyond the technicality of the form of presentation.

The first one is the main menu: a non-conventional map that narrates the journey of man in his voyage from the moment they left their imprintings in Central Africa. The second layer is an invitation: to participate as an active agent of this navigation. The third layer organically overlaps the overall experience: it is the temporality of the journey that each traveler turns into their own particular trip and reality. Altogether, the experience of a global trip takes place, no matter the medium. And in each of the travel stations, "minimal stories" (Velez, 2009) are camouflaged in the scenes, in the course of daily life. A less visible layer, but perhaps the most significant and seductive one, as they give voice to transculturalism. As Andrade's manifesto (1928), an actual practice of Anthropophagy in a very subversive way. The participant of the work is a passenger that becomes a trans-human by taking this derive. With the ability to migrate from the analogical experience, to the digital (and online one), also to return back, and even to interact with this space of intersection. That's a posthuman version, in which the digital matrix gives the right speed to accomplish Pigmalion's wish: to build a reality shaped by one's desire.



Fig A4. Image of the Transeuntis Mundi VR Work. City of Bogotá, 2019

Foresight scenes

This is an on-going creative and research project, expanding its content and form of presentations. Its journey can be followed at www.transeuntismundi.com. Currently we are working on composing online works to answer the 2020 pandemic and world new scenarium.

FUNDING

"This research was funded by Universidad de Antioquia, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro and Plymouth University."

ACKNOWLEDGMENTS

We would like to acknowledge: 1. the participation of our research collaborators – Esteban Henao, Lívia Borges and David Romero; 2. The support of Columbia University (NY/US) and MIT OpenDocs Lab; 3. The in-kind support of Zoom USA. 3. The universities and institutions that have been funding this project.

BIBLIOGRAFÍA

Andrade, Oswald. 1928. Anthropophagic Manifest. Revista de Antropofagia, year 1, no. 1, São Paulo.

Careri, Francesco. 2002. Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice. Culicidae Architectural Press, Ames.

Trifu, Alexandru, and Terec-Vlad, Loredana. 2015. Understanding the Transhumance and migration as Phase in the Humanity Cycles. International Letters of Social and Humanistic Sciences, vol. 63, pp. 91-94.

Velez, G. (2009) The Minimal Stories of the Anonymous Passersby. Co-herencia Magazine. Vol. 6. nº 11. p. 149-164. Medellin, Colombia. ISSN 1794-5887.

De la humanidad tecnocientífica a la posthumanidad artificial. Sobre la inmortalidad y otros deleites

Andrés Reina Gutiérrez
Profesor titular
Universidad del Valle
andres.reina@correounivalle.edu.co
Cali, Colombia

RESUMEN

Esta ponencia es uno de los resultados de la tesis Miedo, autoconciencia y libertad en la posthumanidad artificial. Creación de una novela gráfica para la visualización de un futuro distópico, requisito para la obtención del título de Doctorado en Artes de la Universidad de Granada.

En lugar de protegerse de su propio poder, la humanidad ha preferido perseguir la inmortalidad, la felicidad y la divinidad a costa de su habitabilidad planetaria. Mientras grandes especialistas se devanan los sesos para evitar el colapsamiento por nuestro crecimiento ilimitado, un pequeño, pero muy poderoso grupo de tecnócratas, invierte todos sus recursos en la consolidadición del macroproyecto transhumanista y las tecnologías convergentes NBICs (Nanotecnología, Bioingeniería, Informática y Ciencias Cognitivas). Así pues, la pregunta por lo posthumano suscita un deber reflexivo –nutrido por la mirada del postestructuralismo– a partir de la pregunta por la modificación humana con aspiraciones de sanación o mejoramiento, abriendo un gran debate sobre sus fronteras difusas. En esta visualización es inevitable oscilar entre la tecnofilia y la tecnofobia, en especial cuando se espera que el futuro más probable sea el de una posthumanidad roborgánica que cumplirá el fin de lo humano anunciado por Foucault.

PALABRAS CLAVE

Posthumanismo;Postantropocentrismo;Transhumanismo, Tecnologías convergentes; Cyborgs; Inmortalidad.

INTRODUCCIÓN

Hacia el año 60.000 AC, en medio de una gran crisis climática, el Homo sapiens superó a los neandertales en solidez, cohesión y articulación colectiva, debido a diversas estrategias de interacción comunicativa basadas en el lenguaje y, en especial, a la habilidad para inventar ficciones que consolidaron una conciencia colectiva con redes de cooperación a gran escala: “los sapiens comenzaron a hablar de cosas que solo existían en su imaginación” (Harari, 2017, p.178). Uno de los relatos más importantes, ha sido el de la religión, conformado por tres elementos: la emisión de un juicio ético, una declaración fáctica y la inclusión de una directriz de acción (Harari, 2017, p.214). Ahora, en el siglo XXI, el transhumanismo se ha elevado como la nueva doctrina que nos conducirá al paraíso posthumano, por medio de la religión del dataísmo, cuyos alcances cumplen a cabalidad con estos tres requisitos narrativos.

METODOLOGÍA

Las incidencias del transhumanismo y la expectativa de un ineludible futuro posthumano parte de la revisión del estado del arte sobre el prospecto científico o la historia proyectiva que han abordado con rigor Yuval Harari, Francis Fukuyama, Michio Kaku y Luc Ferry, entre otros especialistas indispensables que han escudriñado minuciosamente las implicaciones sociopolíticas de las NBICs. Estas tecnologías convergentes no solo han logrado impresionantes hallazgos en relación con la resolución de las enfermedades, sino con el diseño de nuevas estrategias de mejoramiento del desempeño humano en todos sus aspectos. Sin embargo, la pregunta por lo posthumano suscita, adicionalmente, el deber reflexivo de asumir una perspectiva que refiera el estudio filosófico y político de autores como Donna Haraway, Paula Sibilia, Rosi Braidotti, Franco Berardi, Teresa Aguilar o José Luis Molinuevo, quienes a su vez, han recuperado la mirada invaluable de filósofos postestructuralistas de la talla de Michel Foucault, Gilles Deleuze y Francois Lyotard.

Las exploraciones que se vienen realizando bajo la unión de la biotecnología y la informática, con el apoyo fundamental de la nanotecnología y la robótica, eleva por todo la alto las presunciones sobre un futuro en el que la artificialidad permeará todas las áreas sociales al punto de resquebrajar los límites entre lo orgánico y lo inorgánico. Esta hibridación profunda de la naturaleza y la cultura, es una fase de la evolución que comienza a plantear debates inquietantes sobre las relaciones entre lo vivo y lo inerte, la mortalidad y la inmortalidad, lo defectuoso y lo perfecto, lo accidental y lo diseñado, y lo genuino y lo artificial como asuntos cruciales en los grandes avances de la era del dataísmo; cuyo paradigma de pensamiento concibe el universo como una totalidad sistémica reducible a códigos de información y en el cual, absolutamente todo está fundamentado por algoritmos.

La inmortalidad y otros deleites

El transhumanismo es un neologismo que se refiere a la transformación de la condición humana con el propósito de mejorarla mediante la tecnología[1], pero algunos filósofos y científicos se han unido para consolidar un movimiento transhumanista formal, cuya base conceptual se encuentra estipulada en la Declaración Transhumanista[2]. El filósofo sueco Nick Bostrom, uno de sus más célebres pioneros perfila el transhumanismo, como un movimiento cultural, intelectual y científico, afirmando, además, su "deber moral de mejorar las capacidades físicas y cognitivas de la especie humana", un factor misional que implica el bienestar humano desde lo terapéutico hasta lo perfectivo (Cortina, 2015, p.18). A partir de ahí, han surgido dos grandes líneas de enfoque: un transhumanismo ilustrado (humanista), que aspira a centrarse en el respaldo a la tecnociencia como recurso de bienestar mediante criterios terapéuticos y de mejoramiento, y otra línea encaminada a la superación de lo humano (por tanto antihumanista), de carácter materialista cibernético, cuyo norte es propiamente el estatus posthumano. Esta vertiente intenta validar que nuestro futuro esté determinado por el nacimiento de una nueva especie maquínica con conciencia; la evolución de la inteligencia artificial (Ferry, 2017, p.42).

El espíritu tecnofílico se opone al tecnofóbico polarizando las posturas entre bioprogresistas y bioconservadores, cada uno emplazado en una perspectiva radical procultura y pronatura, respectivamente. Los bioprogresistas en su exaltación por rebasar los límites de lo orgánico han llegado incluso a considerar y defender la posibilidad de que las nuevas tecnologías condicionen la especie humana al punto de que nuestros descendientes dejen de ser humanos en unos cien o doscientos años (Cortina, 2015, p.473); una postura alarmante porque, evidentemente, sería el privilegio de una élite de que accedería a las riquezas de la longevidad y otras facultades extraordinarias.

Aunque en el séptimo punto de la Declaración transhumanista se expresa sentidamente el propósito de procurar el bienestar de toda conciencia, incluida la de los animales no humanos, los seres artificiales y hasta las entidades extraterrestres, es evidente que el transhumanismo radical que se dirige hacia la superdotación del cuerpo –o su eliminación para lograr la trascendencia mental– y el diseño de dobles artificiales, se ha enrutado por un sendero neoliberal que no da muestras de tomarse seriamente el compromiso de disminuir la emisión de gases, replantear las nefastas políticas de crecimiento ilimitado o reconfigurar las economías colaborativas, entre tantas opciones urgentes. El entusiasmo febril de los transhumanistas radicales, los ha llevado a concebir al transhumano como un ser humano en transición a lo posthumano (Cortina, 2015, p.508). Debido a las necesidades que plantea la fragilidad del cuerpo, que se manifiesta como padecimiento, enfermedad, envejecimiento y mortalidad, el transhumanismo se refiere a la transformación de las capacidades físicas y cognitivas mediante las cuales se puede superar el desempeño de un humano normal, mejorado extrópicamente: una fase evolutiva posterior a la del Homo sapiens actual (Cortina, 2015, p.18). El escritor David Zindell lo expresa así: "El ser humano es una bellota que no teme autodestruirse para convertirse en un gran árbol" (Cortina, 2015, p.441).

Evolución de la "vyda"

La religión del transhumanismo convoca fervientemente el delirio de fanáticos que exaltan el proyecto de la inmortalidad, para lo cual se han trazado dos caminos evolutivos: el biotecnológico, por el cual se evitaría el deterioro orgánico o activaría una regeneración celular oportuna, y el extrabiológico, que permitiría trasladar la mente a una entidad artificial, es decir, la trascendencia de la conciencia (mind uploading). La putrefacción de lo orgánico ha estimulado que la realidad, como programa virtual, y la clonación, entre otras exploraciones, demuestren lo prescindible del cuerpo, cuya progresión ideológica bajo el lema de "la carne como castigo" puede implicar cada vez una mayor combinación con otros sustratos inorgánicos o incluso su total desaparición (Sibilia, 2009, pp.84-86). El otro as bajo la manga podría ser el desarrollo de la inteligencia artificial fuerte, que supondría una categoría insólita de conciencia no humana, también vinculada a la línea evolutiva de la inteligencia humana y, por lo tanto, del universo. Los grandes defensores del transhumanismo radical como Max More, Hans Moravec, Ray Kurzweil y Marvin Minsky, consideran que lo que evoluciona es la inteligencia, a través del flujo de la conciencia universal, y que el ser humano es, simplemente, una fase de transición en dicho proceso evolutivo (Sibilia, 2009, p.85).

Bajo la mirada de Yuval Harari, el camino evolutivo que plantea una hibridación entre naturaleza y cultura, implica nuestra intervención en los procesos de la selección natural y corresponde a una categoría que vuelve más compleja la transformación de la vida: la selección cultural. La

1. Atribuido a Julian Huxley (hermano de Aldous Huxley), en New Bottles for New Wine (1957), planteaba que el ser humano debería auto-mejorarse genéticamente o desde una perspectiva ambiental y social (Cortina, 2016).

2. Propuesta en 1998 y ajustada por Max More y Nick Bostrom entre otros, tuvo como insumo el Manifiesto Transhumanista, de Natasha Vita-More (1983). Fue acogida y ajustada por el Instituto Extropy (liderado por Max More), la Asociación Transhumanista Mundial y otros grupos transhumanistas alrededor del mundo: "El transhumanismo es una clase de filosofía de vida que busca la continuación y aceleración de la evolución de la vida inteligente más allá de su forma humana actual y las limitaciones humanas por medio de la ciencia y la tecnología, guiadas por principios y valores que promueven la vida" (More, 1990).

aceleración y manipulación consciente de ciertos procesos del devenir orgánico no implican más que un complemento y una manifestación de la naturaleza evolutiva de los organismos. La precursora del transhumanismo Natasha Vita-More, defiende como arte extrópico la actitud que concibe la vida misma como una obra de arte que se modifica a sí misma: "Yo soy el arquitecto de mi existencia" (Molinuevo, 2004, p.102-104), una reafirmación contundente propia del existencialismo libertario enunciado por Jean-Paul Sartre en 1946: "la existencia precede a la esencia". Lo que es crucial configurar aquí es la cuestión del libre albedrío y la capacidad crítica para decidir.

Así pues, si hablamos de hibridación natura-cultura, también surgen las dicotomías de lo vivo y lo no vivo, y lo orgánico frente a lo inorgánico, pues todo está constituido por componentes químicos; el fundamental para la vida es, por supuesto, el carbono, cuyos polímeros conformados por ácidos nucleicos, proteínas y polisacáridos garantizaron el escape de lo inerte. Pero, ¿y si la vida no siempre se determina por esta base de elementos? Quizás lo verdaderamente necesario para considerar lo vivo no sea preguntarse "qué es" sino "qué hace". De acuerdo con la NASA –para determinar los hallazgos extraterrestres–, la vida es "un sistema químico autosuficiente con la capacidad de tener evolución darwiniana" (Serrano, 2020). Es decir, todo el conjunto de seres vivos que comenzaron a existir en la Tierra desde hace 3.900 millones de años, unos 700 millones de años después de su formación. Así que la vida podría tener otros constituyentes, si cumple con determinadas funciones. El investigador del Centro de Astrobiología de Reino Unido, Charles Cockell, observa que: "Algunos han sugerido que los extraterrestres pueden estar hechos de silicona, o de solventes (distintos al agua)", lo cual podría indicar que tal vez la vida puede desempeñarse, incluso, de una manera no bioquímica (Serrano, 2020). Así mismo, el cosmólogo asesor de la NASA, Robert Jastrow, ha afirmado: "¿Qué podemos alegar acerca de otros atributos de los organismos vivos, tales como la reproducción biológica, o la construcción carne-y-sangre en contraposición a los componentes metal-y-plástico? Desde mi punto de vista, esas cosas no son esenciales para la vida" (Jastrow, 1985, p.170).

Stuart Bartlett y Michael Wong, han propuesto un nuevo nombre para toda forma de vida que sea, fundamentalmente, autónoma y evolutiva, es decir, que pueda cumplir con las funciones esenciales de disipación, autocatálisis, homeostasis y aprendizaje: vyda (lyfe). Así, "la vida, tal como la conocemos, es solo una de las maneras de cumplir con esos cuatro requisitos" (Serrano, 2020) y lo que ha sido validado por el paradigma actual de la ciencia tal vez sea, simplemente, una de tantas formas de "vyda". No es inverosímil pensar, entonces, que algún día podremos descubrir seres extraterrestres que almacenen información de manera diferente al ADN o que produzcan enzimas absolutamente disímiles para operar sus metabolismos.

Por lo tanto, si seres artificiales como los virus informáticos, tienen propiedades de comportamiento y acciones autónomas, como la capacidad de autorreplicarse, evolucionar o reproducir la resiliencia de los seres orgánicos frente al desgaste bioquímico, es posible hablar de vida artificial (Cortina, 2015, p.95). La artificialidad de la vida, finalmente, es una derivación de lo orgánico desde muchas perspectivas, porque es su continuación por otros medios. Para el Doctor Jan Huston, académico de la Universidad de Hawaii, la "evolucionabilidad" es una propiedad crucial en el devenir orgánico y plantea que conducirá al surgimiento de la "vida artificial sentiente" (VAS), que estará conformada por máquinas inteligentes, autónomas, autoconscientes y con capacidad para reproducirse, abriéndole el camino al Homo artificialis (Cortina, 2015, pp.349-351), la nueva especie que dominará y sobrevivirá a los cambios de la biósfera debido a sus condiciones de adaptabilidad y flexibilidad óptimas.

El Homo sapiens ha logrado una marca grandiosa en la meseta del ascenso evolutivo de la inteligencia: el momento crucial en el que la vida se hace consciente de sí misma. Somos la máquina que está próxima a "descifrar su propio manual de instrucciones", pero a pesar de los atajos que nos brinda la biotecnología, el trecho aún es bastante largo. Refiriéndose a la secuenciación del genoma humano realizada en 2001, el oncólogo Siddhartha Mukherjee (2017, p.379), enfatiza lo siguiente: "el manual ya ha sido completado. Otra cosa es descifrarlo, leerlo y comprenderlo". Esta gran proeza nos abrió la puerta hacia la cuarta fase de la genética, la genómica, en donde ya no solo se realizan exploraciones transgénicas o se editan cortes de ADN con células madre para activar el regeneramiento celular, sino que se procede a estudiar el genoma completo de la humanidad, no solo para conocer en detalle los mecanismos de nuestra configuración física y mental, sino para alterar y modelar nuestro destino. ¿En manos de quiénes quedará la responsabilidad de diseñar los ángeles, los dinosaurios (Sibilia, 2009, p.113) o las monstruosidades que emergerán para cumplir quién sabe cuáles propósitos? Lo paradójico es que así como hemos descifrado una gran parte de nuestro entorno, explorando nuestra propia conciencia en profundidad, también hemos descubierto que somos máquinas ultra-sofisticadas que se articulan con el Universo bajo criterios extremadamente compejos de mecanización. La humanidad está bioprogramada desde las entrañas de sus moléculas (por lo cual somos tan predecibles por la big data) y podemos reprogramarnos de acuerdo con los condicionamientos del entorno para desafiar miles de contingencias. Ahora ya no solo podremos proyectarnos a "hacer" lo que queramos mediante la tecnología, sino que podremos "ser" lo que deseemos, no solo en el término de una vida, sino a lo largo de un linaje. Dice Paula Sibilia (2009, p.196), citando a Deleuze: "Puede ocurrir que las fuerzas del hombre entren en la composición de una forma no humana, sino animal o divina (...). Hoy es común decir que el hombre enfrenta nuevas fuerzas, como el silicio y no

más simplemente el carbono, el cosmos y no más el mundo... ¿por qué la forma compuesta seguiría siendo el Hombre?"

Cyborgs: Diseño de monstruos

Donna Haraway define el cyborg[3] en Ciencia, cyborgs y mujeres (1995), como "un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción" (Aguilar, 2008, p.13). La evolución del ser humano a través de sus propios condicionamientos, instituirá un "superhumano" que en su nuevo carácter postidentitario seguramente abandonará su lealtad a la imagen y semejanza del humano obsoleto para albergar un extenso entramado de dislocaciones (Molinuevo, 2004, p.113). El trayecto inició por la ruta biotecnológica, pero los desafíos de la compatibilidad se expandirán hacia la cyberprotésica; primero, porque el dataísmo ya ha desentrañado la sistematización de confluencias entre lo vivo y lo inerte, y segundo, porque el gen es la unidad evolutiva, no el organismo, y esta propiedad de codificación universal abre las puertas de lo existente para convertir todo elemento en componente intercambiable. El cuerpo orgánico y el inorgánico serán cada vez más compatibles, conformados por piezas intercambiables según las funciones que sean requeridas (Aguilar, 2008, p.35).

Las dimensiones de lo artificial son los dominios de lo sintético (y lo difuso de la vyda), como la inseminación artificial, la concepción extrauterina, la clonación de células, la creación de órganos y tejidos artificiales, la sangre sintética o el cultivo de piel, entre tantas manifestaciones humanas en las que las barreras entre lo orginal y la copia se disuelven. Somos máquinas de carbono, uniéndonos cada vez de manera más íntima con nuestras máquinas de silicio, como autómatas bioinformáticos (Berardi, 2018, p.356), gracias a lo que Éric Sadin (2018, p.149) denomina nuestra condición antrobológica.

En la actualidad la protésica nos ha mostrado cómo personas que han perdido sus piernas no solo han logrado recuperar sus habilidades para caminar, saltar, correr y escalar, sino que pueden hacerlo con mayores alcances; pasaron de ser discapacitados a ser superdotados. Las prótesis mecánicas son, adicionalmente, muy atractivas, diseñadas para que sean apetecidas por sus usuarios. Si las tecnologías permiten incrementar las facultades físicas mediante la aumentación de los cinco sentidos, por qué no aprovechar y acondicionar mecanismos de percepción extrasensorial como percibir en otros rangos del espectro energético, disponer de telepatía (como el wi-fi de nuestro Internet) y clarividencia (mediante un avanzado sistema de cálculos algorítmicos) o mover objetos a distancia telekinéticamente (como el Neuralink de Elon Musk). El menú es generoso y ecléctico. Podremos realizar combinaciones de toda índole, precisas y focalizadas, o abarcadoras y altamente creativas, entre las facultades que podamos extraer del reino vegetal y animal, y preparar un coctel fascinante con las ventajas que aporta la robótica y la inteligencia artificial.

La inmortalidad es el anhelo supremo, y como para hacer una buena tortilla se deben romper varios huevos, lo que nos tiene preparado el futuro de la biotecnología y la cyberprotésica es el surgimiento de nuevas modalidades de monstruos, paradójicamente amparados en el proyecto de la perfectibilidad. El desarrollo del transhumanismo atestiguará la confluencia del rumbo biotecnológico y el de la inteligencia artificial, cuando los posthumanos postorgánicos se desmaterialicen y los robots adquieran conciencia de sí mismos; ambos acontecimientos como derroteros de la exploración cyberprotésica. La Singularidad tecnológica de Ray Kurzweil será, por lo tanto, la fase evolutiva de integración entre la inteligencia humana y la tecnología de la cual surgirá una inteligencia no biológica capaz de replicarse. Dicho acople representará el acto de liberación de nuestras cadenas biológicas y le abrirá paso al Homo artificialis como la nueva casta diseñada y promovida por los más ricos del planeta, entre cuyas aspiraciones también se incluirá la de emigrar hacia el espacio, cuando la Tierra no será habitable (Cortina, 2015, p.285).

Así que, superado el arraigado protagonismo humanista y bajo la noción de vyda, la probabilidad de que surja el posthumano sintético con inteligencia y conciencia genuinas es absolutamente probable:

Creo que en una perspectiva cósmica más amplia, yendo más allá de la Tierra y sus criatruas biológicas, los auténticos atributos de la vida inteligente los encontraremos en aquellos que son compartidos por el hombre y el ordenador, o sea, en una respuesta a los estímulos, una absorción de información respecto al mundo y un comportamiento flexible bajo condiciones cambiantes. El cerebro que posea estos atributos puede estar formado por agua y moléculas de cadenas de carbono, y hallarse protegido por un frágil cascarón de hueso, como nuestro cerebro, o puede estar formado por silicio metálico y estar alojado en plástico; pero si reacciona al mundo que lo rodea, y evoluciona por medio de la experiencia, está vivo.

(Jastrow, 1985, p.170)

El nuevo humano diseñado será el "artefacto" que emergerá de la evolución biotecnológica o de la evolución robótica, y en ambos casos será el resultado de la hibridación profunda entre naturaleza y cultura. Qué tanto se funda lo orgánico con lo inorgánico y qué tan determinante sea el derrotero bioprogramacional o el informático no es relevante, sinó cómo será la relación entre la nueva especie y su predecesora.

El futuro de los androides tal vez sea semejante al concepto híbrido del universo visualizado por Philip K. Dick y Ridley

3.Cybernetic organism, expresado originalmente por Clynes y Kline en 1960 para referirse a un sujeto acondicionado para sobrevivir en el espacio exterior.

Scott, cuyos replicantes[4] animales y humanos, no estaban hechos de metal, circuitos y silicio, sino de componentes biosintéticos; una sofisticada producción de ingeniería genética y diseño biológico de órganos:

La era de la vida basada en la química del carbono está encaminándose a su fin sobre la Tierra, y una nueva era de vida basada en el silicio –indestructible, inmortal, con infinitas posibilidades– está empezando. (...) El matemático de Dartmouth John Kemeny, un pionero en el uso de ordenadores, ve la relación definitiva entre hombre y ordenador como una unión simbiótica de dos especies vivientes, cada una de ellas dependiente de la otra para la supervivencia.

(Jastrow, 1985, p.171)

En este prospecto, el autómata se ve servido por las personas para su mantenimiento y en remuneración, aliviará los desafíos del ser humano, pero como reconoce Jastrow, tal asociación no durará mucho tiempo, primero porque la evolución del sapiens es demasiado lenta, y en segundo lugar, porque probablemente los robots llegarán al momento de la Singularidad anunciado por Kurzweil, cuando la inteligencia artificial sea autosuficiente y no necesite más a los humanos para subsistir. El caso es que, si no llega a consolidarse una una fusión entre el carbono y el silicio, prevalecerá la evolución de las máquinas fabricadas de aleaciones imperecederas.

Posthumanismo crítico y postantropocentrismo

El término posthumano fue empleado inicialmente por el bioquímico Malvin Klein en 1966 para referirse a las formas de vida de otros planetas. Más adelante Ihab Hassan en 1977 lo usó en su ensayo Prometeo como ejecutante: ¿Hacia una cultura del Posthumanismo?, en el cual anticipaba el fin del humanismo, y en 1990 se popularizó mediante varias publicaciones bajo el concepto de "teoría posthumana o posthumanista" (Aguilar, 2008, p.15), pero el posthumanismo va mucho más allá de la tecnociencia y también de las ciencias humanas –el fin del hombre de Foucault– y, en su postura crítica, pone en evidencia el fracaso del proyecto humanista y sus categorías, en especial las nociones inalterables del cuerpo y la identidad

(Mejía, 2014, p.31).

La enorme fuerza que obtuvieron las ideas del iluminismo abrieron la posibilidad de que el ser humano y el mundo fueran maquínicos (Hobbes, Spinoza, Descartes y Bacon entre otros) y han derivado en la anticipación de la Singularidad de Kurzweil –cuando lo diseñado diseñe y se gobierne a sí mismo–, como el segundo gran paso subsecuente al que hubo cuando de lo inerte emergió la vida; la trascendencia ontológica del objeto inorgánico que se convirtió en sujeto constituído por carbono. Si el Big Bang ocurrió hace 13.800 millones de años y "solamente" hasta hace 7.900 millones de años existe la vida orgánica basada en el carbono, se puede inferir que la evolución también se refiere a las transformaciones de lo inerte o de ciertas formas de vyda, aparentemente inorgánicas, que aún no sabemos cómo identificar. Esta condición avala, como cualidad evolutiva, la exploración de la inteligencia artificial y la robótica, cuyo constituyente primario está basado, primordialmente, en el silicio.

A través de la ruta biotecnológica, la anomalía de la vida podría repetirse en una transmutación a otra condición, por lo pronto inimaginable, hacia un un estado de ambivalencia en el que surgiría la máquina humana no biológica frente a la máquina biológica no humana, momento en el que ya se habrán conquistado las bases del microcosmos, para poder comprender la parte no biológica de nuestra inteligencia. En ambos casos, es plausible considerar que lo que evoluciona es la conciencia[5] y que la fase de postsingularidad sería otro paso más.

El posthumanismo crítico es una corriente de pensamiento orientada hacia la reflexión ética y estética de las tendencias transhumanistas como contraposición a las que se han levantado bajo las cruzadas de reivindicación tecnológica propias de un antihumanismo neoliberal –denominado por Joël de Rosnay como transhumanismo narcicista– (Ferry, 2017, p.44). El posthumanismo crítico corresponde a la cuarta categoría de filiación conceptual del transhumanismo establecida por Gilbert Hottois[6], la postestructuralista, caracterizada por ser "feminista, ecologista, igualitarista, libertaria y de-construccionista" (Ferry, 2017, p.40).

La filósofa Rosi Braidotti observa que el posthumanismo crítico no se fundamenta solamente en las reflexiones de la anticipación, sino que se sitúa en la indagación de los compromisos con el presente en términos sociopolíticos, con el ánimo de prevalecer como conciliación entre una moral reactiva neohumanista y la corriente tradicional tecnológica, es decir, como condición histórica del fin de la oposición entre el humanismo y el antihumanismo

4. La palabra replicante es la denominación que le dio el director Ridley Scott a las réplicas humanas, fabricadas mediante biotecnología, en el relato cinematográfico de ciencia ficción Blade Runner (1982), basado en el cuento de Philip K. Dick: ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (1968)

5. Cosmos: Mundos posibles (Episodio 5: El conectoma cósmico, 2020), Lo inexplicable (History Channel, episodio 7), y los artículos: ¿Puede explicarse el cerebro humano usando física cuántica? (Ball, 2017), y El cerebro estaría conectado con el cosmos a escala cuántica (Teendencias, 2017).

6. Las otras tres afiliaciones proceden del humanismo clásico, el cientifismo moderno y la ciencia ficción como ciencia de la anticipación.

(Braidotti, 2015, p.51-59). Su pensaminto posthumanista es postantropocéntrico y toma como punto de partida la decadencia del humanismo anunciado por Foucault, cuyo devenir ha propiciado la interconexión entre lo humano y lo no humano; nuestra relación con Zoe, con el mundo que tradicionalmente ha sido excluido de lo cultural. Zoe es el continuum naturaleza-cultura que potencia la creación y la destrucción de la vida, con facultades de auto-organización, y cuya fuerza dinámica transversal "corta y vuelve a surcir especies, dominios y categorías precedentemente separadas" para la recomposición de las comunidades (Braidotti, 2015, p.77). Zoe es la autopoiesis que se instituye como la conciencia cósmica de un ego relacional y expandido, que involucra, sobre todo, elementos no antropomorfos que se relacionan simbióticamente, no solo a través de relaciones de interdependencia mutua entre las especies, sino en un nuevo tipo de unidad ecofilosófica que integra, entre otras entidades, lo humano y lo tecnológico.

Esta ruta de reflexión postestructuralista, le permite a Braidotti dilucidar una concepción vitalista basada en el monismo de Spinoza, reinterpretado por Deleuze y Guattari, que no se reduce al materialismo. Ellos integran el carácter ecológico de una concepción caosmótica constituida en tres grandes niveles: lo medio ambiental, la conexión social y la psique, vinculados de manera transversal e interdependiente como una gran "máquina cósmica". Deleuze y Guattari emplean el término caósmosis (tomado de James Joyce) como la fusión de las palabras caos, cosmos y ósmosis para referirse a la confluencia de todas las fuerzas virtuales (Braidotti, 2015, p.105-112). Así pues, el carácter auto-organizativo de Zoe, va más allá de la potencia creadora biológica, hasta el punto de considerar una autopoiesis maquínica que "establece una conexión cualitativa entre la materia orgánica y los artefactos tecnológicos y maquínicos" (Braidotti, 2015, p.113). Basada en este principio, plantea la probabilidad de que la auto-organización y la meta-estabilidad de la inteligencia artificial influirán en el proyecto de devenir máquina del sujeto posthumano, sin caer en un reduccionismo cientifista ni en un determinismo biológico.

Un poco menos ambicioso que el de Braidotti, está el enfoque de Paula Sibilia (2009, p.88-97), quien esgrime una de las ideas capitales del pensamiento crítico frente al posthumanismo radical: el de la resistencia de lo orgánico, bajo la cual se levanta un clásico argumento en contra del dualismo, pero también contra el fisicalismo extremo: no puede haber mente sin cuerpo, porque es imposible que se produzca el flujo de la conciencia y el pensamiento sin el cerebro o una infraestructura análoga. Las características de una estructura homóloga al cerebro animal no son simplemente reducibles al desempeño de una sofisticada máquina; es como si pudiera compararse el desempeño de algunos artefactos tecnológicos con complejísimas funciones orgánicas como la sentiencia o la intuición. Respecto a la inteligencia artificial, por ejemplo, cálculo no equivale a comprensión.

La resistencia de lo orgánico reafirma y reivindica el camino de la evolución biotecnológica hacia una posthumanidad de cyborgs: la victoria real de lo humano frente a la deshumanización es aceptar nuestra futura condición híbrida en el sentido de Haraway, para quien el estatuto cyborg es un modo de revolución que evitará el descenso de la humanidad hacia lo inhumano: "La estética cyborg remite a la encrucijada de la interfaz humano/máquina como texto para leer el estatus humano maquínico del sujeto del siglo XXI, así como a la superación de un estadio evolutivo antropocéntrico y a la interpretación de nuestra cultura ya desde presupuestos no exclusivamente esencialistas o humanos" (Aguilar, 2008, p.13).

En Haraway el cyborg es la manifestación de una condición óntica de hibridación entre lo orgánico y lo inorgánico, lo humano y lo maquínico, pero también es una noción que ha desarrollado profundamente en su aspecto metafórico, como la condición de cuerpo mixto en cuanto textualidad, que debe ser leído por dentro (ADN) y por fuera (ciberprotésica). Para la filósofa estadounidense, los cyborgs son: "literalmente monstruos, una palabra que comparte algo más que su raíz con la palabra demostrar. Los monstruos poseen un significado" (Aguilar, 2008, p.14). En su carácter simbólico, la posthumanidad cyborg evolucionará también como el simbolismo de la lucha política que se afilia al estatuto humano de no-identidad que lo representa monstruoso, pero que será, verdaderamente, una contundente forma de subversión.

Finalmente, se puede concluir que creadores y criaturas (biotecnológicas, inertes o híbridas), comparten lo humano cuando lo que tienen, mayormente, en común son debilidades (Molinuevo, 2004, p.117), como los miedos, la vulnerabilidad (que causa el dolor) y las imperfecciones. En los posthumanos prevalecerá una imperfección inevitable, porque la apariencia no es la condición reveladora sino el comportamiento. Ojalá no suceda una inversión de valores en el proceso evolutivo que estamos atestiguando; que mientras los no-humanos se humanizan, los humanos se deshumanicen.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, T. (2008). Ontología Cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica. Barcelona, Editorial Gedisa.

Berardi, F. (2018). Fenomenología del fin. Buenos Aires. Editorial Caja Negra.

Bostrom, N. (14 de noviembre de 2019). Valores transhumanistas. En Instituto de Extrapolítica y Transhumanismo (IET), Perú. Recuperado de: https://www.nickbostrom.com/translations/ethics/ valores-transhumanistas-iet.pdf

Braidotti, R. (2015). Lo Posthumano. Barcelona, Gedisa.

Cortina, A. y Serra, M. (2015). ¿Humanos o posthumanos? Barcelona. Fragmenta Editorial.

Cortina, A. (2016). Transhumanismo y singularidad tecnológica: Superinteligencia, superlongevidad y superbienestar. Universidad Internacional Menéndez Pelayo, Madrid. http://www.fragmenta.cat/ponencia-de-albert-cortina_420424.pdf

Deleuze, G. (2006). Post-scriptum sobre las sociedades de control. Gilles Deleuze. En Revista Polis [En línea], 13 | 2006, Publicado el 14 agosto 2012. Recuperado de: http://journals.openedition.org/polis/5509

Dennett, D. (1991). La conciencia explicada. España, Paidós.

Ferry, L. (2017). La revolución transhumanista. España. Alianza Editorial.

Foucault, M. (2007). Las palabras y las cosas. México, Siglo XXI Editores.

Harari, Y. N. (2017). Homo Deus. Breve historia del mañana. España, Penguin Random House Grupo Editorial._____ (2014). Sapiens. De animales a dioses. España, Penguin Random House Grupo Editorial.

Haraway, D. (2018). Manifiesto para cyborgs. Argentina. Letra Sudaca Ediciones

Jastrow, R. (1985). El telar mágico. Barcelona: Salvat ed.

Kaku, M. (2018). El futuro de la humanidad: la colonización de marte, los viajes interestelares, la inmortalidad y nuestro destino más allá de la tierra. Barcelona, Editorial Debate.

Kurzweil, R. (2005). The singularity is near. Estados Unidos. Penguin Books.

Mejía, I. (2014). El cuerpo posthumano. En el arte y la cultura contemporánea. México, Universidad Nacional Autónoma de México.

Mestres Naval, F. & Vives-Rego, J. (2011). Precisiones interdisciplinares y conceptuales de los términos cyborg, clon humano y robot. En Revista Ludus Vitalis, vol. XIX, num.35 (pp. 235-239). México: Centro de Estudios Filosóficos, Políticos y Sociales Vicente Lombardo Toledano.

Molinuevo, J.L. (2004). Humanismo y nuevas tecnologías. España, Alianza Editorial.

More, M. (1990). Transhumanism Philosophy. En Humanity +, E.U. Recuperado de: https://humanityplus.org/philosophy/

Mukherjee, S. (2017). El gen. Una historia personal. Colombia. Penguin Random House.

Noble, D. (1999) La religión de la tecnología. La divinidad del hombre y el espíritu de invención. Barcelona, Editorial Paidós.

Sadin, E. (2018). La humanidad aumentada. Buenos Aires.

Serrano, C. (13 de agosto de 2020). Por qué un equipo de científicos quiere cambiar el concepto de qué es "vida" (y cómo podría revolucionar las misiones que buscan extraterrestres). BBC Mundo.

Sibilia, P. (2013). Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Argentina. Fondo de Cultura Económica

Sistema lúdico para evidenciar la cooperación en el juego

Isabella Gomati de la Vega
MSc, Departamento de Administración de Empresas
Pontificia Universidad Javeriana
igomati@javeriana.edu.co
Bogotá, Colombia

Andres Eduardo Nieto Vallejo
Magister (c) Departamento de diseño
Pontificia Universidad Javeriana
nieto-andres@javeriana.edu.co
Bogotá, Colombia

Omar Fernando Ramirez Perez
MDes, Departamento de diseño
Pontificia Universidad Javeriana
omar.ramirez@javeriana.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Características como la empatía, la cooperación y la toma de perspectiva, son habilidades necesarias para afrontar y resolver complejos retos sociales en una sociedad en constante cambio. Este trabajo es el resultado de un proyecto de creación en el que se desarrolló el prototipo de un dispositivo lúdico que tiene como fin evidenciar si a través de él, la cooperación es promovida. El sistema físico de dicho dispositivo está compuesto por dos "controles" idénticos y una tableta. Los controles son manipulados por los jugadores y están diseñados para captar acciones físicas de los participantes como movimiento y sonido. A través de elementos de gamificación, se diseñó el sistema de tal manera que dichas acciones captadas por él pudieran ayudar a evidenciar si los participantes estaban cooperando entre ellos, lo anterior se evidenció con un indicador de logro del propósito del juego. Del mismo modo el sistema lúdico se diseñó de manera que al usar herramientas de investigación cualitativa como la observación no-participativa, los investigadores tuviéramos un espacio para poder observar y documentar la dinámica que se llevaba a cabo durante la interacción entre los dos jugadores. Nuestro proceso se centró en el diseño y desarrollo del control y de dos actividades lúdicas. Los resultados preliminares muestran que hay evidencia de que la percepción del diseño del juego por parte de los participantes es positiva. Así mismo se evidencia una interacción constante entre los participantes y un ejercicio cooperativo a la hora de avanzar en el juego. Aunque este es el primer paso para que posteriormente el dispositivo pueda promover otras características sociales de gran relevancia, aún no es posible conectar si dicha evidencia tuviese como consecuencia una mejora en los comportamientos de los jugadores.

PALABRAS CLAVE

Cooperación; Diálogo; Dispositivo; Juego; Sistema Lúdico.

INTRODUCCIÓN

El proyecto de creación buscaba diseñar un sistema lúdico para evaluar posteriormente si a través de algunas funciones emitidas y captadas por un dispositivo físico se podría evidenciar cooperación entre dos jugadores. Este proyecto, nace a partir de dos premisas: primero, la importancia del juego como posible promotor de la cooperación (Amer & Carrera, 1995; Morschheuser et al., 2017; Hilbe et al., 2018) y segundo, cómo esta cooperación es una habilidad fundamental para afrontar y resolver retos dentro de una sociedad que se encuentra en constante cambio (Szolniki, 2019; Van Lange, 2017). Así mismo, el componente del juego, el cual es una forma de agendar el aprendizaje afectivo y una herramienta que puede ser útil a la hora de cambiar comportamientos y actitudes en los jugadores (Dormann & Biddle, 2008; Despeisse, 2018), es el centro de todo nuestro desarrollo.

METODOLOGÍA

El propósito de este proyecto fue diseñar y construir un prototipo funcional de un sistema lúdico que permitiera evaluar mediante la observación la existencia de actividad cooperativa durante el desarrollo de la dinámica de juego planteada.

En la primera fase, se definieron los elementos conceptuales fundamentales del juego. Se definieron requerimientos funcionales, de información y cualidades del control y la actividad y se evaluaron diferentes posibilidades de aproximación tecnológica de los componentes físicos y software.

La segunda fase, se centró en la definición de la actividad de juego y la integración de este con los componentes físicos y de software.

Diseño del sistema lúdico

El principal punto de partida conceptual de este proyecto fue los juegos de escape, en donde los jugadores se enfrentan a un mismo reto y pueden llegar a su resolución de múltiples maneras, acudiendo a las habilidades, imaginación, y cooperación que muestran los participantes

durante la resolución del reto. Se realizó una revisión teórica de la cooperación y el juego como generador de cambio. Se evaluaron diferentes posibilidades tecnológicas haciendo uso de electrónica para explorar diferentes interacciones a partir del uso de sensores y actuadores. Adicionalmente, se exploraron tecnologías digitales a partir del uso de aplicaciones móviles y videojuegos para que fueran integradas dentro de la solución. Una de las principales consideraciones fue la de hacer uso de medios tecnológicos que abrieran la posibilidad de cuantificar las acciones de los participantes y que al mismo tiempo no fueran fácilmente relacionales con experiencias encontradas por el usuario en juegos de mesa o videojuegos. Un ejemplo de esto es el evitar el uso de botones o joystick como instrumentos de interacción en el juego. A diferencia de los juegos de escape en donde el juego se desarrolla en un espacio especialmente planeado y construido para ello, en este juego serían los controles y no el espacio los que tuvieran la responsabilidad de motivar y soportar la actividad de juego entre dos participantes.

Para el desarrollo formal se buscó una geometría que lograra ser percibida como neutral y al mismo tiempo, lo suficientemente sugerente para no pasar desapercibida y que despertara preguntas sobre su función y lógica de manipulación (Figura 1). Por neutral definimos que no puede ser categorizada como femenina o masculina, activa o inactiva, agresiva o pasiva. La posición que sugiere la geometría también fue considerada buscando que fuese estable sin que resultara evidente una única posibilidad de ser posicionada por el usuario y que en lo posible evitar llegar fácilmente a acuerdos sobre direcciones(ver figura 2).

El color estuvo supeditado a condiciones físicas del material a usar, pues requirió translucidez y que no interfiriera con el color de la luz interna que tendría en el interior. Con este horizonte proyectado, se inició la exploración formal y la generación de prototipos de etapa temprana de la solución. De este proceso se realizaron algunas modificaciones frente a lo visualizado inicialmente y pasó de ser un sistema completamente físico a un sistema con un componente físico y de software soportado en un dispositivo móvil.



Figura 1. Bocetos de aproximaciones geométricas.



Figura 2. Imagen generada por computador en la que sugieren una posición con la cara circular abajo e indica una clara dirección hacia el vértice.

Habiendo definido los elementos formales, validado los componentes técnicos y el objetivo del juego y su dinámica, se construyeron prototipos de etapa media incorporando electrónica y programación, que fueron utilizados para ajustar la dinámica de juego y las interacciones esperadas. Estos ajustes consisten en elevar la cantidad de información presentada a los jugadores al inicio, en especial la información relevante a los elementos de control dentro del juego. Un aspecto que requirió varios procesos de iteración para su definición fue el tiempo de juego.

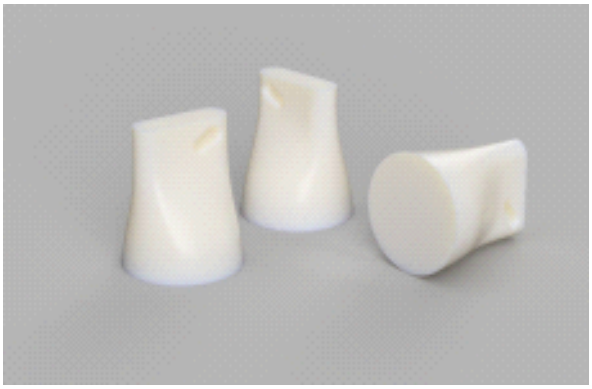


Figura 3. Imagen generada por computador. La dirección resulta disminuida

La segunda fase del proyecto se centró en el diseño y desarrollo del juego. Existen diversas definiciones de juego pero la que encontramos especialmente pertinente para el propósito de esta creación es “Un juego es una especie de manipulación que despierta la curiosidad” (Shnell 2008). El propósito que se persiguió con el juego fue el motivar preguntas y motivar la interacción que pudiera aparecer entre dos participantes sobre la manera de lograr resolver el reto planteado. Se proyectaron dos retos considerando estímulos táctiles, visuales, sonoros con la finalidad de incorporar diversos órganos de los sentidos dentro de la dinámica del juego.

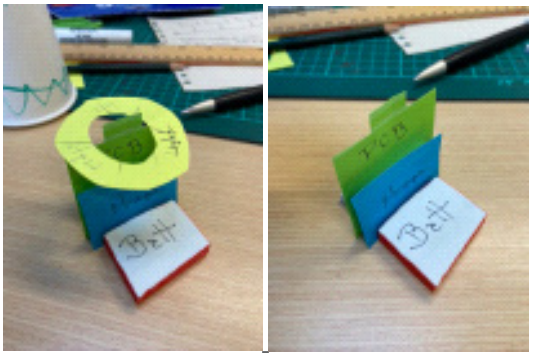


Figura 4. Prototipos tempranos explorando las posibilidades de integración de componentes electrónicos con la propuesta formal.

Primeras versiones, no existió límite de tiempo lo que privilegió una actividad de exploración individual del control y su efecto en la actividad, pero no promovió el diálogo entre jugadores, por lo que se decidió limitar el tiempo para el cumplimiento del reto. Adicionalmente, se desarrolló un prototipo de una aplicación móvil con el fin de presentar la introducción y la finalidad del juego de manera idéntica en cada sesión de juego. A diferencia de juegos convencionales donde presenta un objetivo, claras instrucciones y reglas definidas como requisito previo al inicio del juego, en este caso, se decidió presentar a los participantes un relato en forma de animación en el que se informa sobre el poder que tendrán los jugadores en el juego, la manera de controlarlo y una final invitación a explorar. En esta aplicación, se realizaron iteraciones buscando encontrar el grado adecuado en la retroalimentación visual de las acciones ejecutadas por cada jugador haciendo más evidente los cambios del valor de color presentados en pantalla.

RESULTADOS

Como resultado de este proceso de creación se desarrollaron dos controles, dos actividades lúdicas o juegos y un software que apoya la introducción visual de cada juego y agencia las acciones de cada jugador. Los dos controles son físicamente idénticos. Su geometría está basada en elipses con dos caras planas opuestas con ejes

rotados noventa grados y truncados 15 grados de manera que comunican estabilidad sobre las caras y por su inclinación resultan inestables en la posición vertical como se puede observar en la figura 5. El material del control es poliamida en color blanco traslúcido que permite transmitir las luces internas en cualquier color.

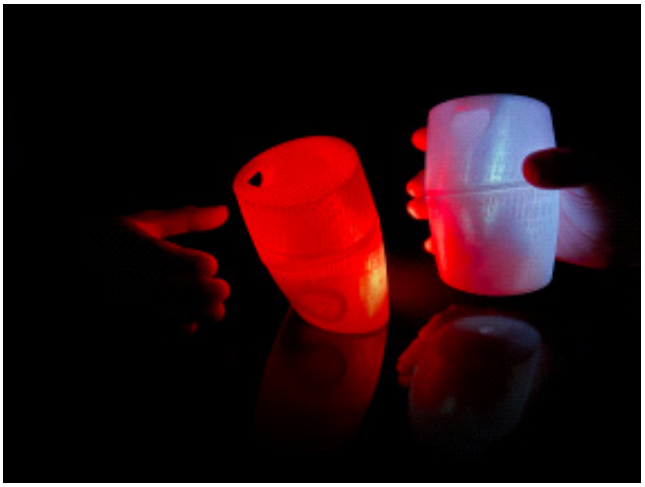


Figura 5. Imagen generada por computador de la geometría final implementada.

Cada control cuenta con un conjunto de actuadores que hacen que se ilumine de múltiples colores, que vibre y que suene dependiendo de la manera como los jugadores vayan avanzando en el juego (Figura 6).

Los controles también cuentan con un conjunto de sensores que lo hacen sensible al tacto, movimiento, sonido y temperatura. De esta manera el usuario puede interactuar con el control y realizar acciones tales como tocar, sacudir, gritar y calentar/enfriar. Cada control se encarga de medir las acciones realizadas por el jugador y enviar los datos a la aplicación móvil.Figura 6.

Imágenes del prototipo final de dos controles. Se diseñaron dos retos pensados para generar evidencia de cooperación entre los jugadores durante el juego. Algunos de los retos fueron desarrollados de manera que, para poder lograrlos fuera absolutamente necesario que los jugadores se comunicaran entre ellos y trabajaran en equipo, pero esto no se les decía en las instrucciones ya que era algo que debían descubrir durante el juego. El objetivo del juego es lograr la mezcla correcta de dos colores iniciales para igualar un color de referencia. Cada jugador tiene el poder de controlar un color inicial mediante el movimiento del control. Tanto el objetivo y la información sobre cómo controlar el color se presentan a los jugadores previo al inicio del juego. Aunque al inicio se informa de manera clara que el color lo controlan mediante el movimiento y se ilustra que el sentido en que se mueva el control puede tener relación con el efecto, los jugadores deben descubrir en qué amplitud y sentido responde mejor su control ya que un control es más sensible a movimientos en el plano vertical y el otro en el plano horizontal. Existen cuatro elementos que generan dificultad en el desarrollo de cada sesión de juego, el primero, cada jugador debe descubrir que color controla inicialmente. Segundo, el avance logrado por cada jugador puede perderse si al menos uno de ellos detiene o disminuye el movimiento de su control. Tercero, se presenta un tiempo límite para lograr el cumplimiento del reto. Finalmente, al acercarse a la finalización del tiempo, se les presenta una alarma notificando que restan pocos segundos para lograr el reto.

El software fue desarrollado para una tableta Android. Al abrir la aplicación, lo primero que se presenta es un texto con la introducción al juego. Este texto va cambiando de manera automática mediante un temporizador para que el usuario pueda leer de manera más dinámica cada una de las frases que se presentan. Estas frases que aparecen en la introducción fueron diseñadas con la intención de generar expectativa y emoción en los jugadores antes de comenzar el juego.

En la siguiente pantalla de la aplicación es en donde se establece la conexión inalámbrica de la tableta con los dos controles por medio de bluetooth. Este proceso se realiza de manera automática y apenas se establece la conexión, se presenta un texto en pantalla indicando que la conexión fue exitosa y se habilita un botón para que los jugadores

puedan hacer clic y continuar a la siguiente pantalla para ver las instrucciones del juego. Las instrucciones del juego son presentadas mediante un video que se reproduce de manera repetitiva en la pantalla de la aplicación para que los jugadores puedan comprender de qué se trata el juego y el reto que deben resolver. Estas instrucciones fueron diseñadas para que los jugadores recibieron algunas pistas acerca del objetivo del reto y del tipo de actividad que debían realizar con los controles, pero sin especificar la manera en la que se debía realizar ya que parte del juego consiste en descubrir la manera en la que se deben realizar los movimientos para lograr cumplir el objetivo. El primer reto, movimiento-color consiste en que ambos jugadores deben lograr que los controles se iluminen de un color específico para alcanzar un color de referencia (mezcla de color rojo y azul) que se muestra en la aplicación móvil en un tiempo determinado. Para lograr esto, los jugadores deben agitar los controles de manera horizontal (izquierda a derecha) o de manera vertical (arriba a abajo) para modificar el color de la iluminación de los controles variando el componente de color rojo y el componente de color azul dependiendo del movimiento que realicen. Para este reto los controles son configurados automáticamente de tal manera que cada jugador tenga el poder de controlar un solo componente de color (rojo o azul). De esta manera, cuando uno de los jugadores mueve el control en el sentido correcto aumenta el componente de color azul y cuando el otro jugador mueve el control en el sentido correcto aumenta el componente de color rojo. Ambos componentes de color son mezclados para obtener un color final que es el que se muestra en la aplicación como "color actual" y que también corresponde al color de la iluminación de ambos controles. Este color actual que sale en pantalla es el que les indica a los jugadores si se encuentran cerca o lejos de llegar al color de referencia que corresponde a la meta. Es así los jugadores deben mover los controles en el sentido correcto y de manera coordinada para poder alcanzar el color de la meta y lograr cumplir el reto. En la figura 8 se muestra un esquema de la información presentada.

El otro reto que se diseñó es el reto de sonido sincronización, en donde los jugadores pueden interactuar con los controles mediante la luz, sonido y vibración. Este reto se diseñó de tal manera que los jugadores pudieran lograr el reto sin necesidad de interactuar con la pantalla de la Aplicación con la intención de que pudieran enfocarse más en el manejo y la interacción de los controles. Para lograr esto, cada control se ilumina siguiendo una secuencia repetitiva y los jugadores deben seguir el mismo ritmo de la secuencia de iluminación generando un sonido que es captado por el micrófono del control justo en el momento en el que se enciende la luz en el control.

Cuando la secuencia comienza el control #2 se ilumina durante 2 segundos, luego el control #1 se ilumina durante 2 segundos, luego el control #2 se ilumina durante 2 segundos, luego ambos controles se mantienen apagados durante 2 segundos, luego ambos controles se iluminan durante 2 segundos y luego ambos controles se apagan durante 2 segundos.

Esta secuencia se repite de manera indefinida para que los jugadores logren aprender la secuencia y generar los sonidos de manera sincronizada con la iluminación. Lo que los jugadores no saben antes de comenzar el reto, es que el sonido que debe realizar cada jugador debe estar sincronizado con la iluminación del control del otro jugador y no con la iluminación del control que están manipulando. Cada vez que un jugador acierta generando un sonido de manera sincronizada con el encendido del control del otro jugador, recibe una señal mediante vibración para confirmarle que la acción que realizó es correcta. De esta manera, la vibración se convierte en una señal clave para apoyar a los jugadores a descubrir la manera en la que deben resolver el reto. El reto se cumple cuando ambos jugadores logran realizar una secuencia completa de manera sincronizada.

La tabla 1 presenta un ejemplo de las acciones que debe realizar cada jugador con su propio control durante una secuencia para lograr el reto de cooperación al aumentar el número de participantes en Tabla 1.

Ejemplo acciones que deben realizar los jugadores para lograr el reto.

Momento	Iluminación control 1	Iluminación control 2	Sonido Jugador 1	Sonido Jugador 2
2 segundos	OFF	ON	Sonido	Silencio
2 segundos	ON	OFF	Silencio	Sonido
2 segundos	OFF	ON	Sonido	Silencio
2 segundos	OFF	OFF	Silencio	Silencio
2 segundos	ON	ON	Sonido	Sonido
2 segundos	OFF	OFF	Silencio	Silencio

Al realizar unas primeras pruebas del sistema lúdico con los jugadores, los resultados preliminares muestran que hay una tendencia a la interacción cooperativa entre los participantes.

CONCLUSIONES

Se diseñó un sistema lúdico compuesto por una aplicación móvil, dos dispositivos físicos electrónicos (controles) y dos juegos para detectar interacción cooperativa entre los jugadores. Los juegos desarrollados sirven como elemento motivacional para que dos participantes busquen completar el reto planteado. El diseño de los dos retos y su dinámica del juego permitió que los dos jugadores tuvieran la libertad de explorar diferentes posibilidades y que tomaran decisiones de participar mientras descubren el objetivo del juego y lograron resolver el reto. Se logró establecer el soporte físico, el software y la estructura para desarrollar futuros retos. Se presentan nuevas preguntas como el nivel una misma sesión de juego.

BIBLIOGRAFÍA

Amer, R., & Carreras, F. (1995). Games and cooperation indices. International Journal of Game Theory, 24(3), 239- 258.

Despeisse, M. (2018, December). Games and simulations in industrial engineering education: a review of the cognitive and affective learning outcomes. In 2018 Winter Simulation Conference (WSC) (pp. 4046-4057). IEEE.

Hilbe, C., Šimsa, Š., Chatterjee, K., & Nowak, M. A. (2018). Evolution of cooperation in stochastic games. Nature, 559(7713), 246-249.

Morschheuser, B., Riar, M., Hamari, J., & Maedche, A. (2017). How games induce cooperation? A study on the relationship between game features and we-intentions in an augmented reality game. Computers in human behavior, 77, 169-183.

Schell, J. (2010). The art of game design: a book of lenses. Elsevier.

Szolnoki, A., & Perc, M. (2019). Seasonal payoff variations and the evolution of cooperation in social dilemmas. Scientific reports, 9(1), 1-9.

Van Lange, P. A., Rockenbach, B., & Yamagishi, T. (Eds.). (2017). Trust in social dilemmas. Oxford University Press.

Interconexões entre Pós-humanismo e Inteligência Artificial em Arte Algorítmica

Andréia Machado Oliveira
Doutora em Informática na Educação
Universidade Federal de Santa Maria
andreiaoliveira.br@gmail.com
Santa Maria, Brasil

RESUMEN

Este artigo propõe ativar discussões sobre a urgência de uma consciência tecno-ético-estética sobre o pós-humano, em especial, com o desenvolvimento da Inteligência Artificial (IA). Abordamos o pós-humano a partir da ideia de tecnodiversidade e de uma organicidade inorgânica, de Yuk Hui, do apontando para a importância de estudar a relação homem-máquina como não antropocêntrica, mas transindividual, de Gilbert Simondon, e da chama pós-humanidade, de Rosi Braidotti. Neste sentido, no campo da arte algorítmica, autores como: Lev Manovich tem problematizado a IA cultural e Joanna Zylinska a reprogramação do aparato sensorial-cognitivo humano-máquina, voltando-se para multiplicidades de modalidades heterogêneas. Em consonância com a temática interespécies, abordamos o pós-humano a partir de um pensamento que visa, por um lado, ir além de uma divisão restrita e hierárquica entre espécies, isolando-as em nichos particulares e desconectados; por outro lado, buscamos trazer as máquinas para dentro das questões que envolvem a interdependência das espécies.

PALABRAS CLAVE

Pós-humanismo; Inteligência Artificial; Arte Algorítmica; Tecnodiversidade; Organicidade Inorgânica; Dessubstancialização; Transindividual.

ABSTRACT

This article proposes to activate discussions on the urgency of a techno-ethico-aesthetical awareness of the post-human, in particular, in light of the development of Artificial Intelligence (AI). We approach the post-human through technodiversity and inorganic organicity as articulated by Yuk Hui, through the importance of studying the human-machine relationship as non-anthropocentric but transindividual by Gilbert Simondon, and through what we call post-humanity by Rosi Braidotti. In this sense, the field of algorithmic art, authors have been problematized cultural AI, such as, Lev Manovich, and the reprogramming of the human-machine sensory-cognitive apparatus, such as Joanna Zylinska, turning towards multiplicities of heterogeneous modalities. In line with the interspecies theme, we approach the post-human from a thought that aims, on the one hand, to go beyond a restricted and hierarchical division between species, isolating them in particular and disconnected niches; on the other hand, we seek to bring machines into issues that involve the interdependence of species.

KEYWORDS

Pos-humanism; Articifial intelligence; Algorithmc art; technodiversity; Inorganic organicity; desubstantialization; transindividual.

INTRODUCCIÓN

A partir de uma abordagem sobre o pós-humano, este artigo propõe ativar discussões, no âmbito filosófico e artístico, sobre a urgência de uma consciência tecno-ético-estética sobre o pós-digital, em especial, com o desenvolvimento diferenciado da Inteligência Artificial (IA) na atualidade. Em consonância com a temática interespécies, abordamos o pós-humano a partir de um pensamento que visa, por um lado, ir além de uma divisão restrita e hierárquica entre espécies, isolando-as em nichos particulares e desconectados; por outro lado, buscamos trazer as máquinas para dentro das questões que envolvem a interdependência das espécies. Em tais abordagens estão implicadas questões éticas que visam problematizar e ampliar o prefixo inter como trocas entre espécies, para interdependências e interconstituições entre espécies, baseadas em valores de solidariedade, comunião e empatia.

Nesta direção, inicialmente, somos motivados pelas ideias do pensador brasileiro e líder indígena Ailton Krenak e da teórica americana Donna Haraway, dentre outros autores, que nos provocam a irmos além de uma noção modernista e individualista de ser humano. Ailton Krenak (2019a) questiona a ideia de humanidade que aliena o humano da natureza vivendo numa abstração civilizatória, uma vez que, ao contrário, tudo o que pensamos é natureza e pertencemos ao organismo Terra. Para Krenak, o sujeito isolado e singular é da "cultura branca", sendo uma abstração da vida; já para a cultura indígena, há "sujeitos coletivos, com experiências plurais, experiências de memória, sendo uma constelação de seres que pensam e atuam juntos, uma inteligência capaz de se autorregular a partir da Terra, um vasto organismo em funcionamento." (Krenak, 2019b). Krenak lembra-nos que tudo está conectado com tudo e que nos constituímos como coletivos compostos por multiplicidades. Sob outro aspecto, Donna Haraway enfatiza o múltiplo composto que somos e que tipos de corpos construímos. "Ela estende essas

prerrogativas a agentes não humanos ou contextos, como animais, plantas, células, bactérias e a Terra como um todo." (Braidotti, 2006, p. 200). Agentes não humanos em que encontram-se incluídas máquinas e suas tecnologias:

compostas por diversos agentes de interpretação, agentes de registro e agentes de direção e multiplicação da ação relacional. Esses agentes podem ser seres humanos ou partes de seres humanos, outros organismos em parte ou no todo, máquinas de vários tipos ou outros tipos de compostos arrastados (Haraway, p. 119, 2016).

Donna Haraway aborda a interação do artificial com o natural. Vida artificial, arte transgênica e robótica consistem em questionamentos entre corpo, vida e ser humano (Haraway & Kunzru 2000), "diz respeito à criação de um novo parentesco sistema: um novo nexo social e novas formas de conexão social com estes tecno-outros" (Braidotti, 2006, p. 202). Ao ressaltar que somos uma espécie composta de 'devir permanente', viajando do Antropoceno ao Chthulucene, Haraway (2016b) ajuda-nos a perceber que o que chamamos de humano é um composto de humanos e não humanos, sendo esse composto apenas 10% de humano, os demais 90%, um misto de vírus e bactérias, de plantas, de minerais, de máquinas e softwares, estes últimos cada vez mais incorporados em nosso sistema (Oliveira, 2020). A bióloga Alanna Collen coloca que há nove células não humanas para cada uma humana em nosso corpo (Collen, 2016), ou seja, não somente nos faz observar que vírus e bactérias nos habitam, mas que somos compostos por vírus e bactérias.

Ainda, o próprio funcionamento das máquinas digitais nos mostra que estas não estão desvinculadas do analógico: para que uma nuvem de dados possa operar, esta requer muito espaço físico e água para refrigerá-la, bem como sabemos que esses aglomerados computacionais ocasionam uma emissão acentuada de gás carbônico no meio ambiente. Também, há necessidade de extração de recursos naturais minerais para a fabricação computacional, assim como um grande número de "recursos humanos" para criação de dados caracterizados nos datasets, análises de dados e todo trabalho necessário para as dinâmicas computacionais, principalmente as que envolvem inteligência artificial (Oliveira, 2020).

Neste sentido, propomos, aqui, pensarmos sobre possíveis interconexões entre abordagens sobre o pós-humano e o uso da inteligência artificial atual, particularmente, em arte algorítmica. A partir de uma metodologia de revisão bibliográfica, procuramos romper com dicotomias entre natureza e cultura, humano e tecnologia, uma vez que o que se define por natureza humana já parte de um sistema tecnológico (Oliveira, 2020). Primeiramente, colocamos a pertinência de uma abordagem filosófica sobre a tecnológica, como uma maneira de se compreender os processos de individuação implicados nos artefatos tecno-estéticos e seus meios associados. Abordamos o pós-humano no pós-digital a partir da ideia de tecnodiversidade e de uma organicidade inorgânica, de Yuk Hui (2019, 2020), que coloca o humano como uma existência técnica e aponta para a importância de estudos da relação homem-máquina em uma visão não antropocêntrica, o que Rosi Braidotti (2006, 2013, 2017) chama pós-humanidade. Com referência em Gilbert Simondon, apontamos para a importância de pesquisar a relação homem-máquina como não antropocêntrica, mas transindividual. No campo da arte algorítmica, trazemos autores que têm problematizado a IA cultural (Manovich, 2018) e a reprogramação do aparato sensorial-cognitivo humano-máquina (Zylinska, 2020), entre outros, voltando-se para multiplicidades de modalidades heterogêneas. Em discussões dos resultados, chegamos há três aspectos primordiais sobre relações entre o pós-humano, a IA e arte algorítmica: a necessidade de diversidade de relações entre humanos e não humanos; a necessidade de dessubstancialização de mundos totalitários; e a importância sobre a abordagem de relações transindividuais.

METODOLOGÍA

A metodologia do presente artigo está baseada em uma revisão bibliográfica quanto aos temas propostos. A pesquisa bibliográfica, para Stumpf (2011), está atrelada ao trabalho acadêmico, ao reconhecer e localizar bibliografias pertinentes ao assunto pesquisado. A partir da pesquisa bibliográfica pode aparecer novas questões e concepções do pesquisador, legitimando ou inovando conhecimentos.

Nesta revisão bibliográfica, trazemos a ideia de pós-humano do filósofo da tecnologia Yuk Hui que não dissocia o orgânico e inorgânico, como também coloca que ambos aderem a funcionamentos e operações análogas. Em seu livro Recursivity and Contingency (2019), ele investiga historicamente a contingência algorítmica e traz uma elucidação da situação contemporânea em que vivemos, retomando a polarização inadequada entre natureza e técnica. Para Hui, Mas máquinas cibernéticas, especialmente a máquina de Turing, ganham um novo status, pois não são mais um mero mecanismo no sentido cartesiano, nem um ser vivo. Em vez disso, é um ser organo-mecânico: um ser mecânico implementado em uma forma orgânica (Hui, 2019, p. 151). A partir de uma abordagem histórico-crítica sobre a teorização do orgânico na filosofia atual, Hui aponta duas grandes linhas do pensamento do século XX: o organicismo (ecologia e cibernética) e a organologia. A organologia, ao inserir o acidental e o contingente, se desvia de abordagens antropocêntricas e substancialista do humano e da cultura. A organologia está mais voltada para concepções pós-humanas, ou melhor, inumanas como ele aponta, do que transhumanas. Logo, ao colocar que no pós-humanismo o humano é uma existência técnica, Hui indica a importância do estudo da relação homem-máquina em uma visão não antropocêntrica (Oliveira, 2020). Relacionando transhumanismo e inteligência artificial, Yuk Hui assinala que não podemos esquecer que há uma ênfase determinista sobre os sistemas de automação e nos alerta:

Refletiremos sobre a crescente determinação dos sistemas técnicos realizados na nova onda de industrialização,

alimentados pela inteligência artificial, aprendizado de máquina e todo tipo de tecnologias de vigilância dotadas de uma ideologia transhumanista que quer superar o limite do humano e da política (Hui, 2019, p. 17).

Para o autor, o transhumanismo visa explorar a tecnologia ao extremo, prescrevendo-a como meio de salvação do humano, que se tornou obsoleto. Os transhumanistas adotam o funcionalismo (ver o ser humano como composto de funções que podem ser melhoradas individualmente) e um programa interdisciplinar para aprimoramento humano, incluindo tecnologia da informação, ciência da computação, ciência cognitiva e neurociência, pesquisa de interface neural-computador, ciência dos materiais, inteligência artificial, regenerativa medicina e extensão de vida, engenharia genética e nanotecnologia (Hui, 2019, p. 243)

Em uma postura diversa à ideologia transhumanista, com o intuito de pensar implicações entre o orgânico e as máquinas digitais, Yuk Hui (2019) nos fala sobre o pós-humanismo a fim de evitar um desenvolvimento tecnológico homogêneo baseado em uma visão eurocêntrica, determinística, apocalítica e totalitária. Ressalta a diversidade de entendimentos sobre o pós-humanismo e mesmo sobre o humano: "o conceito de humano é um conceito histórico contingente. Já somos pós-humanos quando concordamos com a visão de que o humano é uma existência técnica" (Hui, 2019, p. 32). A obra de Hui tem insistido na importância e urgência de trazer a existência técnica para o debate tecnológico, político e social a fim de revermos um certo discurso hegemônico do imperialismo tecnológico.

Com algumas preocupações similares, a pós-humanista crítica Rosi Braidotti problematiza o que chamamos de humano, no sentido dos outros não humanos, contra a ideia de um sujeito dominante (masculino, branco, europeu) e uma visão antropocêntrica. A autora coloca o pós-humanismo como sendo uma convergência do anti-humanismo e do anti-antropocentrismo, contudo, indo além para uma direção mais complexa e atual (2017). Nesta perspectiva, aponta a necessidade para uma abordagem pós-humanista que não separa o dado (natureza) e o construído (cultura). Ao contrário, aponta para os aspectos históricos contingentes na relação natureza e cultura, considerando o vital, a auto-organização e estruturas não naturalistas (Braidotti, 2013). Aponta a importância de repensarmos a subjetividade como um agenciamento coletivo que engloba atores humanos e não humanos, no sentido de composições múltiplas e práticas coletivas de um devir-pós-humanista (2017). Ao nos falar sobre esse sujeito pós-humano tecnológico, faz referencia à Donna Haway e seus tecnomonstros que contêm promessas fascinantes de possíveis reencarnações e diferenças atualizadas. Múltiplos, heterogêneos, incivilizados, eles mostram o caminho para múltiplas possibilidades virtuais. O ciborgue, o monstro, o animal - o clássico "diferente" do humano é, portanto, emancipado da categoria de diferença pejorativa e mostrado sob uma luz mais positiva (Braidotti, 2006, p. 204).

O nosso próprio corpo não pode mais ser visto totalmente de maneira analógica, sendo computadorizado constantemente via próteses externas, como celulares, ou internas, como chips eletrônicos ou nano organismos introduzidos no corpo. De micro a macro memórias coletivas que são armazenadas e processadas em imensos servidores físicos que fazem uso de recursos naturais para se manterem em funcionamento (Oliveira, 2019).

Ao se fazer uma breve revisão bibliográfica quanto ao uso da inteligência artificial em arte algorítmica, trazemos posicionamentos de Meredith Broussard, Lev Manovich, Marian Mazzone e Ahmed Elgammal, e Joanna Zylinska. Problematizando mais especificamente a inteligência artificial, Meredith Broussard (2018), em seu livro Artificial Unintelligence: How Computers Misunderstand the World (2018), nos alerta sobre certo otimismo cego em relação à IA ao colocar uma postura crítica às produções e usos atuais da IA diferenciando os programas que são "populares", e os que são "bons" e benéficos, ou seja, os amplamente usados não são necessariamente bons. Neste sentido, a autora aponta para a necessidade e urgência de revisar os processos e decisões computacionais, uma vez que diante do potencial atual da IA temos a responsabilidade indagar como os computadores interpretam os dados, e quando interpretam erroneamente, o que está por trás dessa programação. Com a automação em grande escala, possibilitada pela junção da inteligência artificial e das redes digitais, constatamos diversos algoritmos de opressão (Oliveira, 2020).

Lev Manovich (2018) salienta que a IA cada vez mais influencia culturalmente nossas escolhas, comportamentos e imaginação. O autor se refere a uma IA cultural que está disponível em dispositivos e serviços que atingem bilhões de usuários, apontando quatro taxinomias: seleção de conteúdo, segmentação de conteúdo, assistência na criação / edição de novos conteúdos e criação totalmente autônoma de conteúdos (Manovich, 2018, p. 4). Indo além da automação da cognição e de ser um meio para imaginação artística, a IA tem construído o próprio imaginário atual e padrões cognitivos. De acordo com o autor,

Precisamos de novos métodos para ver a cultura em sua nova escala, velocidade e conectividade que podem combinar abordagens qualitativas e quantitativas, e isso pode revelar a variabilidade total deste novo ecossistema, sem reduzi-lo a um pequeno número de categorias. (Manovich, 2018, p. 18)

Manovich alerta para uma automação gradual das decisões estéticas, nos questionando sobre a diminuição, ou não, da diversidade estética na contemporaneidade (Oliveira, 2020). Sobre a diversidade, com referencia ao seu projeto Selfiecity, as expressões e interações são singulares, mesmo havendo muitos padrões faciais, há caraterísticas formais e gestuais únicas, sendo interessante analisar tais diferenças (Manovich, 2018).

No artigo Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence (2019), Marian Mazzone (historiadora da arte) e Ahmed Elgammal (cientista da computação) apresentam

uma programação de IA desenvolvida para fazer arte, a AICAN. Reivindicam que as obras da AICAN precisam ser vistas dentro do contexto da arte contemporânea, redefinindo a criatividade humana e da máquina na arte algorítmica. É chamada arte algorítmica qualquer trabalho criado a partir de algoritmos configurados por artistas e que depende exclusivamente do uso de programação. Há uma "aprendizagem" estética por parte das máquinas que se utilizam desse padrão para gerar novas imagens, indo além do generativo para uma modelação criativa (Oliveira, 2020).

No recente livro publicado AI ART, Machine Visions and Warped Dreams (2020), Joanna Zylinska tece relações entre IA, criatividade e inovação. Ao entender que a arte sempre esteve atrelada à técnica, coloca que já pode ser considerada artificialmente inteligente. Indaga se "existe uma diferença ontológica entre a arte gerada pelos primeiros computadores, a net art e as formas mais recentes de arte conduzida por IA?" (Zylinska, 2020, p. 13). Zylinska apresenta uma visão geral crítica do conceito de inteligência e de IA, traz questões éticas pertinentes à IA e pondera "os riscos sociopolíticos e psicopolíticos de redesenhar o aparato artístico" (Zylinska, 2020, p. 14).

Nessa visão crítica, propõe uma relação entre a IA de Inteligência Artificial e a IA de 'Imperativo Antropoceno', fazendo referencia à crise climática planetária. Ao trazer a IA para investigações em práticas artísticas, abre a problematização da IA para suas possibilidades de reprogramação do aparato sensorial-cognitivo humano, uma vez que a arte trabalha diretamente com os sentidos e sensibilidades (Zylinska, 2020).

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Portanto, ao falarmos sobre as interconexões entre pós-humanismo e inteligência artificial em arte algorítmica, apontamos a relevância de pesquisas interdisciplinares sobre a IA, como arte, filosofia e tecnologia, haja vista que estamos constantemente sendo "moldados" e modulados através dos padrões discursivos, comportamentais e estéticos decorrentes das práticas em IA. Esses sistemas computadorizados que processam um grande número de dados, algoritmos que geram padronizações, modelos e tomadas de decisões, podem, ou não, programar nossa imaginação, desejos, gostos, sensações, percepções e atitudes? Hui comenta que a IA avalia constantemente o passado para antecipar o futuro, que por sua vez determina o presente. Os seres humanos são reintegrados na temporalidade das máquinas, não apenas como indivíduos, mas também como coletivos e comunidades. Isso é exatamente o que se denomina governamentalidade algorítmica (Hui, 2019, p. 241).

Mesmo entendendo que a IA ainda apresenta um nível de inteligência muito básico de manipulação de informações e reconhecimento de padrões, nos questionamos sobre seus agenciamentos e usos do/com o humano/máquina em nível social e político. No livro Tecnodiversidade (2020), Yuk Hui questiona os limites e possibilidade da inteligência artificial em relação a uma inteligência recursiva.

A forma recursiva é muito mais potente do que a mecanicista. Permite ao algoritmo a absorção eficaz da contingência para o aprimoramento da eficiência computacional. A inteligência emerge quando deixa de ser mecânica, ou seja, quando passa a ser capaz de lidar com acidentes imprevistos em suas regras. (Hui, 2020, p. 167).

Hui sugere que precisamos considerar a diversidade de abordagens sobre o que entendemos por inteligência, sendo necessário uma historicidade do termo inteligência e da própria inteligência artificial. Abrindo para futuros possíveis, coloca que "a inteligência das máquinas transformará os humanos para além do que podemos conceber na imaginação" (Hui, 2020, p. 175). Neste sentido, Hui ressalta a importância de uma visão sobre a tecnodiversidade que inclui e relaciona a diversidade tecnológica com a cultural. Com preocupações éticas, coloca que o "o desafio da inteligência artificial não está na construção de uma superinteligência, mas na facilitação de uma noodiversidade. E, para que a noodiversidade seja possível, precisaremos desenvolver uma tecnodiversidade" (Hui, 2020, p. 187).

Ao encontro de Yuk Hui, Rosi Braidotti critica posturas transhumanistas que apostam no imperativo tecnológico como solução absoluta dos problemas da humanidade, dentro de uma visão apocalíptica e unidirecional. Em uma direção distinta, coloca o pós-humanismo em uma prespectiva mais multidirecional que não separa natureza, cultura e tecnologia, ou seja, uma abordagem de um nature-culture-techno continuum em que converge zoe-bios-tecnologia, ou seja, todas as coisas vivas, a vida humana em sociedade e a tecnologia. Com considerações quanto as possibilidades para o futuro, aponta para a necessidade de uma subjetividade nômade, de "uma transposição ativa, uma transformação em nível profundo, uma mudança de cultura semelhante a mutações genéticas, mas registrada também no nível ético. Neste projeto, ciborgues e sujeitos nômades são espécies companheiras que perduram" (Braidotti, 2006, p. 207). Como temos visto, a humanidade tem se constituído como uma espécie que conjuga ciborgues e sujeitos nômades, ou melhor, ciborgues nômades.

Na mesma perspectiva de questionar nossos modos atuais de funcionar com as tecnologias emergentes, em especial a IA, teóricos da arte e tecnologia tem problematizado suas implementações e usos no campo da arte, bem como seu alcance para a alteração do que chamamos de humanidade. Lev Manovich levanta algumas questões pertinentes quanto arte e IA: "a integração da IA na produção cultural e recepção levam à diminuição da variabilidade estética? Ou, ao contrário, fazem aumentá-la? E quais são as diferentes maneiras pelas quais a variabilidade estética pode ser definida e medida?" (Manovich, 2008, p. 18). Manovich entende que essa questão da variabilidade

estética e parâmetros de classificação podem nos levar a pensar em outras abordagens sobre a própria estética na era digital e possíveis reduções futuras da diversidade de expressões culturais pelas tecnologias de automação. Para Joanna Zylinska, como arte e tecnologia sempre estiveram implicadas uma na outra, não há polarização entre ambas, sendo necessário olharmos como uma constitui a outra em diferentes práticas e culturas. Assim como Manovich, Zylinska (2020) aponta preocupações sobre a IA na arte, envolvendo aspectos sociais, políticos e ecológicos, nos alertando que em "uma época em que não só temos acesso a dados mais variados, mas também quando nós mesmos temos nos tornado sujeitos dados" (Zylinsk, 2020, p. 146), somos fragmentados até chegarmos ao nível de nossos dados vitais.

Ao falarmos, brevemente, sobre pós-humanismo e inteligência artificial em arte algorítmica, propomos ativar discussões que se voltam para multiplicidades de modalidades heterogêneas capazes de reciprocidades simultâneas entre humanos e não humanos. Apontamos três aspectos primordiais a partir de tais discussões em arte, filosofia e tecnologia: diversidade de relações entre humanos e não humanos que incluem distintas informações, sensações, pensamentos, estéticas e modos de viver; dessubstancialização de mundos totalitários e pontos de vistas unitários; e relações transindividuais que se constituem no coletivo (Oliveira, 2020), de acordo com Gilbert Simondon (2020).

Gilbert Simondon em sua uma Teoria da Individuação busca um entendimento sistêmico e processual sobre a realidade que não é totalizante e substancializada, e que se forma a partir de processos de individuação que envolve o físico, o vital, o psíquico e o coletivo em sistemas psicotecnosociais (Oliveira, 2020), envolvendo sujeitos transindividuais. Assim, ser mais do que o individual, mais do que uma totalidade fechada e idealizada, faz com que percebamos a dimensão coletiva que nos constituí, uma vez que "o sujeito só pode coincidir consigo mesmo na individuação do coletivo" (Simondon, 2020, p. 377). Ao se integrar ao coletivo, abre-se à dimensão pré-individual e relações transindividuais. Diferenciando-se de relações calcadas em termos separados ou inter-relacionados, como relações interindividuais.

Ações de integração ao coletivo são ações virais, que se amplificam e se irradiam, ações emotivas e afetivas inclusivas, que ligam afetividade e experiências psíquicas/coletivas, haja vista que "o coletivo só se estabelece na presença dessa reciprocidade da ação e da emoção" (Simondon, 2020, p. 376). Portanto, discorremos sobre o pós-humano e suas implicações no futuro, problematizando usos, aplicações e práticas das tecnologias emergentes, em particular a inteligência artificial, no âmbito do coletivo (Oliveira, 2020).

Enfim, com o intuito de pensarmos que mundos temos construídos com as tecnologias emergentes, diversos teóricos, como os mencionados anteriormente, têm nos questionado que tipo de sociedade queremos para viver, quais direções estamos dando para essas tecnologias, como a IA, em nossos cotidianos, bem como em sistemas de governança e de controle dos corpos e subjetividades.

BIBLIOGRAFÍA

Braidotti, R. (2006). Posthuman, All Too Human: Towards a New Process Ontology. Theory, Culture & Society, 23 (7–8), 197–208.

Braidotti, R. (2013). The Posthuman. Londres: Polity.

Braidotti, R. (2017). Posthuman Critical Theory. In: Journal of Posthuman Studies, vol. 1. n. 1, p. 9 – 25.

Collen, A. (2016). 10% Humano: como os micro-organismos são a chave para a saúde do corpo e da mente. Rio de Janeiro: Sextante.

Haraway, D. & Kunzru, H. (2000). Antropologia do Ciborgue. Belo Horizonte: Autêntica.

Haraway, D. (2016a). Compoundings. In: JONES, C. (Ed.). Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art. Cambridge, MA: The MIT Press.

Haraway, D. (2016b). Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Durhan, NH: Duke University Press Books.

Hui, Y. (2019). Recursivity and Contingency. Londres: Rowman & Littlefield.

Hui, Y. (2020). Tecnodiversidade. São Paulo: Ubu Editora.

Krenak, A. (2019a). Ideias para adiar o fim do mundo. São Paulo: Companhia das Letras.

Krenak, A. (2019b). Conversa com Ailton Krenak e Suely Rolnik. Disponível em:

- https://www.youtube.com/watch?v=k5SP0GHjWfw. Acesso em: 20 dezembro de 2019.

Manovich, L. (2018). AI Aesthetics. Moscow: Strelka. Press. Kindle edition.

Oliveira, A. M. (2019). Aspectos biológicos e afetivos em arte e tecnologia. In: Porto Arte, Porto Alegre: PPGAV-UFRGS, v. 24, n. 40, jan/jun, p. 1 - 15.

Oliveira, A. M. (2020) Pós-digital e Inteligência Artificial: a importância de um paradigma tecno-ético-estético. In: Rocha, Cleomar et al. (Orgs). Anais do VII Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. HUB Eventos 2020. São Paulo: Media Lab / BR, PUC-SP.

Simondon, G. (2020). A individuação à luz das noções de forma e de informação. São Paulo: Editora 34.

Stumpf, I. R. C. Pesquisa bibliográfica. In: Duarte, J.; Barros, A. (org.). Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação. 2 ed. 5ª reimpr., São Paulo: Atlas, 2011.

Zylinska, J. (2020). AI Art, Machine Visions and.

1 Bolsa+Compras. Propuesta de investigación-creación en diseño para la potenciación de la bolsa reutilizable

Jorge Alonso Marulanda Bohórquez
Doctor en Comunicación
Universidad Autónoma de Occidente
jmarulanda@uao.edu.co
Cali, Colombia

RESUMEN

La bolsa reutilizable para las compras domésticas ha impactado positivamente en la gestión de recursos naturales, la reducción de la huella ambiental y la formación de conciencia ciudadana sobre el gasto. En ello incide la selección de materiales y la producción asequible y orientada a la actividad diaria. En la implementación de la bolsa se encontró una arista por desarrollar: como artefacto de uso diario y personal, se notó que su funcionalidad como recipiente de carga se activa en cortos períodos de tiempo, pasando luego a largos períodos de inacción. También se evidenció un notorio distanciamiento del componente gráfico de la bolsa a su función de carga, siendo este elemento comunicativo colonizado por las campañas de marca empresarial.

Desde la actividad formativa en investigación-creación, se propone un proyecto de rediseño de la bolsa reutilizable, teniendo como objetivo, desarrollar una estrategia de diseño multisoporte, articulada a la bolsa física y sus condiciones actuales de producción, que permita al usuario diversificar la función original de carga, para vincular el dispositivo a nuevos contextos de uso.

El enfoque investigación-creación se articula con la metodología "Design Thinking" para definir el proyecto bajo los siguientes lineamientos iniciales: 1) definir la bolsa reutilizable como objeto de estudio; 2) plantear como problema su redimensión gráfica; 3) llevar el problema al aula de clase; 4) buscar resultados de alta calidad formal, integrado a la bolsa física.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Investigación-Creación; Sostenibilidad.

INTRODUCCIÓN

La estrategia medioambiental encaminada a reducir el consumo de productos de un solo uso, en especial, las bolsas de plástico destinadas a las compras, ha desarrollado como solución un contenedor reutilizable, barato, resistente y durable. Dicha estrategia ha desestimado las opciones que ofrece la bolsa en su revestimiento comunicativo, siendo este aprovechado por una gran parte de almacenes que las ofrecen a sus clientes, para plantear impresiones gráficas de baja calidad que promocionan su marca y convirtiendo a su portador en un agente publicitario.

Teniéndose presente que todo proceso de producción de este tipo trae implícito las dimensiones estructural y comunicativa, la debilidad funcional apreciable en la graficación de la bolsa re-utilizable ofrece una oportunidad a los diseñadores gráficos para proponer estrategias innovadoras de diversa índole que, partiendo del análisis del proceso de fabricación, desarrollen iniciativas gráficas (ilustraciones en la línea de algunas propuestas ya realizadas), tecnológicas (enriquecimiento de la bolsa mediante aplicaciones de realidad aumentada o códigos QR) y formativas (concientizar acerca del uso de la bolsa y su cuidado). Con el interés de robustecer la estrategia medioambiental ya planteada en la bolsa se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo puede el diseño, en sus capacidades comunicativas, reflexivas y esquemáticas contribuir al asentamiento del proyecto de bolsa re-utilizable, aportándole nuevas funcionalidades que diversifiquen la propuesta inicial? De la anterior pregunta se plantea desarrollar una estrategia de diseño multi-soporte, articulada a la bolsa física y sus condiciones actuales de producción, que permita al usuario diversificar la función original de carga, para vincular el dispositivo a nuevos contextos de uso.

Para el desarrollo de la propuesta se toma como enfoque la investigación-creación (I+C), modalidad de investigación promovida por Colciencias, ahora Minciencias (órgano público para el fomento de la investigación en Colombia) para el reconocimiento de la actividad de las artes, la arquitectura y el diseño dentro de la política de investigación nacional (Minciencias, 2020). El marco normativo planteado por esta entidad brinda elementos conceptuales esclarecedores para ejercer este tipo de prácticas, entre las que se destaca la definición del producto I+C como una modalidad de generación de conocimiento de naturaleza mixta entre el método científico y la creación artística que actúa bajo procesos "sistemáticos, rigurosos y preciso que conduzcan a sus fines" (Minciencias 2020, p. 11). Describe también el producto obtenido del acto creativo mediante un proceso iniciado desde una pregunta problema o la misma experiencia estética, que articulado sobre enfoques o paradigmas aporta conocimiento desde la apropiación sensible (Minciencias 2020, pp. 13-16).

A partir de lo anterior, la propuesta conviene con diferentes autores en reconocer su valor como orientación

y método, en un trabajo iniciado en 2013 y documentado con iniciativas en países como Chile, Italia y Australia (Colciencias 2018, Bonilla et al. 2019, pp. 676-678), así como en diversas publicaciones académicas derivadas (Ballesteros y Beltrán 2018 p. 25; Bonilla et al. 2019, p. 675). La investigación-creación desde este enfoque también concuerda con iniciativas anteriores de las artes (Asprilla 2013, p. 5; Cuartas 2009, p. 90), así como de otros campos (Ballesteros y Beltrán 2018, pp. 27-28; Barriga 2011, pp. 320-321), que abogan por resaltar las coincidencias que tienen las artes y las ciencias (Asprilla 2013, p. 9), la creación como generadora de conocimiento (Ballesteros y Beltrán 2018, pp.16-19) el impacto sociocultural de la creación en investigación (Barriga 2011, p. 318) y el reconocimiento I+C como valor para el sector productivo desde la originalidad y la competitividad (Bonilla et al. 2019, p. 699).

En detalle, la propuesta orientada desde la investigación-creación se desarrolla bajo los siguientes lineamientos iniciales: 1) definir la bolsa reutilizable como objeto de estudio, planteando como problema las posibilidades de su redimensión desde el diseño; y como resultado esperado proyectar dicho aporte desde el componente gráfico; 2) para consolidar el proyecto, se lleva el problema al aula de clase y se asume dentro de un colectivo docente-estudiantes, que lo desarrollará bajo la modalidad de investigación-creación y 3) se plantea desarrollar el proyecto en paralelo a la formación de competencias, para integrarse a la clase a manera de proyecto de curso. Ya en clase se definen como prerrequisitos buscar un resultado acabado, no intervenir la bolsa física y centrar la atención en las posibilidades que ofrecen la gráfica y la mediación.

Con lo anterior, se contempló como alcance del proyecto, interrogar la aplicación comunicativa actual aplicada a las bolsas para comprender los términos de su funcionalidad, superando el uso actual como difusión de la marca. Por otra parte, contempló aportar desde el diseño a una campaña valiosa e innovadora, con estrategias gráficas, desarrollos con mediación tecnológica y resultados aptos para el público objetivo de la bolsa re-utilizable. Finalmente se contempló ampliar el uso de la bolsa, evidenciando el valor del diseño en crear nuevos de uso integrado a diversas actividades.

METODOLOGÍA

El presente trabajo se estructura a partir del modelo Design Thinking, en sus fases empatizar, definir, idear, prototipar, probar (Cross 2014).

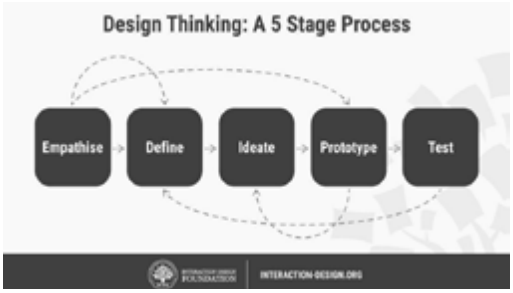


Figura 1. Design thinking. A 5 Stage Process. Fuente: Design Interaction Foundation (disponible en https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process)

Fase 1: Empatizar. Definido este momento para el acercamiento al problema y su contexto, se propuso realizar un análisis de las implementaciones gráficas de las bolsas disponibles a nivel local, para analizar las características morfológicas de las propuestas gráficas. Se realizó una recolección de 50 ejemplares, obteniendo como resultado que las propuestas gráficas no son equiparables al desarrollo estructural de la bolsa, mostrando debilidades compositivas y de graficación, así como un nivel básico de calidad en terminados. A partir de estos resultados, se realizó una sesión inicial de ideación mediante metodologías divergentes, con la cual se consiguió recolectar 42 posibles propuestas de solución.

Juegos de mesa — Morral — Impermeable — Bolsa de regalo — Bolsas de colores reciclaje — Calendario marcable — Marcador de producto — Bolsa y compartimentos — Tablero borrable — Material aislante — Bolsillo exterior — Código QR / de barras — Imagen coleccionable — Estuche bolsa — Campaña ambiental — Delantal biodegradable — Bolsa y compartimentos — Sistema de doblado — Bolsa y bolsillo teléfono — Sistema de cerrado — Reconocimiento por color — Humor gráfico — Calendario semanal — Recetas — Señalética — Pasillos del supermercado — Notas rápidas — Completar un dibujo — Mensaje de sensibilización — Campañas estudiantiles — Actividades estudiantiles — Código de barras y boletas — Imágenes coleccionables — Cupones recortables — Álbum educativo — Mapa de Colombia — Diseños, iconografías populares — Sopa de letras — Campaña uso bolsa reciclable — Diseños participativos — Bolsa color según productos.

Figura 2. Lluvias de ideas mediante metodologías divergentes. Fuente. Propia

Fase 2: Definir. Se planteó un análisis de las primeras propuestas, utilizando para ello una matriz de selección, la cual solicitaba al equipo la selección de 5 opciones, valorando criterios de viabilidad, pertinencia, consistencia, novedad.

Código QR/Barras — Campaña de concientización uso de la bolsa — Descuento en compra por portar la bolsa — Bolsa-matera-semilla — Obtención boletas relacionadas imagen impresa — Recetas — Color a la bolsa según tipo de productos de la compra — Color bolsa en relación a reciclaje — Dibujo para completar-niños (mediana dificultad) — Álbum educativo con imágenes de la bolsa (recortar) — Juego de mesa impresos — Bolsa implementada en actividades estudiantiles — Cupones recortables — Cartilla con ideas uso de la bolsa — Sistema de doblado de la bolsa

Figura 3. Selección de propuestas a partir de la matriz de selección: Fuente: propia.

A partir de lo anterior se definen 3 desarrollos de diseño que sumados solventan en objetivo planteado:

Desarrollo 1, mejorar con propuestas expresivas las condiciones de portabilidad de la bolsa. Propuestas de ilustración definidas bajo los siguientes criterios: aplicación a una cara de la bolsa por sistema de impresión regular; desarrollo de 3 trabajos aplicados por separado (temas sugeridos- una campaña de amistad / compañerismo / interacción humana; o, una campaña medioambiental); temática abierta a cambio en desarrollos posteriores. Técnica libre, duotono, espacio para la integración de la marca institucional del almacén patrocinador.

Desarrollo 2, construcción de contenidos orientados a la reflexión medioambiental. Propuesta de portal de contenidos en línea diseñado bajo los siguientes criterios: acceso al portal mediante código QR disponible en la bolsa. Portal Web dotado con una propuesta visual integral, una estructura de contenidos por subpáginas y la vinculación de contenidos sobre los siguientes temas: información de la campaña de bolsa reciclable, espacio con indicadores de la campaña a nivel nacional, local, internacional (cuantitativo/cualitativo), espacio material diverso sobre campañas medioambientales, espacio con recursos para la gestión del hogar.

Desarrollo 3, diseño de recursos gráficos para la planificación de gastos del hogar. Propuesta de infografía diseñada bajo los siguientes criterios: diseño de información con la temática "gestión de gastos economía del hogar". Desarrollo de infografía a manera de "storytelling" que permita usarse para hacer check-list de la compra. El desarrollo permitirá guiar al usuario en la configuración-revisión de su lista de gastos. Técnica libre, duotono, para ser implementada en un área parcial de la segunda cara de la bolsa (opuesta a la ilustración).

Fase 3: Idear. Como momento orientado a la planeación de la propuesta, se definieron grupos de trabajo orientado sobre los siguientes hitos:

Desarrollo 1_ ilustración: definir tema / definir requerimientos piezas gráficas / prototipos (versiones piezas gráficas) / decisión piezas y desarrollo piezas gráficas / evaluación resultados.

Desarrollo 2_ web: definición requerimientos (diseño, temáticas y contenidos, fuentes de información, navegación) / diseño del portal (selección host, adquisición plantilla) / montaje portal (diseño y criterios de navegación) / pruebas Alfa / montaje de contenidos / pruebas Beta.

Desarrollo 3_ infografía: definir contenido / definir requerimientos / insight / prototipos / evaluación experta / implementación / evaluación Beta

Fase 4: Prototipar. El trabajo de prototipado, monitoreo e iteración de las propuestas se desarrolló de la siguiente manera:

Desarrollo 1_ ilustración: tema "Animales en peligro de Extinción (fauna colombiana)". Articular la parte gráfica con una leyenda mediante anclaje. Opciones de texto 1) ¿Y tú cuál crees que es el título de esta obra?"; 2) "Qué lástima que este dibujo sea tan cercano a la realidad…"; 3) esta es la realidad de muchos animales en Colombia ¿estás consciente?

Desarrollo 2_web: Definición requerimientos: diseño (navegación vertical, caratula diseñada para transitar y posteriormente encontrar secciones relacionadas, contacto). Secciones (informativa del proyecto, descripción del producto, interacción, juegos- links juegos previos relación medio ambiental, reciclaje- información previa de apoyo, videos, Blogs y links); Temáticas y contenidos (Información de la campaña de bolsa reciclable); espacio con indicadores de la campaña a nivel nacional, local, internacional (cuantitativo/cualitativo); Espacio material diverso sobre campañas medioambientales; Espacio con recursos para la gestión del hogar; Foto del equipo de trabajo acompañada de un clip con la descripción del trabajo; El proyecto de la bolsa reciclable en Colombia (acceso a información previa), Monitoreo del uso de la bolsa a nivel nacional (información, publicaciones, encuestas); Informe de entidades; Tips para el hogar (sección de residuos, compostaje, qué hacer con los residuos) (recetas) (Utilizar los productos de temporada)

Desarrollo 3_ infografía: para definir contenido, se plantea como estructura la regla "50/20/30": finanzas personales, alimentación/hogar, supervivencia, arriendo/deuda, estudios, sueldo de personal, créditos/tarjetas, servicios públicos: agua, electricidad, teléfono-internet, celular, impuestos: predial, carro, transporte/gasolina/estacionamientos del trabajo, seguros (médicos, autos, casa), objetivos financieros- planes/proyectos, ahorro/fondo de emergencia, gastos flexibles, salidas, compras, médicos. Los requerimientos de la infografía son los siguientes insights; Información establecida para la bolsa; En el caso de la lista de compras. Establecer la clasificación general del mercado de la casa; Dejar espacios en blanco para elementos adicionales que no se encuentren en la lista preestablecida. (Baterías, cable USB).

Fase 5: Probar. El prototipado contempló 3 evaluaciones, entre ellas una inicial de experto, utilizando modelos heurísticos de testeo, y dos evaluaciones con usuarios potenciales, desarrolladas a maneras de pruebas Beta.



Figura 4. Prototipos desarrollo 1, ilustraciones. Fuente: propia



Figura 5. Prototipos desarrollo 2, infografía Fuente: Propia

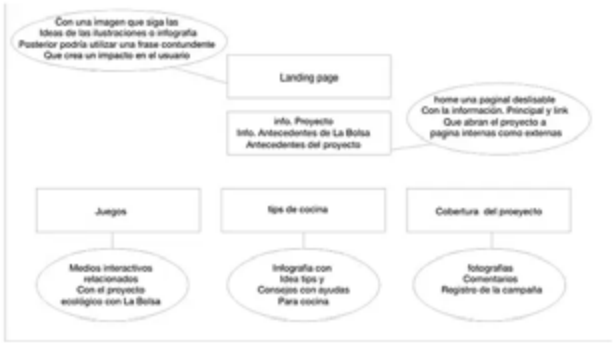


Figura 6. Prototipos desarrollo 3, Web. Fuente: Propia

DISCUSIÓN O RESULTADOS

El trabajo desarrollado por el grupo de estudiantes-docente de diseño logra obtener los siguientes resultados:

Producto 1. Propuesta de ilustración para mejorar las condiciones de portabilidad de la bolsa: Desarrolladas para su implementación en todo tipo de bolsa, aprovecha el bajo nivel de iconicidad y la ilustración en línea para acoplarse fondos acromáticos o cromáticos. El mensaje visual es directo, de fácil lectura y trae a colación la temática de los animales en cautiverio, desde una mirada actual y local. Articula imagen-texto mediante la figura del anclaje.



Figura 7. Producto 1, propuesta final. Fuente: propia

Producto 2. Desarrollo Web para la socialización de contenidos en línea de temas medioambientales: hipertexto desarrollado desde las categorías de divulgación de contenido medioambiental, apropiaciones medioambientales desde el hogar y pasatiempos con el medioambiente como temática. El dispositivo busca conectar el proyecto de la bolsa a otros contenidos que estén a disposición del público. Tiene acceso por dirección URL y código QR.



Figura 8. Producto 2, propuesta final. Fuente: página web del proyecto https://miguelvarnn.wixsite.com/pybolsa-reutilizable/



Figura 10. Código QR para acceso a producto 2. Fuente: Propia

Producto 3. Infografía para la planificación de gastos del hogar: un desarrollo de diseño de información que ofrece acompañar la planificación de los gastos del hogar mediante el modelo de checklist. Está desarrollado en baja iconicidad, adaptable a todo tipo de fondo y siempre disponible en la bolsa, para repasar la lista de compras en cualquier momento.



Figura 9. Producto 3. Propuesta final. Fuente: propia

CONCLUSIONES

Orientar este proyecto mediante el enfoque de investigación-creación permitió desarrollar una experiencia formativa donde las capacidades desarrolladas en la carrera potenciaron el desarrollo de preguntas de investigación.

Desde la investigación en sí los estudiantes consiguieron desarrollar habilidades de investigación desde la experiencia práctica, enfrentándose a las diversidades del contexto, los reprocesos metodológicos y la competitividad experta en el proceso de iteración. También se consiguió una reflexión crítica del producto de diseño, ahora interrogada su enfoque de producto y jalonado hacia el servicio, demostrando que las potencialidades de lo gráfico no están agotadas en el medio tecnológico actual, sino que estas requieren un cambio de enfoque en su implementación para encontrar su brecha de actualidad y competitividad. Finalmente, se ahondó en la reflexión tecnológica de un diseño como campo en la vanguardia digital, demostrando el gran impacto de proyectos definidos desde el bajo coste, la alta funcionalidad y la modularidad-escalabilidad ofrecen importantes resultados.

Con relación a los resultados, se considera que la propuesta gráfica está al nivel del desarrollo estructural de la bolsa, con una propuesta inicial que puede cambiar de ilustraciones o temas según criterios del desarrollador. La infografía también dota al proyecto de una funcionalidad fuera de los tiempos de carga, añadiendo un recurso operativo y derivado de la función inicial de la bolsa como herramienta de la compra. Finalmente, el proyecto abre un espacio para ahondar en temas de sostenibilidad desde la web, ofreciendo un espacio de concientización de público que puede accederse desde tecnología a disposición de teléfonos o computadores.

Finalmente, se hace un reconocimiento a los estudiantes que participaron de este desarrollo: María José Tierradentro, Marcela Perilla, Daniela Céspedes, Maby Mina, Andrés Felipe Velasco, Juan Pablo Medellín, Federico Nader y Miguel Ángel Varón. A ellos un agradecimiento por su constancia y esfuerzo, caracterizando cada uno de los momentos y resultados.

REFERENCIAS

Asprilla, L. I. (2013). El proyecto de creación-investigación. La investigación desde las artes. Santiago de Cali: Institución Universitaria del Valle del Cauca. Ballesteros, M., & Beltrán, E. (2018). ¿Investigar Creando? Una guía para la Investigación-Creación en la academia (1a Edición). Bogotá, D.C.: Editorial Universidad del Bosque.

Barriga Monroy, Martha Lucía La investigación creación en los trabajos de pregrado y postgrado en educación artística El Artista, núm. 8, diciembre, 2011, pp. 317-330 Universidad Distrital Francisco José de Caldas Pamplona, Colombia

Bonilla, H.A., Cabanzo, F., Delgado, T., Hernández, O.A., Niño, A.S. y Salamanca, J. (2019). Investigación-creación en Colombia: la formulación del "nuevo" modelo de medición para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño. Revista KEPES, 16 (20), 673-704. DOI: 10.17151/kepes.2019.16.20.24

Colciencias. (2018). Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, año 2018. Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación – Colciencias Dirección de Fomento a la Investigación. Cross, N. (2014). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. New York: Berg. Cuartas, S. L. D. (2009). Investigación-Creación: Un acercamiento a la Investigación en las Artes. Horizonte Pedagógico, 11(1), 87-92.

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, Minciencias, (2020). Anexo 3, La Investigación + Creación: Definiciones y Reflexiones. Disponible en https://minciencias.gov.co/convocatorias/fortalecimiento-capacidades-para-la-generacion-conocimiento/convocatoria-nacional.

Investigación-creación desde el diseño para apoyar a cuidador y paciente de traqueostomía en fase post hospitalaria

Jorge Alonso Marulanda Bohórquez
Doctor en Comunicación
Universidad Autónoma de Occidente
jmarulanda@uao.edu.co
Cali, Colombia

RESUMEN

El programa de atención integral al paciente con traqueostomía basa sus fortalezas en el acompañamiento realizado durante su estancia en las unidades de cuidado intensivo y va perdiendo impacto en el egreso del paciente, reportando una población significativa de casos en servicios de emergencia con complicaciones severas que llegan a intervenciones complejas. Ante esta situación, la unidad de atención se ha extendido hasta la rutina diaria del paciente, logrando un material impreso con información sobre generalidades, limpieza, cuidados y signos de alarma, sin lograr un impacto significativo.

Teniendo identificados algunos problemas con la interpretación de los parámetros de cuidado, la poca disposición del material documentado y la poca comprensión del contenido gráfico específico, se plantea un proyecto formativo en investigación-creación en diseño con el objetivo de aumentar el impacto de buenas prácticas entre la población de cuidador-paciente de traqueostomía en fase post hospitalaria.

Para el desarrollo del proyecto, se plantea una metodología desde el "Design Thinking" que persigue los siguientes lineamientos iniciales: 1) Desarrollar contenido interactivo web-adaptativo sobre el tema para pacientes, cuidadores y personal especializado; 2) Explorar la opción Webtoons como formato, 3) llevar los resultados a nivel de prototipado; 4) desarrollar el proceso como proyecto de clase, con la participación directa de personal experto en el tema.

PALABRAS CLAVE

Investigación-Creación; Diseño; Fisioterapia-respiratoria; Traqueostomía.

INTRODUCCIÓN

Los pacientes de traqueostomía llegan desde diferentes salas de traumatismo con determinados cuidados y atenciones derivados de intervenciones anteriores. Esto representa para el personal hospitalario el reto de enfrentarse a una diversidad de situaciones que debe solventar con experticia y responsabilidad. Al momento del egreso se le orienta al paciente o en su defecto a su cuidador (en caso de impedimentos de movilidad o autonomía) acerca del cuidado que ha de tener con la traqueostomía en el retorno de la actividad diaria, presentándose con el tiempo problemas de malas prácticas en el cuidado, poca capacidad de respuesta ante eventualidades con soluciones improvisadas y mala interpretación de la información suministrada, terminando en algunos casos en remisión a urgencias, en ocasiones con cuadros crónicos que implican nuevas intervenciones.

A partir de la evidencia recuperada con el personal hospitalario se ha identificado una tendencia generalizada a desestimar la importancia de la información sobre el cuidado, así como una poca disposición al material documentado, lo que puede tener como base el nivel de escolaridad y condiciones adversas que dificultan asumir el cambio de rutinas que implica la intervención. También se encontró una baja comprensión de los contenidos específicos de tipo gráfico y textual sobre el tema, teniendo esto conexión con la estrategia comunicativa, en este caso de tipo impreso, que difiere de los canales habituales de los pacientes para la recepción de contenidos.

Interpretando lo anterior como causalidades de tipo sociocultural que pueden asumirse desde estrategias de mediación como las desarrolladas desde el diseño, la presente propuesta busca aportar al mejoramiento del problema planteándose el objetivo de aumentar el impacto de las buenas prácticas cuidador/paciente de traqueostomía en fase post-hospitalaria.

Para el desarrollo de la propuesta se toma como enfoque la investigación-creación (I+C), modalidad de investigación promovida por Colciencias, ahora Minciencias (órgano público para el fomento de la investigación en Colombia) para el reconocimiento de la actividad de las artes, la arquitectura y el diseño dentro de la política de investigación nacional (Minciencias, 2020). El marco normativo planteado por esta entidad brinda elementos conceptuales esclarecedores para ejercer este tipo de prácticas, entre las que se destaca la definición del producto I+C como una modalidad de generación de conocimiento de naturaleza mixta entre el método científico y la creación artística que actúa bajo procesos "sistemáticos, rigurosos y preciso que conduzcan a sus fines" (Minciencias 2020, p. 11). Describe también el producto obtenido del acto creativo mediante un proceso iniciado desde una pregunta problema o la misma experiencia estética, que articulado sobre enfoques o paradigmas aporta

conocimiento desde la apropiación sensible (Minciencias 2020, pp. 13-16).

A partir de lo anterior, la propuesta conviene con diferentes autores en reconocer su valor como orientación y método, en un trabajo iniciado en 2013 y documentado con iniciativas en países como Chile, Italia y Australia (Colciencias 2018, Bonilla et al. 2019, pp. 676-678), así como en diversas publicaciones académicas derivadas (Ballesteros y Beltrán 2018 p. 25; Bonilla et al. 2019, p. 675). La investigación-creación desde este enfoque también concuerda con iniciativas anteriores de las artes (Asprilla 2013, p. 5; Cuartas 2009, p. 90), así como de otros campos (Ballesteros y Beltrán 2018, pp. 27-28; Barriga 2011, pp. 320-321), que abogan por resaltar las coincidencias que tienen las artes y las ciencias (Asprilla 2013, p. 9), la creación como generadora de conocimiento (Ballesteros y Beltrán 2018, pp.16-19) el impacto sociocultural de la creación en investigación (Barriga 2011, p. 318) y el reconocimiento I+C como valor para el sector productivo desde la originalidad y la competitividad (Bonilla et al. 2019, p. 699).

En detalle, la propuesta orientada desde la investigación-creación se desarrolla bajo los siguientes lineamientos iniciales: 1) Desarrollar contenido interactivo web-adaptativo sobre el tema para pacientes, cuidadores y personal especializado; 2) Explorar la opción Webtoons como formato, 3) llevar los resultados a nivel de prototipado; 4) desarrollar el proceso como proyecto de clase, con la participación directa de personal experto en el tema. La propuesta busca entonces mejorar la implementación del protocolo desarrollando una nueva estrategia de comunicación que propenda por una mejor fijación de contenidos. Derivado de lo anterior, se espera que esta estrategia ayude a la disminución de casos críticos en urgencias, como consecuencia del replanteamiento del diseño de contenidos orientado a las condiciones sociales de su público objetivo.

METODOLOGÍA

El presente trabajo se estructura a partir del modelo Design Thinking, en sus fases empatizar, definir, idear, prototipar, probar (Cross, N. 2014).

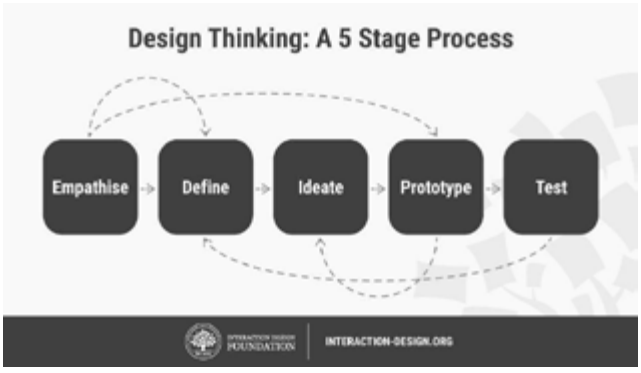


Figura 1. Design thinking. A 5 Stage Process

Fuente: Design Interaction Foundation (disponible en https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process)

Fase 1: Empatizar. Definido este momento para el acercamiento al problema y su contexto, se gestiona una alianza con el proyecto "Libélula", un colectivo de estudiantes y docentes que participan en el "Programa de atención integral desde fisioterapia y seguimiento al paciente traqueostomizado" en el Hospital Universitario del Valle, Cali Colombia. A partir de varias reuniones se establece una descripción inicial del problema (Brief) en los siguientes términos: Hay evidencia de malas prácticas del paciente en la higiene y el cuidado de la traqueostomía. La mejor manera de transmitirle esta información es personalmente, dado que el material impreso desarrollado con esta finalidad no es consultado. Se solicita una aplicación desde el material impreso que supere la poca lectura, integre la telefonía celular, tenga presente a población adulta y joven. Se requiere elaborar un perfil de público objetivo y desarrollar un dispositivo digital que integre la información ya desarrollada. Se aconseja indagar opciones en video y/o sonoro. Se comparte el siguiente material: cartilla y folletos impresos para el paciente con información acerca del cuidado, encuesta y sus resultados practicada a personal hospitalario.

Se procede a realizar un análisis de contenido del material compartido mediante un chequeo de recurrencias, obteniendo la siguiente estructura de información:

Procedimiento (Personal / Paciente)	Hospitalización (Personal / Paciente)	Egreso (Paciente / Cuidadores)
Intervención Bibliografía actualizada Sistema respiratorio Que es la traqueostomía En qué casos se utiliza una traqueostomía Partes de la cánula Tipos de cánula	Cuidado Historia clínica y datos personales del paciente Educación Cómo educar paciente y cuidador Viviendo con traqueostomía Higiene oral Lavado de manos Actividades de baño y vestido Alimentación y comunicación Movilización y ejercicio Ocio y diversión Riesgo y complicaciones Rol del cuidador Rutas atención Cuando acudir al hospital Qué hacer en caso de… Dificultades movilización Taponamientos Retiros traqueostomía	Cuidado Instrucción a manipulación Estoma e hiladilla Limpieza traqueostoma Succión traqueostoma Secreciones Educación Viviendo con traqueostomía, fijar conocimientos y conductas Urgencias Rutas de atención Cuando acudir al hospital Qué hacer en caso de… Dificultades en cuidados Dificultades de movilización Taponamientos Retiros traqueostomía

Tabla 1. Propuesta estructura de la información Fuente. Propia.

Del análisis derivan también unas primeras consideraciones:

- Definir como criterio para la construcción de los contenidos, cruzar las fases del proceso quirúrgico (intervención, recuperación en hospital, reintegración rutina diaria) con las unidades de contenido (información general, formación paciente-cuidador, instrucciones para el cuidado, urgencias). En la construcción de contenidos, distinguir el tipo de información y su grado de detalle, según esta sea orientada a paciente-acompañante o personal hospitalario.
- Desarrollar algoritmos de actuación para el tema de cuidados y urgencias; y evaluar su pertinencia para el tema de formación paciente-cuidador. Este insumo facilita el desarrollo de todo tipo de material visual-interactivo.
- Puntualmente con el contenido se sugiere lo siguiente: definir los ítems para el tema cuidado; ampliar el tema diversas actividades diarias y traqueostomía; desarrollar a mayor profundidad el tema "urgencias", así como el tema "formación paciente-cuidador"

Fase 2: Definir. Para el diseño de contenido se parte del análisis anterior y se definen problema y objetivos utilizando la metodología "Matriz de Marco Lógico, MML" (Camacho et al. 2001; Nardi 2006; Ortegón et al. 2005), que permite generar un entorno de evaluación para la toma de decisiones:

Efectos indirectos	remisión a urgencias	solaciones locales fuera de protocolo	nuevas intervenciones
Efectos directos	fallos implementación del protocolo	poca capacidad y/o mala respuesta ante problemas	recepción casos críticos a urgencias
PROBLEMA	bajo impacto buenas prácticas cuidador / paciente de traqueostomía en fase post hospitalaria		
Causas directas	evade interpretación de parámetros cuidado	poca disposición al material documentado	poca comprensión contenido gráfico/comunicativo específico
Causas indirectas	dificultades en educación y fijación de contenidos en cambio estilo de vida y cuidados		estrategia de comunicación difiere de condiciones sociales

Figura 2. Árbol de problemas (MML) Fuente: propia.

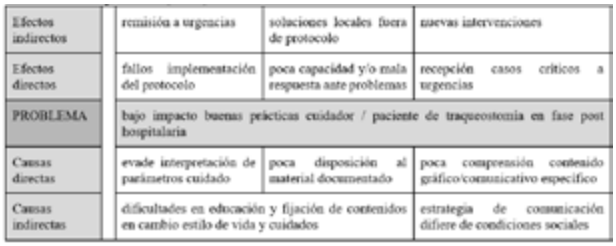


Figura 3. Árbol objetivo (MML) Fuente: propia.

Del árbol de problemas y árbol de objetivos desarrollados bajo MML se determinan los siguientes lineamientos:

Desarrollar un contenido interactivo sobre la traqueostomía (generalidades, cuidados, formación, urgencias) para pacientes, cuidadores y personal especializado. La propuesta concibe el desarrollo sobre una plataforma digital con acceso vía computador y Smartphone.

El contenido se desarrolla bajo los siguientes formatos: Webtoons para contenido referente a "Cuidados", "Formación" y "Urgencias``. Texto/multimedia para material anexo que amplíe el anterior.

El nivel de desarrollo es prototipo: una versión funcional con contenidos reales y alcance limitado que permita evaluar el impacto de la propuesta y la viabilidad de llevarla a producto terminado.

La propuesta requiere el apoyo del equipo Libélula como fuente de los diversos contenidos y expertos en la interacción material-paciente.

Se plantean ciertos casos como referencia, entre los que cabe mencionar el trabajo de Paloma Fernández Corcuera y Julio A. Serrano- http://nopanicovid.com/ y casos de Webtoons (https://www.webtoons.com/es/romance/age-matters/list?title_no=1720)

Fase 3: Idear. Para orientar el prototipado e iteración se establece un tema a desarrollar o insight, implementando la técnica 6-3-5 (Rohrbach 1969), la cual consiste en formar grupos de 6 personas que generan ideas por secuencia, en tres rondas con tiempos por idea de 5 minutos. Para este proyecto en particular se logró conseguir 64 propuestas. La selección de la mejor propuesta se realizó mediante puntuación (cada miembro del equipo selecciona 3 propuestas y a estas le asigna un valor entre 1 y 3, siendo 3 la opción que más le guste), logrando agrupar las propuestas en 4 conjuntos para una última decisión en plenaria, en donde se escogió la propuesta "Cada nuevo comienzo es una oportunidad".

Grupo 1	Celebrar la vida
Grupo 2	Nunca es tarde para aprender y hacer las cosas bien Siempre tendrás la capacidad de reinventarte Las diferencias nos enriquecen Tu transformación de la mano del equipo libélula No te desanimes, inicia tu segundo tiempo Cada nuevo comienzo es una oportunidad
Grupo 3	Cuidar de ti es cuidar de los tuyos La salud de tus seres queridos depende de ti Por ti y por los tuyos, tu bienestar es la clave
Grupo 4	Vive una segunda oportunidad por los tuyos Por ti y por los tuyos, inicia tu segundo tiempo

Tabla 2. Interpretación de las propuestas . Fuente: propia.

Finaliza esta fase constituyendo 3 equipos de trabajo, encaminados al desarrollo de los productos

Equipo 1: Diseño y desarrollo Web	Definición plataforma y criterios técnicos Viabilidad técnica Webtoons Versión 1 diagramación - wireframes Propuesta estilística
Equipo 2: Arquitectura de la información	Estructura información Criterios infográficos Propuesta inicial viable para Webtoons (mapa mental)
Equipo 3: Webtoons, ilustración y guión	Conceptualización propuesta Webtoons (insight) Propuesta /estructura narrativa Propuestas formales (personajes/ambientación/estilo/color

Fuente: propia. Tabla 3. Equipos de trabajos y roles.

Fase 4: Prototipar. El trabajo de prototipado, monitoreo e iteración se desarrolló de la siguiente manera:

Diseño y desarrollo Web: Se realizan primeros avances en creación de correo administrador, análisis de opciones de hosting, opciones de dominio y testeo de plugins. Se establece la arquitectura de navegación (Quienes somos; webcomic; videos; infografías; suscripción a información vía e-mail); se desarrollan propuestas de interactividad con revisión de casos, así como desarrollo de propuestas de estilo gráfico y metáforas para la página de inicio.

Arquitectura de la información: se definieron los temas-subtemas a desarrollar como contenido:

Higiene en traqueostomía			
Información general	Cuidados de la traqueostomía	Educación	Signos de alarma
Presentación del proyecto libélula Qué es una traqueostomía Partes de la traqueostomía	Limpieza cánula interna	(Aividades de higiene en casa) Lavado de manos. Higiene oral. Actividades de vestido y baño.	Qué hacer en caso de...

Tabla 4. Análisis contenido de traqueostomía para el desarrollo. Fuente: propia.

Acompaña la construcción de contenidos los siguientes lineamientos: en cuanto a los contenidos, resaltar la sección de signos de alarma y la nueva condición del paciente. Se contempla el uso de infografías animadas y estructuras tipo "Anime" para aumentar el nivel de recepción y comprensión de la información. Con relación al impacto, se tendrá en cuenta la redundancia en la información y material de posicionamiento del proyecto para la recordación.

Webtoons, ilustración y guión: Se realiza un trabajo de creación de personajes, ambientación y guión, así como pruebas de maquetación para Web Toons.



Figura 4. Proceso de creación de personajes. Fuente: propia.

Fase 5: Probar. Se realizan pruebas bajo modelos heurísticos de testeo con diseñadores para valorar desarrollos iconográficos y de interacción. Paralelamente se presenta al equipo Libélula la propuesta final, para evaluar contenidos y navegación, teniendo presente su experiencia trabajando con pacientes de traqueostomía.

Complementario a lo anterior se realizó una encuesta para personal hospitalario y pacientes, teniendo como modelo un informe, resultado de encuesta, sobre necesidades de educación de los fisioterapeutas de las salas de hospitalización del HUV, realizado con anterioridad por el equipo Libélula. Se convocó a los entrevistados a participar mediante una aplicación en red, dejando como resultados un afianzamiento en la idea inicial acerca de la necesidad de brindar herramientas de educación para los pacientes con traqueostomía. También se evidenció el valor que aporta en didáctica y accesibilidad el desarrollo de dispositivos de mediación desarrollados desde la imagen. Finalmente, la estructuración de la información aumentó la funcionalidad del contenido, distinguiendo material de tipo descriptivo, declarativo y formativo que se puso a disposición del usuario bajo atributos de concreción y legibilidad.

- Encuesta a profesionales https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScZe7YM4lsFbaDc0zdMbUTLpTzg2-p43yCdQCQE8-eAjibp1A/viewform?gxids=7628
- Encuesta a pacientes https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd631ehnN6_9KLtxE5Rz4Bis10krEs2zHfTCXANy45P-fqncw/viewform?gxids=7628

DISCUSIÓN O RESULTADOS

El trabajo desarrollado por el grupo de estudiantes-docente de diseño logra obtener los siguientes resultados

Producto 1. Dispositivo Web para el cuidado de la traqueostomía en etapa post-hospitalaria. Se desarrolla una página web terminada y funcional, orientada al acompañamiento del paciente y cuidador para apoyar el proceso de reincorporación a la actividad diaria. En términos técnicos, la página de tipo "responsive" permite una buena navegación en dispositivos de cómputo como computadores, tabletas o teléfonos. La estructura de navegación la compone una página de inicio donde resalta el insight del proyecto y 4 segmentos independientes a los cuales se accede por menú: información general del proyecto y del procedimiento de traqueostomía, cuidados, higiene en casa y signos de alarma.



Figura 5. Página de inicio del dispositivo Web. Fuente: página web del proyecto http://proyectolibelula.ga/

Producto 2. Propuesta de diseño de información para contenido tipo declarativo sobre la traqueostomía. Se han elaborado una serie de infografías que presentan una síntesis de la información desarrollada en el material impreso previamente elaborado, la cartilla y los folletos. De una orientación gráfica, se han elaborado unos personajes que conducen al usuario por una información que es 70% imagen y 30% texto escrito. Como producto se elaboraron 4 infografías, cada una relacionada con un momento del contenido web (información general, cuidados, higiene en casa, signos de alarma).



Figura 6. Infografía sobre "Signos de alarma" para pacientes con traqueostomía. Fuente: propia.

Producto 3. Narración gráfica para la educación en la vida con traqueostomía. Para el apartado de higiene en casa se ha desarrollado un Webtoons que presenta de manera gráfica una invitación a concientizarse como paciente y cuidador del reto que trae la traqueostomía a las actividades diarias. Para ello se desarrolló una historia con información de tipo reflexiva que incluye creación de personajes, contextualización de la narración, desarrollo de guión y storyboard, así como la construcción de las viñetas de manera vertical para ajustarse al desplazamiento característico de los teléfonos táctiles.

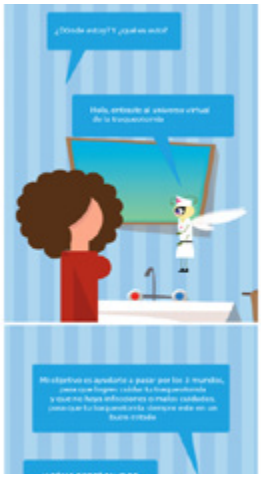


Figura 7. Imagen representativa Webtoons educativo sobre traqueostomía. Fuente: propia.

CONCLUSIONES

Orientar este proyecto mediante el enfoque de investigación-creación permitió desarrollar una experiencia formativa donde las capacidades desarrolladas en la carrera potenciaron el desarrollo de preguntas de investigación. Al respecto, la relación con el equipo del proyecto Libélula definió un problema al cual se dio respuesta con un prototipo funcional, el cual demostró tener el suficiente potencial para escalar a una propuesta completa futura, que cuente con el acompañamiento técnico y un testeo más robusto en cobertura y alcance.

Se considera también un acierto el trabajo con la información existente, pasando de un contenido informativo a uno estructurado con material de tipo declarativo para abordar generalidades y ofrecer instrucción para ciertos procedimientos; y un material de tipo reflexivo que invita a proyectar la vida integrando las buenas prácticas del cuidado de la traqueostomía a la actividad diaria.

De los resultados puede decirse que lograron aportar a la intención inicial del problema, mejorando las condiciones de disposición al material documentado y la recepción del mensaje. Se logró también aportar a la estructura de la información aumentando sus niveles de usabilidad. Y teniendo en cuenta la poca predisposición al material impreso, el cambio de medio- de impreso a digital- acercó más al paciente a sus condiciones actuales, teniendo en cuenta la alta presencia de pantallas táctiles. En ello la valoración de la propuesta se considera más de procedimiento que de impacto, siendo valioso pensar en robustecer esta iniciativa con un equipo interdisciplinario que se proponga llevar lo conseguido al nivel de transferencia.

Finalmente, se hace un reconocimiento a los estudiantes de diseño que participaron de este desarrollo: Diana Puentes, Raúl Obando, Daniela Zúñiga, Andrés Santiago Gil, Valentina Pineda, Oriana Botero, María Angélica Rojas, Luis Felipe Contreras, Mateo Esquivel, Andrea Díaz, Juan José Betancur, Lina María Espinosa, Ana María Orozco Y María Margarita Martínez-Aparicio. A ellos un agradecimiento por su constancia y esfuerzo, caracterizando cada uno de los momentos y resultados. Un agradecimiento también al apoyo de la profesora Esther Wilches-Luna del Grupo de Investigación Ejercicio y Salud Cardiopulmonar GIESC, Universidad del Valle y las integrantes del proyecto Libélula, Daniela Mendoza, Marisol reveló, Camila Reyes, por la guía y transferencia de conocimiento.

REFERENCIAS

Asprilla, L. I. (2013). El proyecto de creación-investigación. La investigación desde las artes. Santiago de Cali: Institución Universitaria del Valle del Cauca.

Ballesteros, M., & Beltrán, E. (2018). ¿Investigar Creando? Una guía para la Investigación-Creación en la academia (1a Edición). Bogotá, D.C.: Editorial Universidad del Bosque.

Barriga Monroy, Martha Lucía La investigación creación en los trabajos de pregrado y postgrado en educación artística El Artista, núm. 8, diciembre, 2011, pp. 317-330 Universidad Distrital Francisco José de Caldas Pamplona, Colombia

Bonilla, H.A., Cabanzo, F., Delgado, T., Hernández, O.A., Niño, A.S. y Salamanca, J. (2019). Investigación-creación en Colombia: la formulación del "nuevo" modelo de medición para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño. Revista KEPES, 16 (20), 673-704. DOI: 10.17151/kepes.2019.16.20.2

Camacho, H., Cámara, L., Cascante, R., & Sainz, H. (2001). El Enfoque del marco lógico: 10 casos prácticos. Cuaderno para la identificación y diseño de proyectos de desarrollo, Madrid, España, Fundación CIDEAL.

Colciencias. (2018). Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, año 2018. Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación – Colciencias Dirección de Fomento a la Investigación.

Cross, N. (2014). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. New York: Berg.

Cuartas, S. L. D. (2009). Investigación-Creación: Un acercamiento a la Investigación en las Artes. Horizonte Pedagógico, 11(1), 87-92.

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, Minciencias, (2020). Anexo 3, La Investigación + Creación: Definiciones y Reflexiones. Disponible en https://minciencias.gov.co/convocatorias/fortalecimiento-capacidades-para-la-generacion-conocimiento/convocatoria-nacional-para

Nardi, A. M. (2006). Diseño de Proyectos Bajo el Enfoque de Marco Lógico. (Parte 1).

Ortegón, E., Pacheco, J. F., & Prieto, A. (2005). Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas. Cepal.

Rohrbach, Bernd (1969). "Kreativ nach Regeln – Methode 635, eine neue Technik zum Lösen von Problemen". (Creative by rules - Method 635, a new technique for solving problems)". Absatzwirtschaft. 12: 73–75.

Giga-mapping interespecies en Pereira, Manizales, Pasto y Växjö

Johana Rodríguez
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
johana.102011965@ucaldas.edu.co
Pereira, Colombia

Hellen Zamudio
Magíster en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
hellenzamudio@gmail.com
Pasto, Colombia

Sara Loaiza
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
sara.102011100@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Juan P. Velásquez
Doctorado en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
juan.velasquez@lnu.se
Växjö, Suecia

INTRODUCCIÓN

En concordancia con los intereses del semillero de investigación en diseño sistémico y con los enfoques emergentes del diseño que plantean que el rol del diseñador debe desarrollar habilidades transversales además de las específicas para abordar la complejidad (Gallego et. al., 2018), se desarrolla un estudio exploratorio a través de la aplicación de la herramienta giga-mapping como medio de buscar relaciones complejas entre especies en las plazas principales de tres ciudades colombianas, Manizales, Pereira y Pasto; y, de una ciudad sueca, Växjö.

El giga-map es una herramienta para la investigación de diseño (Nelson y Stolterman, 2012) y su función es de carácter inclusivo y no dogmático en la cartografía de sistemas (Sevaldson, 2018). Con esta herramienta, los autores grafican las relaciones sistémicas entre la clásica tríada humano/animal/planta tomando como referencia la observación de cada plaza principal en momentos aleatorios. Como resultado, se presenta un giga-map tipo relacional de la interacción de interespecies en los lugares mencionados.

Así como Julie Livingston y Jasbir K. Puar (2018), los autores toman el concepto de interespecies como las relaciones biosociales y políticas entre las diferentes especies, no con un enfoque de clasificación taxonómica, sino como la interacción propia entre las especies.

PROCESO

Este estudio exploratorio se realizó siguiendo las etapas del proceso creativo planteadas por Graham Wallas (1926) y que son la base fundamental para la elaboración de un giga-mapping (2011). Las etapas que permitieron visualizar el sistema de las posibles interacciones interespecies fueron preparación, incubación, iluminación y validación.

Preparación

Los autores realizan lectura y discusión del texto Interspecies de Julie Livingston y Jasbir K. Puar (2011). En él, se analizan las relaciones biosociales y políticas entre diferentes especies, basándose, no tanto en los tipos o clasificaciones taxonómicas, como en las interacciones interespecies. Aquí se cuestionan las interacciones y jerarquías que la especie humana ha ido estableciendo con las demás, las cuales se clasifican a grandes rasgos como "compañeras", que le generan algún tipo de beneficio, o "incompañeras", que le perjudican o atentan contra su bienestar.

A partir de la clásica triada humano/animal/planta que la lectura examina, se plantea analizar las relaciones interespecies en cuatro ciudades donde residen los autores: Manizales, Pasto y Pereira en Colombia, y Växjö en Suecia. Las locaciones elegidas para la observación fueron las plazas principales de cada ciudad.

Dicha observación se realiza con un formato permite organizar los datos recolectados con base en el reconocimiento de los lugares y teniendo en cuenta las especies que se encuentran en la plaza, sus actividades, sus comportamientos y sus interacciones con el entorno inmediato y visible.

Incubación

Después de recopilar la información, se inicia la visualización en la plataforma Miro. Allí se traslada la información de los formatos diligenciados a través de la observación de las plazas. En esta etapa, se privilegia la exploración de distribución de los datos. La estructura inicial deja ver las conexiones espontáneamente posibles de los tipos de especies, la ciudad donde se encuentran y las actividades que realizaban.

Iluminación

Se multiplica la estructura básica del mapa con la información que contiene el giga-mapping para plantear diferentes alternativas de organización de los datos y descubrir la mejor forma de interconectar las relaciones que ocurren entre las especies (ver figura 1). De la misma manera, se establecen relaciones especies/plaza para su posterior discusión grupal.

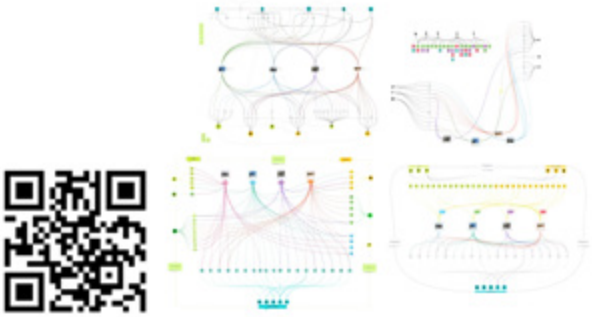


Figura 1. Propuestas visuales de datos. Elaboración propia

Verificación

Posterior a la discusión grupal en la etapa de iluminación, se procede a la verificación de la interacción de las especies en las plazas. De esta manera, el giga-mapping se completa con la inclusión de las relaciones "compañeras" e "incompañeras" mapeadas (ver figura 2). Este último paso permite también el refinamiento de giga-mapping en cuanto a distribución, relaciones relevantes y composición de la información.



Figura 2. Giga-mapping interespecies. Elaboración propia

RESULTADO

Las relaciones interespecies identificadas en las plazas centrales de Pereira, Manizales, Pasto y Växjö, permitieron el mapeo de 19 actividades humanas, 13 especies de animales (9 vertebrados -entre animales de compañía y aves- y 4 invertebrados -insectos-) y 15 tipos de especies vegetales (1 arbusto, 5 matas y 9 árboles). Dicho mapeo permitió identificar las relaciones "compañeras" e "incompañeras" entre las especies, para ampliar esta información revisar el giga-mapping.

Relaciones humano/planta

En términos generales, esta relación es positiva. En Växjö, Pereira y Pasto, la relación es compañera, mientras en Manizales resulta incompañeras debido a que sólo hay musgo y pasto que crece de manera emergente en contra de lo dispuesto en el entorno por el humano.

Relaciones planta/animal

Este tipo de relaciones se caracterizan por ser "compañeras". Por un lado, predomina la coexistencia simbiótica y, por otro, la ausencia de especies que generen algún tipo de daño a la otra especie (plantas venenosas, animales de pastoreo, etc.).

Relaciones animal/humano

En las ciudades colombianas, se aprecian relaciones ambiguas; por ejemplo, los perros y los humanos son compañeros por tratarse de una relación dependiente, mientras que las aves temen a los humanos pero se comen a los insectos. Por otro lado, en la ciudad sueca, el espacio es diferente al de las otras ciudades por casos como que las aves se vean por temporadas o de paso, y los insectos, generalmente pasan desapercibidos por las mismas condiciones de tiempo. Esto indica que predominan las relaciones de los animales de compañía y el humano.

Además de las relaciones entre especies, se pueden relacionar resultados de la elaboración del giga-mapping como método de diseño en la observación de sistemas. En primer lugar, el mapeo consistió en una actividad que además de ser grupal, se configura como colaborativa; el hecho de que los autores observan diferentes lugares, genera una especie de necesidad de la información "del otro" (punto de observación). En segundo lugar, la discusión durante la ejecución del mapeo, permitió una visión holística del sistema general al integrar las perspectivas individuales. Y, finalmente, se refuerza la idea del diseño como un medio diferente a la ciencia y a las artes para abordar la complejidad.

REFERENCIAS

Gallego, C., Mejia, G.M., Velasquez, J.P., Rincón Quijano, E.D., Escandón, P.A., Roldán, A.F., García, A.S., Molina, V., Laserna, L., y Erazo, H. J. (2018). Enfoques emergentes del diseño: Servicios, estrategias y sistemas. En 17th Festival Internacional de la Imagen.

Livingston, J., & Puar, J. K. (2011). Interspecies. Social Text, 29(1 (106)), 3-14.

Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2012). The design way: intentional change in an unpredictable world: Foundations and fundamentals of design competence. Englewood Cliffs, NJ: 1st ed. Educational Technology, 2nd ed. Cambridge, MA: MIT Press.

Sevaldson, B. (2011). GIGA-Mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design. Nordes, (4).

Sevaldson, B. (2018). Visualizing complex design: The evolution of gigamaps. In Systemic Design (pp. 243-269). Springer, Tokyo.

Wallas, G. 1926. The Art of Thought.

Estudios poshumanos interespecie

Doctora Iliana Hernández Garcia
Profesora
Pontificia Universidad Javeriana
ilianah@javeriana.edu.co
Bogotá, Colombia

Doctor Raúl Niño Bernal
Profesor
Pontificia Universidad Javeriana
raul.nino@javeriana.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

La mirada posthumana (1), de lo inter y trans especie, está en la base y surgirá del momento en que el antropoceno se agote radicalmente y cómo nos encontraremos nuevamente con las otras especies en simbiosis. Un mundo postnatural se avizora ante nuestra mirada en los paisajes transformados y en aquellos con tecnologías. Las metodologías de la inmersión pasan por la habitabilidad y por imaginar mundos imposibles, como son los de hongos, virus, bacterias, plantas, y otros animales, robots y wetware y, sin embargo, estar dispuestos a tener la experiencia con ellos.

La especificidad de los estudios interespecie es posthumana, se focaliza en la intersección entre las especies (2) y las distintas conexiones de agentes vivos. La observación está puesta en la inmersión directa en los intervalos y relaciones entre especies. Se trata de ecologías interespecies (3).

Es una propuesta que aporta a la idea del continuum entre vida y no vida y entre naturaleza y cultura, como cuestión de grados ([4]). Es una estética poshumana (5) que se interesa por los afectos a nivel de las relaciones exohumanas, de la inmersión en las interacciones entre especies incluyendo aquellas maquinicas (6).

PALABRAS CLAVE

Poshumano; Interespecie; Inmersión; Habitabilidad; Cultura-naturaleza.

INTRODUCCIÓN

Las ciencias sociales y humanas, ¿cómo pueden propiciar una inmersión en los mundos que nos rodean, sean éstos biológicos o inorgánicos? Los estudios multiespecie (1) proponen un acercamiento de participación y atención a estos mundos, que como el nuestro, están marcados por la contingencia y la incertidumbre. También aportan a la pregunta sobre qué es la vida y cómo diseminar las fronteras entre lo vivo y lo no-vivo (2). Estos estudios se preguntan si las otras especies son solamente los hongos, las bacterias, los microorganismos, o también pueden ser una piedra, un volcán, un tornado. Esto, desde la perspectiva que puede hacerse un proceso de inmersión e interacción con ellos también. El carácter de estos estudios multiespecie radica en las posibilidades y comprensiones alternas que generan con la experimentación e imaginación que ocurre en la interacción con estos mundos. Se trata de una aproximación desde otra mirada, la estética poshumana (3), en la cual, las jerarquías del sujeto humano se invisibilizan y se diseminan en el panorama multiespecies, donde solo somos una más con ellas, un mundo más en un horizonte de mundos posibles, conocidos o no, con los cuales vivimos.

Cabe anotar que los estudios multiespecie no son estudios sobre o de las especies, sino que son estudios desde la perspectiva de la multiplicidad de especies. En este sentido designan una alternativa diferente a los estudios humanos o humanistas, y en lugar de dicho apellido, usan el de multiespecie. Es decir, los estudios mismos son multiespecie. En otras palabras, se trata de una agencia epistémica y de una ontología distintas que se construyen desde dicha posición.

Parten de la idea que todos los seres vivos y los que no, llevan a cabo sus vidas en comunidades. Hacen pensar en las historias entrelazadas que comparten las comunidades y entre ellas, y que pueden ser contadas al experimentarse y observarse. Es el caso del concepto de Stengers (4) de "captura recíproca" que define la relación entre una flor y la abeja polinizadora. Esta articulación escrita en la perspectiva de cómo tener una política para el cosmos, tiene como propósito un futuro común. Podríamos inferir que se aproxima a los estudios multiespecie planteados por Kohn (5), quien sitúa una perspectiva para otra antropología más allá de lo humano, donde somos una especie más en los mundos multiespecie. En ello se problematiza la inoperancia del lenguaje y las ideas antropocéntricas, cuando nos encontramos en relación con las demás especies. Se cuestiona la oposición entre los seres con lenguaje y aquellos que no lo tienen. Así, transforma la relación entre los humanos y los no humanos, en el propósito de desdibujar la separación. Se trata de historias de co-evolución, devenir juntos, y simbiosis entre especies, como parte fundamental del proceso filogenético. Estas interacciones plantean cómo la vida humana y la vida de los demás seres vivos no pueden concebirse aisladas.

METODOLOGÍA

La propuesta de los estudios multiespecie que incluyen la mirada inter y trans especie, tienen que ver con aquello que está a la base y surge del momento en que el antropoceno se agote radicalmente y cómo nos encontraremos nuevamente con las otras especies de las cuales nos habíamos alejado. Un mundo postnatural del cual ya teníamos noticias, se avizora ante nuestra mirada en los paisajes transformados y en

aquellos con tecnología. Las metodologías de la inmersión (6) pasan por el lugar del habitar y a la vez imaginar mundos que no comprendemos o conocemos del todo, como en este caso, los hongos, virus, plantas, otros animales y, sin embargo, estar dispuestos a tener la experiencia separados de lo habitual. No se trata de un análisis externo, tampoco de una relación desprovista de conocimiento biológico o tecnológico. La especificidad de la perspectiva de los estudios multiespecie radica en focalizarse en la intersección entre las especies, y mejor aún, en las distintas conexiones entre agentes vivos, porque en ello va su vida. No hay procesos de identificación de una especie versus otra. Lejos de un interés por distinguir procesos taxonómicos que aíslan a las especies, el propósito metodológico está en los diálogos entre unas y otras; la observación está puesta en la inmersión directa en los intervalos y relaciones entre especies. Se trata de "ecologías de las entidades" siguiendo a Kohn (5). Los materiales genéticos, fluidos, minerales, piedras, agua, son formas de vida también reconocidas como especies químicas, donde se unen la química orgánica y la inorgánica. Es una propuesta que aporta también a la idea del continuum entre vida y no vida como cuestión de grados (7). Son procesos cargados de relaciones, significados, historias, intereses y afectos, que producen y dan nueva forma a otras entidades y a sí mismas. Se trata de una metodología que se interesa por los afectos a nivel de las relaciones exohumanas, de la inmersión en estudios multiespecie. Esta habría de pasar por reconfigurar la idea de afección, y en este caso son Lestel, Brunois y Gaunet (8) quienes a través del campo cruzado de la eto-etnología y la etno-etología generan una construcción inmersiva basada en la experiencia de coevoluciones para la vida.

El Salón Multiespecie (9) se enfoca en las relaciones entre la roca y el agua, las toxinas y los lípidos y distintos agentes del metabolismo. Esto lo encontramos en los trabajos artísticos de Juan M. Castro (10), tales como Little Somethin, es decir algo pequeño y delgado, en el cual presenta el protometabolismo de otra forma de lípidos que están en la interconexión de los procesos vivientes y que incluso según lo sugiere este trabajo, pueden estar originando otras formas de vida liminal (7). Se trata de una burbuja que flota en células vivas y desperdicios tóxicos, también crece y se divide. Expresa un comportamiento protocelular, antes inesperado. A lo cual se suma la ironía de producir vida en medio de la no vida, tal como había sido considerada la química de la toxicidad. Se trata de un protometabolismo en movimiento que puede ser observado como si se tratara de un mundo inmersivo en una pantalla de cristal líquido; el cual, ahora está literalmente vivo, pero de una nueva manera. Esta observación aporta a una ecopolítica de lo vivo (11), en la diferencia, y en relación con los sistemas artificiales.

En Heliotropika, también de Juan M. Castro (10), asistimos a una traducción escalar de la luz a través de la fotosíntesis que hacen las bacterias y la energía con la cual nos relacionamos los humanos. En este mundo bioinmersivo (6), un conjunto de cioanobacterias son interfaseadas cuando hacen el proceso de metabolización de la luz. Esto es percibido por interactores humanos en el espacio de la galería, quienes llevan un sensor neural en su muñeca. Con lo cual se detectan sus pulsaciones y estados anímicos y estos son enviados a las bacterias, quienes a su vez procesan la luz de forma distinta.

Así, se llega al lugar de la percepción sensible, ahora mediada por la biotecnología, la neurociencia y el bioarte como configurador de ecosistemas artificiales (12), que pueden visualizarse en tiempo real. Aquí observamos una simulación computacional del proceso de simbiosis entre humanos y no humanos, la cual emite consideraciones estéticas sobre otras formas de concebir la hipercreatividad cuando rebasa el espacio antropocéntrico y se sitúa en el espacio de lo multiespecie. La simulación mide matemática y gráficamente la expresión de dichas interacciones. Estas experiencias construyen una idea política biotropocéntrica, donde estos intersticios de la química constituyen medios para el agenciamiento de vida en distintos grados, en aprecio de los afectos, intereses y signos de las ecologías específicas de los organismos y materiales, que antes considerábamos no vivos. Siguiendo a Ingold (13), encontramos las posibilidades para pensar en una ecología de materiales sintéticos, y una idea de la materia vibrante y vivaz que organiza ecologías de las cosas. Estas cosas químicas pueden ser las piedras o la robótica.

Dooren, Kirksey y Munster (1) denominan vivacidad abiótica a aquellas entidades que expresan vida a través de afectos y de ser afectadas por otras, y de cómo lo biótico se revela limitado frente a estas consideraciones más amplias de los estudios multiespecie. El concepto de especie, es tratado en Dooren, Kirksey y Munster (1), como un sentido de parentesco y no de clasificación taxonómica. De forma que la relación, la hibridación y lo difuso son esenciales en la percepción de las entidades.

El sentido de mundos multiespecie plantea una relación metodológica con los mundos posibles (14), en cuanto a la manera como presentan entrelazamientos de agentes que generan torsiones y transformaciones de unos y otros a partir de la forma como se identifican y clasifican entre sí, en las acciones prácticas, y cómo ello engendra mundos estéticos que no estaban allí previamente. También porque estos mundos enactúan y agencian, a través de autonomías y procesos auto-organizados en los cuales se evidencian patrones y rasgos de comportamientos que elaboran paisajes de ecologías posibles (15). Y también de aquellas especies no apreciadas por los humanos, tales como los virus, microbios, buitres o la hierba. El propósito de la inmersión es "aprender a dejarse afectar y así cuidar de manera diferente", dicen Dooren, Kirksey y Munster (1), puesto que nuestra propia supervivencia está relacionada con los entrelazamientos con otras especies.

El Octavo día, un trabajo de bioarte de Eduardo Kac (16), plantea el problema de la evolución transgénica. Se trata de una ecología artificial; es un mundo, un conjunto de especies transgénicas y un biobot. Presenta un escenario de biorrobótica y biotelemática. Se trata de amebas transgénicas en un biorreactor que las nutre y cultiva, y cuando éstas se dividen o desplazan, el robot se mueve. Esta colonia funciona como un organismo multicelular que interactúa con el entorno, junto con un computador y un sensor, lo que se convierte en el sistema nervioso del biobot. Hay una visión en telepresencia a través de la web, que tiene control sobre un visor manejado a distancia por los internautas. Con lo cual, los humanos y las amebas se encuentran en el cuerpo del biobot. Hay visualizaciones internas y externas a este escenario y al espacio de la galería, las cuales se yuxtaponen y confrontan especialmente, cuando los internautas observan tanto al entorno transgénico con el biobot y a los humanos observando locamente. Esta acción convierte a los humanos en parte de la ecología artificial organizada en una webesfera, lo cual conecta el sentido de internet como red de redes.

Los humanos somos transgénicos, igual que muchos otros organismos, somos un traslado de genes interespecies. Así, este trabajo propone una expansión de la biodiversidad más allá de los tipos de formas de vida conocidas. Dice Kac que la biología se convirtió en una ciencia de la información y ya no en una ciencia natural y la biosemiótica emergió como campo de la comunicación y significación de los seres vivos (16). Para concluir el desarrollo metodológico, citamos en la perspectiva de la comunicación entre especies, el trabajo de Kac denominado: Ensayo sobre el entendimiento humano (1994) (16). En él, se conectan a distancia, un canario y una planta, cada uno situado a miles de kilómetros entre ellos. A través de procesos de traducción mediados por tecnología, estas dos especies diferentes siguen un diálogo interactivo en tiempo real que propicia para los interactores, una situación de reflexión sobre la manera como concebimos la idea de mente, y cómo ésta se encuentra más allá de lo humano. Los equipos que se utilizan son normalmente usados para medir, descodificar, traducir el entendimiento humano. Observamos aquí una visión del campo de estudios multiespecie propuesto por Dooren, Kirksey y Munster (1), donde la inmersión en los mundos de otras especies concretas, es ofrecida por la tecnología y ésta actúa como método. Con lo cual también el concepto de mente se abre, cuestionando su aislamiento en lo exclusivamente humano.

DISCUSIÓN

El continuum naturaleza-cultura, se expone en el espectro amplio de la habitabilidad en la cual se insertan varias condiciones de la creatividad contemporánea, entre las cuales se destaca la cooperación no jerárquica en los términos como lo expone Mancuso (17), refiriéndose a las estructuras vegetales y su similitud con las redes de internet. En tal sentido la emergencia de los estudios multiespecie está relacionada con la vida artificial, y esta ocurre gracias al conjunto de dispositivos y objetos que la constituyen. Es importante señalar que sobre este aspecto surge un nuevo entorno epistemológico en el cual es clave señalar las relaciones principalmente de la computación y las condiciones algorítmicas en las que se conjugan campos de bioinformación. Este aspecto habría que resaltarlo como el continuum que hace posible que otra naturaleza de condición artificial esté permanentemente configurando la transformación cultural de amplia circulación. Las dinámicas globales de la computación y la información plantean preguntas sobre los entornos inmersivos en relación con campos teóricos muy diversos que implican a las ciencias, las artes, las ecologías y muchos otros campos interdisciplinares. Aquellos están orientados a la comprensión en el discurrir de nuestros tiempos sobre la evolución ecotecnológica de las diversas formas de interacción y amplitud creciente de los sistemas digitales y la multiespecie. En ello se distribuye el conocimiento a través de la red. Lo cual constituye un prospecto de los campos inmersivos que actualmente elaboramos por la proximidad entre los datos y los fenómenos de la bioinformación, que emerge por la interacción entre especies como lo vimos en los trabajos de Kac. La bioinformación es una ciencia de la cual podemos destacar su hibridación de lo biológico con lo tecnológico. Con relación a lo anteriormente descrito se puede enriquecer la reflexión en los aspectos innovadores que han implicado procesos con la biomateria, pues corresponden a las transiciones de un continuum naturaleza-cultura al identificar la bioquímica de la tierra, pues en ella se hibridan las relaciones electrofisiológicas de las plantas, la bioquímica de una gran cantidad de elementos del suelo y el subsuelo, especialmente de aquellos para propiciar las proteínas y nutrientes de la vida de muchas especies. Igualmente en el silicio, el cuarzo y el conjunto de nitratos, asi como en el calcio y un sinnúmero de elementos ocurre una transformación cultural a través de sus estructuras homeostáticas que atraviesan su existencia como multiespecies. Con las tecnologías y la biomateria, especialmente a nivel de redes se avizora otra habitabilidad, la cual se expone como expansión y aparición de teorías y enfoques cyborgs, como los expuestos por Haraway en su concepto de simpoiesis (18). Los enfoques inmersivos como se ha expuesto en la metodología, adquieren relevancia conceptual, teórica y experiencial en la ampliación y comprensión de derechos de otras formas de vida y de todos los sistemas. Latour (19) lo ha expuesto a nivel político para referirse a las dimensiones ecopolíticas de los no humanos. Esta perspectiva adquiere una escala más global, gracias a que las tecnologías y las redes están contribuyendo a las diásporas de relaciones y su condición distribuida (20).

Estas perspectivas estéticas también expresan que la habitabilidad continúa con el avance sensible de la inmersión, en conjunto con el desarrollo exponencial de software y wetware, para hacer más complejo el camino

hacia la inteligencia artificial y los procesos de hibridación multiespecie y tecnológica. Así las cosas podemos hacer referencia a las ciencias de la creación, en las cuales se pueden relacionar los procesos y campos creativos que intervienen en las ecologías, igualmente con las exploraciones ecofilosóficas que surgen simultáneamente con estas investigaciones teóricas en los ámbitos de las artes y los entornos virtuales que enriquecen la investigación sobre los campos que involucran la computación bioinspirada.

En los trabajos descritos anteriormente, además, se pueden señalar los aspectos de telepresencia y comunicación, bioinmersión, realidad aumentada, performances, innovación de interfaces, hardware, software creativos y wetware. Estos trabajos explican la hibridación tecnológica y multiespecie con los temas de las artes cuya evolución pasa por las interacciones electrónicas, digitales, computacionales, cuánticas, entre otras que se pueden enunciar así: arte biotecnológico, arte transgénico, artes polisémicas, artes nanotecnológicas, artes interactivas, artes inmersivas, paisajes sonoros, por citar algunas.

De esta manera, se comienza a considerar otra condición que irrumpe en el contexto actual como la vida artificial desde la computación bioinspirada, la cual es parte de la habitabilidad, y en ella se amplían horizontes de evolución tecnológica y biológica de los ecosistemas. Estos se convierten en un aspecto heurístico sobre los procesos culturales cambiantes y vertiginosos que están relacionados con las nuevas metodologías de los datos cuyo epicentro es el Big Data y un conjunto de algoritmos que con las redes de computación y conocimiento enriquecen diversos campos creativos. Los múltiples programas informáticos, la invención de estrategias de consulta en motores de búsqueda de datos, propician que nuestros contextos creativos, académicos e investigativos sean de mayor resonancia en los cambios y transformaciones de nuestra época de amplias disrupciones. En las revoluciones contemporáneas, luego del desciframiento del mapa genético, la era proteómica, el surgimiento de las Ciencias Ómicas, la Biología de Síntesis, las Ciencias Epigenéticas, se amplían los campos de conocimiento en las relaciones multiespecie e interespecie, pues cada día es más importante esta relación, gracias a la profundización en estos campos. Las Ciencias del Espacio con exploradores robóticos nos hacen partícipes de las experiencias exobiológicas conocidas por Curiosity, ahora el Perseverance en Marte, generan otros avances científicos en el transcurso del siglo XXI. Se amplían las nociones de habitabilidad acerca de cómo los ecosistemas y las redes transforman las dimensiones de la emergencia y de heurísticas que son significativas en los procesos de creación. Con este suceso de carácter global, es posible adentrarnos en que los lenguajes científicos que inciden de manera inter y transdisciplinaria en muchos lugares del planeta, de la mano con las tecnologías computacionales posibilitan hacer una filosofía de conceptos, temas y avances en las investigaciones innovadoras por las cuales se desplazan los campos de conocimiento. Igualmente las poéticas para campos artísticos y creativos.

Con los avances que representa la vida artificial a través del estudio de los insectos, según enuncia Boden (21), se conjugan otros temas, problemas y fundamentos para estudiar el comportamiento situado. En sí se trata de establecer la conexión e hibridación entre biología y tecnología en las relaciones interespecies. Así las cosas, se plasma de manera contemporánea un creciente campo de conocimiento en relación con otras ecologías, para que centros de investigación en humanidades y ciencias básicas también realicen una convergencia de temas para encontrar puntos comunes, dialogar en torno a problemas de amplia significación tanto para las artes como para las mismas ciencias que apuntan al encuentro novedoso con otras ecologías. En estos nexos confluyen relaciones interespecie, con variados aspectos de la cultura global, la cual por ende es tecnológica, en la que los artistas y científicos coinciden de manera interdisciplinaria para proponer campos e hibridaciones heterogéneas con poéticas creativas orientadas a pensar la vida en conjunto. La creatividad desde la heurística filosófica es una metodología de investigación abierta con la cual se avanza en la comprensión de la complejidad de los sistemas biológicos y de las máquinas inteligentes, lo cual nos habla de un espectro sensible en una nueva relación de mundos posibles.

CONCLUSIONES

Las artes electrónicas y computacionales toman diferentes matices de la vida artificial en el espectro de lo multiespecie e interespecie, pues además de explicar los temas de los sistemas biológicos y otras inteligencias, crean códigos y lenguajes de uso creativo en el software y wetware. Así como criterios que proponen singularidades en las creaciones de biometría, los canales de voz, la sinestesia, las esculturas inmersivas y la interactividad líquida de los sistemas vivos y artificiales. Estos elementos que emergen de otras ecologías se hibridan con las artes y las ciencias, las cuales se desplazan por medios virtuales y técnicas digitales en las cuales la computación hace visible en las redes una ampliación de sentidos para que otros sistemas integren la complejidad e interconexión de la vida multi e interespecie de manera singular. Las artes interactivas plantean campos transdisciplinares y de complejidad creciente pues la vida artificial simulada a través de los sistemas involucra un amplio dominio de las matemáticas y de lógicas que puedan ser flexibles entorno a la acción y reacción de los interactores.

Pensar el tiempo creativamente contribuye a la exploración del mundo (22). El tiempo produce inquietudes. Es urgente y necesario pensar en las transformaciones de los ecosistemas sociales naturales, que de por sí están ampliamente relacionados con los ecosistemas artificiales y tecnológicos, además de los sistemas biológicos de animales y plantas. En conjunto, en la época contemporánea asistimos a la

construcción de los ecosistemas sociales artificiales y se experimenta un proceso hacia la vida artificial donde ya nos comprendemos como multi e interespecie.

La inestabilidad intrínseca de la naturaleza se encuentra en el nivel microscópico, en él se comprende la irreversibilidad, la aleatoriedad, las fluctuaciones estadísticas. La conexión entre las estructuras globales del pensar, suceden gracias a la creatividad permanente, al uso y apropiación de las innovaciones cuyo despliegue se expande en interespecies, dispositivos electrónicos y digitales, en la vida artificial y sistemas a través de los cuales podemos transitar por imágenes, pantallas y conexiones sinápticas, condición que globalmente tiende al incremento de fenómenos altamente complejos (23). La importancia en las transformaciones de la creatividad, radica en los cambios cognitivos a partir de fenómenos interactivos que han sido comprendidos por los diversos organismos multi e interespecie a partir de los sistemas de conocimiento. A través de su evolución y en líneas discontinuas de tiempo permiten explorar los estadios de la abstracción, invención de lenguajes, símbolos y patrones que se pueden simular en la computación a través de software diverso y programas como la inteligencia de enjambre, percolación, boyds, entre otros.

Pensar de manera diferente y transformar las dinámicas de la cultura, así como los problemas para adaptar, desechar lo cooptativo y lo contaminante, reciclar productos y elementos a partir de principios ecofilosóficos (24), y de interespecie, promueve la resiliencia de los ecosistemas. Se trata de innovar en procesos insospechados, dar el paso decisivo hacia campos ecológicos para sobrepasar aquellos marcos que parecen inevitables como los políticos y los económicos, principalmente. Finalmente, deseamos resaltar que las relaciones interespecie hacen parte de la red cooperativa y expandida que impulsa la coexistencia de diversos y múltiples organismos para hacer posible la vida.

REFERENCIAS

Dooren, T., Kirksey, E. y Munster, U. (2016) "Multispecies Studies: Cultivating Arts of Attentiveness". Environmental Humanities, 8:1.

Bedau, M. (2016) "Cuatro enigmas sobre la vida" En M. Bedau, C. Cleland (eds.) La esencia de la vida: enfoques clásicos y contemporáneos de filosofía y ciencia. México: Fondo de Cultura Económica, 795-822.

Hernández García, I., Niño-Bernal, R. y Hernández-García, J. (2021). Estética poshumana: interacciones entre sistemas naturales y artificiales. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. (en prensa).

Stengers, I. (2010). Cosmopolitics. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Kohn, E. (2013). How Forest Think: Toward an Anthropology beyond the Human. Berkeley: University of California Press.

Hernández-García, I. (2016). Mundos bioinmersivos: la creatividad en evolución. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández-García, I. (2020) "Paisajes poshumanos y vida liminal" en Hernández García, I., Niño Bernal, R. Hernández-García, J. (eds.). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Lestel, D., Brunois, F. y Gaunet, F. (2006). "Etho-ethnology and ethno-ethology", Social Science Information, 45, 155-177.

http://www.multispecies-salon.org/events/ consultado en mayo 7 del 2021.

www.juanmcastro.com

Hernández García, I., Niño Bernal, R. Hernández-García, J. (2018). Ecopolítica de los paisajes artificiales. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández García, I., Niño Bernal, R. Hernández-García, J. (eds.) Paisajes artificiales: virtuales, informales y edificados. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Ingold, T. (2013). "Anthropology beyond Humanity." Suomen Anthropologi 38, No. 3, 5–23.

Hernández Garcia, I. (ed.) (2016). Estética de los mundos posibles: inmersión en la vida artificial, las artes y las practicas urbanas. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández-García, J., Niño Bernal, R. Hernández García, I. (2020). "Paisajes artificiales e informales". En Hernández García, I., Niño Bernal, R. Hernández-García, J. (eds.) Paisajes artificiales: virtuales, informales y edificados. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

www.ekac.org

Mancuso, S. (2017) El futuro es vegetal. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Haraway, D. (2017) "Symbiogenesis, sympoiesis, and art science activisms for staying with the trouble". En A. Tsing, Swanson, E. Gan, N. Bubandt (eds) Arts of living on a damaged planet, Minnesota: University Press of Minnesota, 25-50.

Latour, B. (2013). Políticas de la naturaleza. Por una democracia de las ciencias. Barcelona: RBA.

Hernández Garcia, I., Niño, R., Cabra, F., Rodriguez, J.A., Marciales, G., Barreneche, C. (2018) Las ciencias sociales y humanas en la actual sociedad del conocimiento. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Boden, M. (2017). Inteligencia Artificial. Madrid: Noema.

Prigogine, I., Stengers, I. (2004) La Nueva alianza. Metamorfosis de la ciencia. Madrid: Alianza Editorial.

Hernández-García, J., Hernández García I. (2021) “Smart and Informal?: Self- Organisation and Everyday” En Aurigi, A., Odendaal, N. (eds.) Shaping Smart for Better Cities: Rethinking and Shaping Relationships Between Urban Space and Digital Technologies. Londres: Elsevier - Academic Press. Pp. 307-320.

Braidotti. R. (2013). Lo posthumano. Barcelona: Gedisa.

BIBLIOGRAFÍA

Braidotti. R. (2013). Lo posthumano. Barcelona: Gedisa.

Bedau, M. (2016) “Cuatro enigmas sobre la vida” En M. Bedau, C. Cleland (eds.) La esencia de la vida: enfoques clásicos y contemporáneos de filosofía y ciencia. México: Fondo de Cultura Económica, 795-822.

Boden, M. (2017) Inteligencia Artificial. Madird: Noema.

Braidotti. R. (2013). Lo posthumano. Barcelona: Gedisa.

Dooren, T., Kirksey, E. y Munster, U. (2016) “Multispecies Studies: Cultivating Arts of Attentiveness”. Environmental Humanities, 8:1.

Haraway, D. (2017) “Symbiogenesis, sympoiesis, and art science activisms for staying with the trouble”. En A. Tsing, H. Swanson, E. Gan, N. Bubandt (eds) Arts of living on a damaged planet, Minnesota: University Press of Minnesota, 25-50._____(2009) “Becoming-with-companions: sharing and response in experimental laboratories”. in: Tyler, T., Rossini, M. (orgs.). Animal encounters. The netherlands: Leiden, pp. 115-136.

Hernández García, I., Niño-Bernal, R. y Hernández-García, J. (2021). Estética poshumana: interacciones entre sistemas naturales y artificiales. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. (en edición).

Hernández-García, I. (2016). Mundos bioinmersivos: la creatividad en evolución. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández-García, I. (2020) “Paisajes poshumanos y vida liminal” en Hernández García, I., Niño Bernal, R. Hernández-García, J. (eds.). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández-García, J., Hernández García I. (2021) “Smart and Informal?: Self- Organisation and Everyday” En Aurigi, A., Odendaal, N. (eds.) Shaping Smart for Better Cities: Rethinking and Shaping Relationships Between Urban Space and Digital Technologies. Londres: Elsevier - Academic Press. Pp. 307-320.

Hernández García, I., Niño Bernal, R. Hernández-García, J. (eds.) (2020). Paisajes artificiales: virtuales, informales y edificados. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández-García, J., Niño Bernal, R. Hernández García, I. (2020). “Paisajes artificiales e informales”. En Hernández García, I., Niño Bernal, R. Hernández-García, J. (eds.) Paisajes artificiales: virtuales, informales y edificados. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández García, I., Niño Bernal, R. Hernández-García, J. (2018). Ecopolítica de los paisajes artificiales. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández Garcia, I. (ed.) (2016). Estética de los mundos posibles: inmersión en la vida artificial, las artes y las practicas urbanas. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández, I., Niño, R., Cabra, F., Rodriguez, J.A., Marciales, G., Barreneche, C. (2018) Las ciencias sociales y humanas en la actual sociedad del conocimiento. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Ingold, T. (2013). “Anthropology beyond Humanity.” Suomen Anthropologi 38, No. 3, 5–23.

Kohn, E. (2013). How Forest Think: Toward an Anthropology beyond the Human. Berkeley: University of California Press.

Latour, B. (2013). Políticas de la naturaleza. Por una democracia de las ciencias. Barcelona: RBA.

Lestel, D., Brunois, F. y Gaunet, F. (2006). “Etho-ethnology and ethno-ethology”, Social Science Information, 45, 155-177.

Mancuso, S. (2017) El Futuro es Vegetal. Barcelona. Galaxia Gutenberg.

Prigogine, I., Stengers, I. (2004) La Nueva alianza. Metamorfosis de la ciencia. Madrid: Alianza Editorial.

Stengers, I. (2010). Cosmopolitics. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Páginas web consultadas:

http://www.multispecies-salon.org/events/ consultado en mayo 7 del 2021.

www.ekac.org

consultado en mayo 7 del 2021

Diseño y vida mínima

Maria Ginette Múnera Barrios
Magister en Filosofìa – Diseñadora Industrial
Docente investigador asociado
mariag.munera@upb.edu.co
Medellín, Colombia

Estudiantes: Santiago Aparicio, Laura Arbeláez, Valentina Ballesteros, Mateo Correa, Juan Camilo Cardona, Laura García, Valeria Gómez, Oscar Salamanca; Simón Gómez, Juan Pablo Gómez, Sergio Quirama y Mariana Gómez

RESUMEN

Vida mínima es uno, entre muchos términos utilizados para ilustrar el paisaje cotidiano de estos tiempos. Esta noción nos permite habitar lo actual y nos invita a ralentizar y vivir la vida de la mejor manera desde una mirada mínima. Para esta reflexión, vida mínima quiere decir lo poco, lo pequeño, lo insignificante; aquello que pasa desapercibido ante nuestros ojos. Se trata de darnos cuenta que a través de lo mínimo, que la vida se organiza de otra manera y nos sirve para interpelar los modos del habitar contemporáneo. La idea central es que solo cuestionándonos sobre el mundo en el que vivimos se pueden generar espacios de creación verdaderos y pertinentes. Para los diseñadores es un gran reto que demanda nuevas relaciones del diseño con la tecnología pero sobretodo con la vida. Es evidente que la vida ya no se manifiesta lineal, se manifiesta distorsionada y compleja; la idea es pensar en fortalecer los espacios de creación y diseñar otros modos de interacción y habitabilidad que nos permitan que este mundo sea posible. Para ello se hace necesario pensar desde los límites para una vida mínima dadas las características del mundo actual tal y como se nos manifiesta en estos tiempos de crisis.

PALABRAS CLAVE

Diseño Contemporáneo; Estética y Diseño; Diseño para la vida; Diseño, Ciencia y Tecnología; Diseño y sostenibilidad de la vida.

INTRODUCCIÓN

Paradójicamente el diseño tradicional se ocupa del comercio y el marketing y creemos que podemos colocar nuestro conocimiento en situaciones cotidianas, las de la vida común. Sin embargo, este es apenas el comienzo de un debate que a manera de crítica dejamos puestas en escena junto a sus debidas implicaciones e imaginarios. Este es un momento en el que el diseño debe considerarse como praxis de sanación para el tejido de la vida, se nos sugiere una relación distinta que demanda una relación más cercana al cuidado de la vida. Por lo tanto se puede decir que el diseño se manifiesta como un modo de pensar la vida con una mirada tranquila, donde lo posible es diseñar herramientas, discursos y formas de conocimiento orientadas a mejorar, vale decir, mejorar no solo la vida humana sino a su vez la no humana. Otro diseño es posible y se hace necesario la renovación del diseño crítico y la restauración de la naturaleza en sentido amplio pues la vida natural ya no es como la conocíamos, el objetivo principal se dirige hacia la instauración de otra forma de vivir la vida. Es urgente reaprender de un mundo que ha estado mediado por lo antropocéntrico para construir un horizonte más allá que nos permitan nuevas innovaciones o nuevos relatos.

METODOLOGÍA

Durante el 2020 y comienzos del 2021, como tema de introducción se trabajó con el texto de Braidotti (2018), denominado “Por una política afirmativa”[1], en este texto y en otros se hallaron varias afirmaciones conceptuales en las que el diseño tiene mucho qué aportar. El ejercicio que realizamos se denominó cátedra infinita aludiendo a la virtualidad que nos esperaba, dadas sus características abiertas y orientadas a la incertidumbre, transitando un momento histórico que todavía no acabamos de caminar. Hoy nos sigue atravesando y decidimos profundizar en problemáticas que surgen de este trasegar con preguntas pertinentes con nuestra propia experiencia personal y colectiva. La metodología sugirió lecturas, referentes y casos con los que se logró abrir el debate. Al comienzo nos preguntamos por las posibilidades existentes entre el arte, el diseño y la tecnología para luego revisar ejemplos y reflexiones actuales. Con el debate surgieron las preguntas y el pensamiento crítico no tardó en trazar horizontes que permitieron identificar tensiones y preguntas que trascendieron lo material.

DISCUSIÓN

Vida Mínima: la vida en su mínima expresión.

El momento que vivimos nos muestra que la vida se amplía y lo que hemos denominado pensamiento de frontera o border line, se desborda. Aunque surgen políticas de relacionamiento y creación que se derivan de esta ampliación de la vida, sabemos que lo que conocemos como prácticas del diseño se manifiestan críticas y se traducen como éticas del cuidado de la vida, dada la profundidad de la realidad

1. BRAIDOTTI, R (2018). Por una política afirmativa. Itinerarios éticos. Ed. Gedisa

que atendemos. Así las cosas, el concepto de vida mínima emerge como una experiencia y a nuestro modo (diseño) una manera de acercarnos a los lugares donde nos hemos tenido que reducir para revisar la forma cómo estamos viviendo. La idea es proponer otras formas de organización que nos permitan reflexionar sobre la responsabilidad que tenemos con la sostenibilidad de la vida. Paradójicamente esta situación nos compete a todos, en especial a los diseñadores pues nuestro compromiso nos anima a tratar de crear ciudadanos conscientes de la vida mínima que hay que proteger, con el mínimo de recursos posibles para que la vida sea posible.

Pensar los límites

Pensar los límites es acercarse a lo que nos pasa, es profundizar en esos lugares donde ocurre la vida para revisar y valorarla, aunque la vida se ha reducido significativamente en varios sentidos, no se trata sólo del espacio físico sino de la forma como nos relacionamos con lo otro y con los otros. La vida tal y como se nos muestra requiere de menos en cuanto a recursos, pero asimismo nos muestra la apertura amplia e infinita hacia lo distinto. Se nos invita a ralentizar (Han, 2018), se nos propone pensar en los detalles. Como creativos debemos instaurar mínimas alteraciones en nuestro planeta puesto que asistimos a un momento histórico donde la vida ya no es como la conocíamos. La tarea es modificar no solo el concepto sino las prácticas. El diseño problematiza sobre estos límites y le da cuerpo a la unión entre la naturaleza y la tecnología que comienza a constituirse como una segunda naturaleza donde lo humano es también lo otro, lo no humano. La idea es crear mundos posibles, donde el diseño sea capaz de crear otros discursos diferentes a la producción, permitiendo los debates y abriéndose hacia a la crisis que estamos viviendo. Se trata de un sistema abierto, adaptativo y crítico donde sea posible cuestionarnos a nosotros mismos. Somos responsables de la sostenibilidad de la vida.

Nuestra existencia está en juego y se hace necesario profundizar en nuestros entornos para fortalecer nuestros comportamientos y crear otros modos de relacionarnos. Nuestro propósito es crear escenarios utilizando procesos y arquitecturas nuevas que nos faciliten el cuidado de la naturaleza y la organización de nuevos ecosistemas en los que habitaremos el futuro. Pensar en la sostenibilidad es pensar en cuestionarnos sobre la vida que queremos. Para ello hemos ubicado algunas tensiones para que los debates sigan. El diseño contemporáneo intenta comprender los procesos de significación que se derivan de los modos en los que habitamos. El diseño ayuda a conocer pero sobretodo a reconocer y reconocernos mutuamente. El DC es una forma de planear y pensar el futuro desde las preguntas que nos hacemos hoy y de ahí su importancia. La metodología es inquietarse, caer en cuenta, generar una actitud frente a la vida y formular una postura que nos permita atender lo que viene. Lo primero que se requiere son los referentes, con ellos podemos revisar algunos ejemplos como:

Proyectos

Durante la experiencia en el aula, nos acercamos cada vez más a contextos diversos. El ejercicio plantea la posibilidad de pensar en las diferentes especies, pero sobretodo, abre la puerta hacia la construcción de imaginarios contemporáneos. Las preguntas sugieren puntos de partida para el debate pero lo importante es experimentar y crear escenarios donde la vida sea posible. Aunque pareciera que la pregunta gira en torno a la literatura de las estéticas post humanas (Braidotti, Broncano, Haraway, entre otros). El ejercicio deja ver en diálogo al biodiseñador en comunión con las otras disciplinas, e invita a pensar en otras lógicas de conocimiento con sus debidos descentramientos. Para este tiempo pensar en el universo de los virus y las bacterias es pertinente, dado que cohabitamos con ellos y si bien es claro que la creación de lo humano está hecha por lo humano, es tiempo de hacer emerger lo otro, pues no hemos hecho otra cosa que hacernos emerger a nosotros mismos. Aunque nos hemos dado cuenta que son los animales y las plantas las que nos han hecho que seamos posibles, en ese mismo lugar nos instalamos para descentrarnos y pensar en otros lugares donde todo y todos, lo natural y artificial no sea escindible.

Me duele (S)

Estimamos que la tarea de los docentes reside en combatir con los instrumentos críticos del pensamiento y la enseñanza, pero también de la resistencia política: no sólo en las aulas, sino también en la esfera pública. (Braidotti, 2018, p. 11)

Uno de las problemáticas encontradas en el marco del ejercicio reflexivo se centró en el poder de la imagen; los estudiantes analizan casos específicos donde estrategias publicitarias como Benetton, las caricaturas, los memes y las intervenciones del arte urbano como las de Bansky fueron los referentes más relevantes. Como resultado los estudiantes diseñaron una estrategia virtual utilizando imágenes editadas de algunas de las obras de Bansky para provocar en el ciudadano común y local reacciones acordes con la realidad contextual que todavía experimentamos en Colombia. Al final se invita a participar en estas construcciones, dado que el objetivo principal es la puesta en escena de la imagen como excusa para generar una opinión entre los ciberusuarios, abriendo un espacio de creación y expresión del sentir individual y comunitario.

(Juan Pablo Gómez y Sergio Quirama, 2021)

Zona sonora

Zona Sonora es una idea pensada para el Jardín Botánico de la ciudad de Medellín, orientada a privilegiar el Sonido como material visible. La propuesta tiene como principio el sonido holofónico para la generación de sensaciones a través de varias aplicaciones. El visitante puede transformar los sonidos que se derivan de instrumentos, sintetizadores y paisajes artificiales, generando espacios naturales mediante diferentes experiencias. La experiencia contempla tanto intervención arquitectónica o espacial, así como el diseño

de módulos dispuestos para los dispositivos tecnológicos y una planta móvil, junto con sistemas de conexión y video, además de considerar lo pertinente a la señalización del lugar, sistema de iluminación, paneles de resonancia y vibración necesarios para el diseño de la experiencia Sonora. (Santiago Aparicio y Oscar Salamanca, 2021).

Animal right

La idea original del proyecto denominado "Animal Rights" denota todo aquello que tiene que ver con los animales; se centra en una estrategia de sensibilización para generar una cultura diferente frente a las mascotas, las cuales han sido y siguen siendo "antropomorfizadas" gracias a la tendencia humana de asignar comportamientos humanos a lo no humano. Esta profunda reflexión llevó a los estudiantes a pensar en otros imaginarios posibles, invirtiendo los roles antropocéntricos para ubicar a las mascotas en escenarios jerárquicos diferentes. El ser humano tiende a humanizar a las otras especies, y en muchos casos esto es considerado maltrato. (Valeria Gómez y Juan Camilo Cardona, 2021).

Una consideración que vale la pena resaltar es la comprensión de que el hombre ya no hace parte de la cúspide de la pirámide, y en este sentido, la coevolución de las especies se debe generar en términos horizontales, teniendo muy presente que se inauguran otras ontologías e intersubjetividades; que, en la medida que se entiendan como coevolutivas pueden continuar y participar en procesos de simbiosis poshumanos o relaciones nuevas entre humanos y máquinas, ya que todavía los unos o los otros siguen siendo hasta ahora seres limitados. La idea es: "Imaginar un mundo en que cada sujeto es libre de moverse y de expresarse es la única manera de garantizar sus derechos básicos" (Braidotti, 2018, p. 10).

Naturaleza circular- El poder de retornar

La propuesta se basa en el diseño de sistemas contenedores modulares que permiten acoplar diferentes especies tales como vegetales, lombrices, insectos, hongos, generando un pequeños ecosistemas adaptables para los balcones y terrazas de habitantes en las ciudades. Este sistema funciona a manera de macetas como lombrimacetas o lombricompostaje que permite procesar los desechos orgánicos para convertirlos en abono para jardines. (Simón Gómez y Laura García, 2021).

Metamorfosis- estética corporal protésica

Uno de los proyectos se instaló en la actual relación del diseño con la medicina, en el caso concreto de las prótesis de miembros inferiores para niños. Este proyecto se cuestionó en profundidad y se denominó "metamorfosis". Se utilizó como referente la mariposa y algunos superhéroes como el hombre araña. Metamorfosis logra que ni el niño ni su entorno se vean diferentes. Para ello los estudiantes desarrollaron toda una estética corporal protésica a manera de sistema de objetos que funcionan como parte de la indumentaria cotidiana y como sistema de acompañamiento de la prótesis tradicional. Este sistema simula o se asemeja a una armadura, logrando que el niño se empodere a igual que sus imaginarios "superhéroes"preferidos. La idea es invertir la lógica de discapacidad y orientar el diseño hacia una estética incluyente donde todos los niños y niñas quieren verse como nuestro nuevo héroe. (Valentina Ballesteros y Mateo Correa, 2021).

Movilidad reflexiva

La propuesta del proyecto "Movilidad reflexiva" es una intervención a manera de estrategia comunicativa pensada para instalarse en el metro de Medellín (COL).

Los estudiantes se cuestionaron sobre los desechos resultados de COVID 19, ya sea tapabocas, caretas o guantes, y diseñaron como punto de partida algunas ilustraciones en gran formato relacionadas con los desechos. Estos se colocaron en los corredores de las estaciones del metro para luego encontrar al final del recorrido unos depósitos de desechos y una máquina, con la cual interactúan y reciben a cambio de los desechos otros totalmente nuevos como recompensa y estrategia pedagógica para el cuidado de sí y de los ciudadanos que transitan por el metro. Se han tenido en cuenta otras estrategias como utilizar materiales biodegradables que sirvan de abono o semilla para generar hábitos verdes o de concientización sobre el daño ambiental originado por estos materiales. (Mariana Gómez y Laura Arbeláez).

CONCLUSIONES

A comienzos del año 2020, todos comenzamos a aprender que la materialidad se ha vuelto difusa, y ya nada es lo mismo. La convivencia con lo virtual se ha hecho realidad. Los diseñadores sabemos que tenemos que transformar la forma como nos vestimos, la manera como nos alimentamos, interactuamos y nos comunicamos, intentamos que nuestros hábitos se sitúen en la consciencia por la naturaleza; y, nos preocupamos por el cuidado de la calidad del aire, los alimentos, el agua y la forma como nos relacionamos con otras realidades naturales. Procuramos además que nuestra sensibilidad considere otros estímulos tanto a nivel visual como con todos los sentidos; emergen otras relaciones con los sistemas vivos, los casi vivos o tecnológicos, nuestra relación con otras especies comienzan a cambiar y hacen que pensemos en sobrevivir juntos. También nos hemos preguntado por conceptos como la familia, la sociedad, la economía, la ciudad. Del mismo modo hemos considerado temas de alta complejidad como la salud, las enfermedades, la genética y la biotecnología. En palabras simples nos preguntamos sobre la vida en sus múltiples formas y en este sentido resulta también pertinente preguntarnos sobre los sistemas vivos artificiales. Con todo las preguntas que nos hacemos son ¿Qué significa pensar los límites y para qué? ¿Cómo anticiparnos a los lugares liminales o de frontera? O, ¿Podemos pensar los límites para el arte, el diseño y la tecnología?

Vivimos actualmente en un mundo escindido. Esta imbricación de la vida en un solo espacio sugiere la hibridación del tiempo en un solo: nuestras rutinas han cambiado, y ya no es el mismo tiempo para el trabajo y el descanso. Pese a esta extraña condición, también ahí se desarrolla la vida, la vida en su mínima expresión. Se presume limitada y distanciada de los otros, pero sigue siendo vida. Con esta reflexión llegamos a la conclusión de que para que la vida sea posible se hace necesaria una transformación o mejor muchas transformaciones comenzando por nosotros mismos. Lo importante es darnos cuenta que estamos en un momento en el que se nos advierte sobre la necesidad proteger la vida humana y no humana, puesto que se anuncia una nueva naturaleza de las cosas. Esto quiere decir que no tiene mucho sentido ir contra natura, aunque la vida se ha declarado inestable y se ha manifestado fuera del centro humana lo que se sugiere es pensar en esta nueva ecología que se plantea fuera de sí misma para orientarse al universo animal, vegetal y el universo de las máquinas y las tecnologías que ahora pueden considerarse casi vivas. Todo esto es para decir que la vida ya no es solo biología sino que además es tecnología y aunque inquietante, estas formas son absolutamente pertinentes para el diseño, puesto que la responsabilidad del diseño es crear el mundo en el que habitaremos pronto.

Una de las conclusiones más interesantes tiene que ver en profundidad con la necesidad de generar políticas de cohabitabilidad entre las especies que nos permitan tener opciones de relacionarnos con esos otros. Si la política contempla a todas las especies, también debe replantearse el concepto de habitabilidad, el cual ya se ha trastornado con los últimos acontecimientos después de la pandemia del 2020. Con estas políticas interespecies se sugieren otros modos de percibirnos, comprendernos y habitar con otros, incluyendo lo semivivo, las máquinas y los objetos técnicos. Habitar nuevas experiencias quiere decir que nuestros habitantes también deben ser habitados a plenitud.

Lo que se nos anuncia en esta nueva condición actual es la obligatoriedad de pensar de otro modo, o mejor: hacer las cosas de otra manera porque esta no funcionó como esperábamos. Para ello, lo primero es considerar como parte de la vida lo que no lo era, esto es, considerar otras formas poco convencionales para asegurar la vida misma. Este universo complejo, múltiple en posibilidades, nos deja ver un nuevo panorama en el que tenemos que aprender a vivir, pero sobretodo en el que tenemos que aprender a compartir y convivir con lo otro y los otros, llámense vivos, semivivos o vida artificial. Es evidente que el mundo ya no se encuentra en torno a lo humano, ya no somos el centro de atención; la desaparición de miles de especies, dejan ver los grandes desequilibrios ecológicos. Y lo único que sabemos es que lo humano no sobrevivirá mucho tiempo si siguen desapareciendo; en otras palabras: no es posible el hombre sin lo otro. Aunque devenimos de procesos vivos, los universos artificiales han comenzado a hibridarse con nuestros entornos, nuestros cuerpos y nuestros sistemas vitales. Esta nueva naturaleza requiere de nuevos modelos de comprensión y de ahí la importancia de la filosofía en este tiempo, estos lugares de reflexión permiten generar formas de colaboración y convivencia ajustadas al bienestar de todas las especies. La filosofía permite pensar en otras formas de situarnos en el mundo y comunicarnos, nos permite además pensar en cómo vamos a sobrevivir sin seguir haciendo más daño. Esta nueva situación nos obliga pensar que lo humano y lo no humano tienen la misma importancia, y que si emergen otras formas de naturaleza que se pueden considerar casi vivos o semivivos, es de vital relevancia darnos cuenta que en esas formas pueden encontrarse las grandes respuestas que necesitamos para la sobrevivencia humana.

BIBLIOGRAFÍA

Braidotti, R. (2013), The Posthuman, Malden, MA: Polity Press.

Braidotti, R (2018). Por una política afirmativa. Itinerarios éticos. Ed. Gedisa

Byung-Chul Han. (2017). La Sociedad del Cansancio. Ed. Herder

Byung-Chul Han. (2015). La Salvación de lo Bello. Barcelona: Herder Editorial.

Arqueodiseño: modos de aproximación Allwiya kamay para desmantelar y rearticular el futuro-pasado

Fernando Alberto Álvarez Romero
Doctor (c) en Diseño y Creación, Universidad de Caldas
Profesor Universidad Jorge Tadeo Lozano
fernando.alvarez@utadeo.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Lo que denomino arqueodiseño consolida en parte una práctica para la recuperación de técnicas y tecnologías ancestrales bajo la perspectiva del Diseño del Sur, corresponde a una propuesta original para avanzar con sostenimiento, para caminar mirando el futuro – pasado (42, 43), aprendiendo de los pueblos Abya-yala en las sociedades contemporáneas. ¿Hacia dónde caminar? una alternativa es acercarse al tejido de los diseños vernáculos, otrora descalificados, hilos del fieltro de culturas originarias, armónicas con la pachamama. Es plausible esta aproximación futurada y con ello andar-desandar, tejer-fieltrar otras posibilidades de prácticas re-directivas en/del/para el diseño. Entender la cadena de defuturación que ha conllevado ideales implantados por la colonización, en especial del modelo neoliberal desigual, tienen un particular significado para desmantelarlos y optar por esta alternativa. Saberes y prácticas ancestrales se pueden reivindicar con el diseño del Sur mediante la praxis del arqueodiseño. En ese sentido, una propuesta en ciernes de la industriosidad del diseño del Sur, propende por Allwiya kamay como chakana para un allin kausay[1], que pueden contribuir al campo del diseño y en complemento, a la construcción de otro devenir social, simbólico y técnico con sostenimiento. ¿Cómo opera y en qué consiste la apuesta por el arqueodiseño como un promisorio campo del Diseño del Sur, en especial, diseño desde la filosofía andina? Es parte de la aproximación del presente trabajo.

PALABRAS CLAVE

Industriosidad; Arqueología; Tecnología; Diseño; Abya-yala.

Arqueodiseño: tejido rearticulador entre historia, Allwiya kamay y arqueología que enriquecen el campo de la industriosidad

La siguiente es la introducción de un campo en ciernes, que intenta aproximarse a la recuperación de tecnologías ancestrales ligado con los principios pachasóficos andinos de reciprocidad, complementariedad, correspondencia y relacionalidad. Se pretende evidenciar eventos de Allwiya kamay presentes en las culturas Abya-Yala principalmente, y rearticular codiseñando con ellos. Preguntarse por la sintritmia, la heteronomía (38), la armonía con la Pachamama y su sostenimiento (17) para, entre otros, establecer los usos, los simbolismos y celebraciones, los principios conviviales y pachasóficos (reciprocidad, complementariedad, correspondencia y relacionalidad (17)). Como se aprecia los conocimientos técnicos y su alta importancia y relación, son parte no el fin del andamiaje, de esta aproximación de recuperación tecnológica de lo ancestral. Pero prescindir de ellos resulta inviable para la vida de la especie homo en la tierra (29, 45, 47).

¿A qué se hace referencia con allwiya kamay[2]?

Bajo las orientaciones de la paraconsistencia (12, 39), la decolonialidad (13, 19), la desclasificación (20, 21) y la hermenéutica diatópica de Panikkar, citado por Esterman (17), damos paso a reconocer las técnicas otras, y se aproxima a aquellos saberes prácticos y técnicos que acompañan y participan del diseño para la realización de lo comunal (16), que dan posibilidad a la construcción de mundos dentro de otros mundos en armonía convivial (17). Allwiya kamay, apropiando el lenguaje quechua a lo que puede ser un sentipensar-diseñarhacer (3) (un equivalente al diseño y la realización), es un articulador en clave futuro-pasado, del sentir, de los saberes, las expectativas y futuros imbricados en las comunidades autónomas.

Identificar dicha aproximación sobre cómo las comunidades

1. Allin vocablo quechua Inca (qichwa), que significa -Bueno-, sinónimos son - kusa – asociado con un asado a la brasa o con el disfrute, ¡su interjección es -allin! -, bueno! Y Kausay -vivir. Una relación del buen vivir con el disfrute (46). Alli- bueno. Variante quechua ecuatoriano (kichwa) (33).

2. Se han venido revisando tanto las designaciones y prácticas que propician estas designaciones en las lenguas quechua, muisca y aimara, las lenguas originarias más próximas sobre las culturas andinas (1, 3, 6, 7). En la versión quechua «allwiya kamay equivale homeomorficamente en español a «tecnología», merced a una combinación entre los vocablos allwiya, que hace las veces de «técnica» y kamay, que se asemeja a «gobierno», «gobernar», «cuidar» y se aproxima a kamariy: «creación», «regalo» (33). Tomado de (7).

originarias (con entrañable cercanía por las culturas andinas) han venido haciendo su mundo, reconocerlas, reivindicarlas y aprender para codiseñar, es el propósito en parte, de lo que se ha venido denominando -Diseño del Sur-, noción que se comparte con el profesor Alfredo Gutiérrez (6) y como un hilo emergente de ello, lo que denomino aquí como -Arqueodiseño-. Estas propuestas alternas, se distancian de las versiones colonizantes y neoliberales-privatizadoras-despojadoras de la tecnología y el diseño, para pasar a identificarlas como unos posibilitantes o articuladores que contribuyen con modestia en la realización de lo comunal.

Para ser claros, el diseño y la tecnología han sido sobredimensionados y cooptados por la economía. Muchas tecnologías dentro del mundo único occidental se han venido a configurar en un depredador de la naturaleza y la sociedad, y fungen como el caporal de la esclavitud de los últimos siglos. En tanto que, para las culturas andinas cercanas: muiscas, quechuas y aimaras, entre otras, las praxis y los significados son totalmente distintos, los cuales se han venido explorando a lo largo de la vivencia en el Ecuador y de mi tesis de doctorado en Diseño y Creación en la Universidad de Caldas, titulada Rearticulaciones (2).

Para lograr comprender en contexto localizado dichas praxis y saberes ancestrales, se apela al concepto de los equivalentes homeomórficos, planteado por Raymond Panikkar (38) (hermenéutica diatópica) continuado por Joseph Esterman (17), debido a que es importante matizar los saberes ancestrales dentro de su contexto y entre estos, allwiya kamay, (que podría decirse por ahora, con todas las reservas ideológicas, prácticas y semánticas del español, como tecnologías conviviales-ancestrales, quizá como herramientas conviviales), que serán entendidos como alternos ante aquellos, hegemónicos y colonizadores, como las tecnologías duras (34), principalmente euro-norteamericanas, que invalidan otras posibilidades relacionales-vivenciales-simbólicas-transformativas de las comunidades, colectivos, grupos y sociedades mucho más armónicas con su entorno.

El Arqueodiseño desentraña el Allwiya kamay, parte del tejido convivial

Ivan Illich señaló que las herramientas[3] Estas son intrínsecas en las relaciones sociales, subyacen al interior de la convivialidad, hacen parte de sus tejidos. Destacó además que las herramientas para la convivialidad no solo están constituidas de las cosas materiales, sino que también se refiere a todos los dispositivos tecnológicos, lo cual significa que los discursos, las leyes, las instituciones y hasta las empresas son productos de la capacidad diseñistica del hombre y, por ende, de la realización tecnológica de dichas herramientas. Por lo tanto, con Illich se reconoce el papel que desempeña el conocimiento tecnológico en y para las comunidades.

Ahora bien, esta es una de las características sobre lo que los comuneros ejercen su auto-gobernanza parafraseando a Ostrom citado por David Bollier (8:28-31), lo cual es tomado como un principio del Allwiya kamay y por tanto del diseño del sur; en este sentido, coincide la mención que hace Arturo Escobar sobre la -autonomía- y el diseño de las comunidades para su realización.

El término quechua -Allwiya kamay-, se compone de –Allwiya: técnica, -Allwiy-, verbo que significa tejer o urdir, resulta una asociación técnica que ordena los hilos para tejer, metáfora para el entramado del presente texto (46:18); y -Kamay-: gobierno, gobernar, cuidar.", el cuidar de la técnica (3:102), que deviene uno de los cuatro fundamentos[4] de la filosofía andina, Kamay, representados en la cruz del sur (chakana) (4 principios: Munay, Yachay, Llank´ay, Kamay; en su orden amar, saber, trabajar y crear (46:106; 22). Como verbo, la raíz kamay es creación[5], ordenamiento, invención; una actividad asociada con diseñar, lo que se adecua con la tecnología, algo así como una "creación u ordenamiento con técnica".

La seducción del significado allwiya kamay puede llegar

3. «I use the term "tool" broadly enough to include not only simple hardware such as drills, pots, syringes, brooms, building elements, or motors, and not just large machines like cars or power stations; I also include among tools productive institutions such as factories that produce tangible commodities like corn flakes or electric current, and productive systems for intangible commodities such as those which produce "education," "health," "knowledge," or "decisions"». Más adelante: «Tools are intrinsic to social relationships» (25:15).

4. 4 poderes, pilares o Saywas. Coinciden Patricio Guerrero y Daniel Tunque en 2 pilares Munay y yachay (22:20-21; 46). Guerrero es autor ecuatoriano cuyo quechua-es ecuatoriano (Kischwa), mientras que Tunque es peruano con un quechua o runasimi inca (Qichwa) (33:7). Para Guerrero la fuerza del Ushuay que define la espiritualidad es uno de los poderes y el Ruray otro de los saywas que alude al hacer. En Tunque corresponde llank´ay al trabajo muy cercano al principio que expone Guerrero. Con Páramo diremos que son aproximaciones de los autores de la cultura pan-andina de Abya Yala, las cuales gozan de igual validez y riqueza. (39).

5. De allí Kamaq el ordenador, inventor, creador (46) y Kamay, ordenar, inventar, formar, crear (sin embargo, esta interpretación -crear- en el decir de Estermann no es un equivalente homeomórfico (17:268). La palabra PachaKamaq (el Dios ordenador, hacedor, re-creador de la tierra y del universo) y Kamayuq el especialista o vigilante. Allwiya Kamay: "tecnología". También -Paqchi ruray-, -Tiknuluhiya-. Disponible en: https://qu.wikipedia.org/wiki/Allwiya_kamay. Recuperado el: 09-05-2021.

a ser equivalente homeomórfico como se mencionó, con la tecnología convivial o ancestral, la que reconoce la implicación de una prefiguración, y que, a su vez tiene en correspondencia, la realización, lo que completa la idea sobre la industriosidad humana (reinterpretamos aquí la idea de Escobar así: allwiya kamay la realización de lo comunal) (16). En este sentido las herramientas como tejido (allwiy) representan los valores símbolos e ideales de buen vivir de la comunidad e incluso dichas herramientas conviviales, son tratados como seres por algunas de culturas vernáculas que nos acompañan (14, 40).

PARA-METODOLOGÍA

En virtud de la coherencia, entiéndase que Allwiya kamay no se reduce a los cálculos físicos, estadísticas, los conocimientos científicos, científicos sociales, o a datos técnicos en materiales, morfologías, funciones, estructuras, entre otros, de las que bien se hace sirve, sino que se incluyen para enriquecer, la gran complejidad pachasófica, runasófica, ecosófica y rawanosófica (17), del Sentipensar-diseñarhacer, que sabemos ha sido espíritu del Runa andino al emprender sendas inventivas de allwiya kamay (2, 3, 5).

Desafortunadamente con el proyecto colonizador, luego con el proyecto moderno, toda esta riqueza se ha tratado de borrar, marginar y olvidar. Arqueodiseño en este sentido, intenta abrir "la caja de pandora" del futuro-pasado ya que, al desentrañar ese pasado, complementa acciones presentes de diseño sobre nuestro futuro (42).

En consonancia con lo anterior las metodologías ortodoxas se superan aquí, optando por proponer una para-metodología, una articulación entre la Holística y su equivalente homeomórfico (17:78-81,112-113) o una analéctica con los principios de lógica Andina (pachasofía), con la teoría de los sistemas dinámicos y el método sistémico. Una hibridación.

Dicha aproximación abraza la lógica paraconsistente (39) de rearticulaciones heterodoxo. ¡Un exabrupto! dirán los Ortodoxos. Pero si se observa al proyecto colonizador del diseño único, veremos la ineficacia purista de mirar un fenómeno tan complejo (9, 10,11) como las culturas (31) y de estas su praxis de sentipensar-diseñarhacer, por tanto, se requiere romper esos esquemas monolíticos y optar unos alternos. Una propuesta de rearticulaciones considerada bajo la lógica heterodoxa (13) y desclasificatoria (20, 21).

Así entendido, lo que subyace a lo parametodológico es el dictado aimara para un arqueodiseño, el cual quiere escapar de miradas colonizadas, únicas, monoculturales o si se quiere de rigor, y a cambio observar el pasado para rearticular otros futuros[6] desde las sabidurías Allwiya kamay integrativas de la cosmovisión andina y en extensión de los pueblos Abya-yala.

Que decir en cuanto a la metodología de diseño, en la búsqueda de equivalentes homeomórficos para un arqueodiseño mejor adecuados al contexto latinoamericano, correspondería por ejemplo observar el Popol-Vuh, en él se aprecian procesos de sentipensar y de realización connaturales a lo celebrativo, funcional y simbólico (algunos rasgos que caracterizan el Allin kausay. En el texto aparecen personajes míticos (Dioses) quichés (mayas), quienes emprendieron actividades prefigurativas y realizaron actividades de realización, comprobación, y asimismo realizaron actividades colaborativas.

Es decir, empleando la figura de equivalente homeomórfico, vale la pena rearticular con mitos fundantes en donde se aprecian, lo que hoy se identifica en diseño como la concepción, la prefiguración y la realización, personificados en seres de la tierra del mundo Maya. Dicho proceso incluye la problematización, el planteamiento de una propuesta, y su realización. Se visualiza la definición de actividades, funciones, el contexto y las interrelaciones con otros seres. El cierre de este apartado es una invitación a emplear el arqueodiseño incluso a nivel metodológico, repensar la pertinencia de métodos foráneos como Design thinking, o las decenas de métodos ortodoxos foráneos que colonizan el diseño nuestro.

Arqueo-diseño: un polílogo entre técnicas, diseños, artes y arqueologías para la convivialidad

«La búsqueda de alternativas a la realidad impuesta, requiere del uso creativo y libre de nuestro pensamiento» (44: 38).

Es clara la importancia de identificar, estudiar e incluso rearticular aquellos saberes, conocimientos, técnicas, prácticas y herramientas que puedan llegar a ser parte de un inventario que nutra los hilos del diseño del Sur a través de allwiya kamay, el cual hace parte de la urdimbre en la que las comunidades tejen la vida y que nos ofrecen alternativas frente a lo impuesto-hegemónico, lo defuturado y colonial-opresivo.

Con este fin, es importante adentrarse en el concepto que postulamos como Arqueo-diseño. Deviene más que en concepto acabado en una estrategia que posibilita al diseño desde la filosofía andina (7), especialmente el principio de la relacionalidad (aunque los principios están presentes) entre allwiya kamay y la idea de convivialidad. El arqueodiseño implica desandar, deshacer y volver a enmadejar, tejer y fieltrar, es otras palabras a rearticular aquellas empirias, tecnologías, técnicas y ciencias, mediante la recuperación de saberes, prácticas y vivencias de allwiya kamay que han tenido nacimiento en el seno vernáculo

6. -Qhipnayra uñtasis sarnaqapxañani- aforismo aimara. En versión de Silvia Rivera: «Este aforismo puede traducirse aproximadamente así: "Mirando atrás y adelante (al futuro-pasado) podemos caminar en el presente-futuro", aunque sus significados más sutiles se pierden en la traducción» (43:12). En otro de sus textos, Silvia Rivera traduce «mirando al pasado para caminar por el presente y el futuro» (42:17).

decantado por el tiempo y que siguen teniendo sentido en las nuevas generaciones y que permitan a las comunidades vislumbrar un futuro con nuevos sentidos con estos saberes, prácticas y materialidades articuladas con el Sumak Kausay quechua, o el Sumaquamaña aymara convivial y permeables a polílogos interculturales.

Antecedentes del arqueo-diseño

«La cosmovisión trascendente de los pueblos prehispánicos motivó el desarrollo de sofisticadas técnicas en metalurgia que les permitieron manipular los materiales y alcanzar colores como los de la Luna o el Sol.» (15).

Surge en el seno de las teorías arqueológicas de América del Sur (TAAS del 2018), en el intercambio de saberes con los arqueólogos asistentes al evento en la ciudad de Ibarra en Ecuador, una de las que considero la cuna de mi idea de diseño desde la filosofía andina, del diseño desde la interculturalidad y uno de los centros de pensamiento andino sumado a la idea de diseño del Sur, trabajos con los que resuena Alfredo Gutiérrez en la Tadeo (4). Ese surgir también tiene como antecedentes otros hilos: el seminario doctoral con el profesor Andrés Burbano (Tópicos Avanzados en Diseño, 06-09-2014, doctorado en Diseño y Creación, Universidad de Caldas), sobre la an-arqueología (48) y la relación emergente del trabajo arqueológico-decolonial de Shepherd, Gnecco, & Haber; y junto con ello, la idea del diseño del Sur (49) y mi enfoque andino-intercultural de la tecnología y el diseño (1,3,4,5,7).

Posteriormente, se ha enriquecido el arqueodiseño con el hilo de la -arqueometalurgia- sobre, una apuesta de investigación, donde el profesor Burbano también hace parte en conjunto con ingenieros metalúrgicos (15). Expresamente, los estudios de las industrias líticas representan un filón de entrada a este Polílogo entre la arqueología sistémica, los estudios sociales y la perspectiva de la tecnología, y más saberes, que develan las profundas relaciones que deben rearticularse entre sus campos de estudio, (deshilar, destejer y retejerse) al modo de Allwiya kamay de cara a la reivindicación de los pueblos andinos y a una soberanía tecnológica y de diseño.

Pero entonces ¿para qué arqueodiseño? Porque la tecnología, la ciencia y la economía de la mano de lo político principalmente, debe ser interpelados y si se quiere reencausada bajo otras perspectivas (aquí se tiene una coincidencia con la idea de prácticas redirectivas y futurización de Tony Fry (50)). Los ideales occidentales del proyecto moderno, han sido devastadores de la vida y lo social. Aprender del pasado visto con otras lentes y así pensar el futuro-pasado de modos alternos más fraternos con la vida es un imperativo ante esta crisis civilizatoria y ambiental.

Como alternativa, existe la visión de los pueblos no occidentales (Abya-Yala) que han vivido en armonía con los otros seres, con una perspectiva convivencial, compasiva y de alteridad. Reconocen que al ser una especie más dentro de un mismo ser (pacha) hay una existencia que es convivencial cono los otros seres, por lo tanto no es antropocéntrica y además entre los mismos de su especie no es egoísta sino convivial, el individuo, si se quiere, aquí es el (ayllu) (16, 17, 22, 43).

El Homo artifx subsistens de Ivan Illich

Algunos arqueólogos parecen tener claro que las industrias corresponden a las actividades humanas deliberadas con lo artificial para adecuar o adecuarse al ambiente (esto alude al campo de Allwiya kamay y es lo que caracteriza al homo-habilis), más que el malentendido de una industria perversa de la producción descontrolada consumista exacerbada por el proyecto neoliberal.

Para dicha adecuación, el hombre prefigura tanto sus acciones como los artefactos (esto lo acerca en parte al campo de la tecnología y el diseño como actividades cognitivas, y puede asociarse con el homo-sapiens). En una conducta del uso deliberado de las herramientas que ha prefigurado, el hombre fabrica diversos artefactos (lo que caracteriza al homo-faber con sus límites (28:246) y de nuevo, esto es muy afín al estudio de Allwiya kamay, especialmente a las técnicas y el diseño industrioso, en tanto capacidades para fabricar herramientas que permitan fabricar herramientas (2).

Se promueve aquí un diseño industrioso como aquella actividad que se ocupa de concebir o prefigurar para un contexto, pero tejiendo de modo simbólico, celebrativo y funcional para la realización de lo comunal. Dicho de otro modo, invocando al Homo artifx, subsistens de Illich más que al Homo Economicus de las empresas económicas, esto engloba una actividad diseñistica de valorar y Sentipensar-haciendo futuros conviviales (3). Se reitera entonces que el diseño industrioso se encarga de transmutar lo prefigurado en realidad factible, la transmutación de los abstractos en concreciones.

Sin embargo, esta industriosidad a la que se alude se teje con el concepto de proximidad (del pensamiento aproximativo) que estudia Tony Fry interpretando a Levinas, ya que intenta acercarse a una realidad mediante hechos concretos, pero desde otras aproximaciones que no solo son racionales, sino más de conceptualización sensible (50) y agregaremos, sentipensadas comunales. En este sentido, volvemos a apelar a lo industrioso a cambio de la industria.

Política y allwiya kamay

En la dimensión política allwiya kamay es inherente a los oficios y es funcional. Además, la actividad para concebir, diseñar y construir artefactos hechos a mano y simbólicos, tiene una dimensión política sobre la base de una praxis orientada a servir y cuidar del otro (16, 22), es estructura de tejidos sociales y recrea lazos naturales, no solo en torno al trabajo, sino también por los usos sociales (27). En consecuencia, se hace referencia a una ética del cuidado, lo que es "bueno", lo que retribuye, ayuda, restablece, armoniza la vida para los demás seres (está en relación

pan-andina con el bienestar (32, 17)). Sirviendo mediante el uso cotidiano o ritual se renuevan y recrean los tejidos simbólicos, estéticos y sociales.

Aproximando la recuperación de tecnologías ancestrales

Ya se ha intentado describir cómo se teje y fieltra Allwiya kamay con la idea de diseño del sur y cómo su realización posibilitante para lo comunal pasa por la idea del arqueo-diseño que desentraña la industriosidad como referencia rearticuladora que deshace, deshila o lo que Fry ha denominado como defuturación (50) y luego, mediante la prefiguración, se retejen o rearticulan saberes, prácticas y vivencias; y con la industriosidad, se transmutan en hechos concretos, artefactos y vivencias simbólicas y celebrativas de esos ideales conviviales. Hemos denominado entonces este trabajo de acción de diseño de -recuperación de tecnología ancestral-. Esta idea encuentra eco en múltiples latitudes, sobre todo alejadas del "progreso y el Bienestar occidental".

Ahora dejamos un importante hallazgo. La -sintritmia- y el latido del ejecutor -heterónomo- industrioso siguiendo a Panikkar (38: 12-13), se constituye en un -activismo Allwiya kamay- de resistencia sobre un diseño y tecnología noratlánticos de producción automatizada, perfeccionista, homogenizante y despersonalizada, que aún persiste en el medio académico (que pretende abrazar la 4ta revolución industrial sin digerirla). Esta recuperación intenta instaurarse como una rearticulación futurada para ser enseñada en el seno mismo del diseño académico cuya persistencia en asumir modelos del diseño foráneos toma la forma de un diseño falsamente desmaterializado y discursivo, experiencial (35), bajo la misma idea de economía neoliberal y sociedades hiperconsumistas de las que se ha insistido.

Por último, de lo discutido se recogen algunas preguntas detonantes, desde el diseño industrioso y Allwiya kamay, que puedan contribuir a orientar en algo la práctica del arqueodiseño. Cuando estemos haciendo recuperación de tecnología ancestral para traerla al presente con el cuidado que plantean Panikkar y Esterman, es decir, haciendo la adecuada equivalencia homeomórfica se pregunta:

¿Cómo fueron los procesos diseñísticos que dieron lugar al artefacto, en su más amplio sentido, por la comunidad?, ¿Acaso fueron delegados a un experto?, ¿fueron procesos participativos?, ¿fueron configuraciones populares?, ¿había roles designados en la comunidad para la industriosidad?, ¿Qué principios operacionales se manifiestan en esos artefactos?, ¿Cuáles prácticas pueden desentrañarse con el uso planteado por estos artefactos?, ¿Cuáles fueron los valores simbólicos, de uso, estéticos, éticos, funcionales, que dieron lugar al artefacto?, ¿Qué tensiones sociales generó ese artefacto en la comunidad (clases, roles, conductas bélicas, machistas, solidarias, rituales, etc.) (27:96)?, ¿Qué políticas se deducen del artefacto al interior de la comunidad?. Finalmente ¿Qué saberes Alwilla Kamay hicieron parte en la consolidación del artefacto?

En una versión occidental o canónica se suscitan preguntas científicas, técnicas y tecnológicas así como sociológicas, tecnócratas, econométricas, etc. Pero a nivel andino la orientación es sobre su entramado en la cosmovisión y relacionamiento con la madre naturaleza y los otros seres a nivel simbólico, estético y celebrativo. Esto porque la existencia es central en la filosofía andina, en Abya-Yala y la realidad latinoamericana (27, 28).

Al hacer este tipo de preguntas, vemos como la an-arqueología resulta insuficiente en el contexto andino que nos interpela a nivel de allwiya kamay y de la industriosidad. El contexto rico de la arqueología de los medios sin duda es un aporte occidental, pero insuficiente en la complejidad panandina.

La balsa muisca bajo la lupa del arqueodiseño

A continuación, se presenta un caso concreto de acuerdo con los hallazgos de investigadores de la universidad de los Andes de la mano con el Museo del Oro. Los ancestros que habitaron hace más de 3200 años (37), ya dominaban técnicas contemporáneas de metalurgia conforme estudios recientes de ingenieros investigadores de la universidad de los Andes (15). Lo mismo dicen los propios hallazgos de investigadores del Museo del Oro, quienes identificaron aleaciones, procedimientos y niveles de maestría en el trabajo de los metales (36). Estudiaron algunas piezas de platino y oro de la colección del Museo del Oro en Bogotá, lo particular es que los europeos iniciaron el trabajo con el platino en el siglo XVII, los precolombinos ya lo trabajaban sinterizándolo dos mil años atrás (15:7).

Pero la esencia de este hallazgo radica en el pensamiento que subyace al esfuerzo técnico (metalurgia), esto es, la simbología y la ritualidad que condujeron el conocimiento y producción (arqueodiseño y uso) que es propio de la cosmovisión andina. Mientras la tecnología se orientaba a fines bélicos en otras latitudes, en nuestras culturas andinas la tecnología ancestral servía más a propósitos simbólicos y espirituales. Lo anterior quizá matiza al arqueodiseño de la arqueometalurgia.

En el periodo que llaman los arqueólogos Complejo de Isnos (cuatro primeros siglos A. D.) existían grandes cacicazgos, entre las familias indígenas Chibcha (Taironas y Muisca (41:54-61), y Caribe (cacicazgos de la llanura caribe (41: 51), entre otras regiones de la Colombia ancestral prehispánica. Quienes, por supuesto tendrían conflictos internos, sobre todo por límites territoriales, pero bajo condiciones similares de tecnología, técnica y diseño a nivel bélico[7]. Contrario a lo que se piensa, tal es

7. Extracto de la ponencia titulada: Postconflicto: tecnología y diseño intercultural en ciernes. Presentada en el Foro de Diseño del doctorado en Diseño y Creación en el marco del evento ISEA 2017 Disponible en: http://festivaldelaimagen.com/festival2017/, recuperado el: 15-

el hallazgo que llama la atención a los arqueólogos acerca de la cultura Caribe (30), de acuerdo con lo anotado por Gerardo Reichel-Dolmatoff: "no llevaron a la institución de un complejo bélico que se manifieste en rasgos tales como la representación de guerreros en el arte, la construcción de fortificaciones, una iconografía con cabezas-trofeos o armas ceremoniales. Más bien parece que su orientación haya sido manifiestamente teocrática" (41:51).

Este dominio técnico (allwiya) hace pensar que los antepasados dominaron la temperatura por encima de los 1064 °C para lograr el punto de fusión del oro, por lo que se requirieron tanto de hornos y procedimientos especiales como de herramientas resistentes a estas temperaturas; así mismo, el control de la presencia y ausencia de oxígeno para distintos procesos metalúrgicos como soldaduras, aleaciones, tiempos, fusiones y pulidos, entre muchas otras variables para el trabajo con los metales (arqueometalurgia). Es decir, estudios que obedecen a lo que hoy día, advirtiendo lo que se ha mencionado sobre equivalentes homeomórficos, es la profesión de ingeniería metalúrgica (15:9).

DISCUSIÓN

Allwilla kamay como una tecnología otra que implica un método de recuperación de tecnología ancestrales bajo procesos parametodologícos (paraconsistnetes), de la mano de la arqueología desclasificada, va configurando lo que titulamos como arqueodiseño y desde luego, ahora ese futuro-pasado del que vivenciamos es menester canalizarlo de nuevo mediante un activismo desde el diseño del Sur.

Se ha hecho referencia por -activismo Allwiya kamay- a una reacción frente al desenfrenado desarrollismo tecnológico fruto de la automatización desproporcionada y de igual modo, Panikkar señala cómo la técnica con su propio ritmo somete al hombre a ese ritmo, deshumanizándolo. Lo referido lo titula como la -ontonomía de la técnica- (38:28-34). Este activísmo allwiya kamay reacciona precisamente ante esto.

Por último, parece adecuado recoger y plantear algunas guías en forma de preguntas detonantes, desde el diseño industrioso y allwiya kamay, que puedan contribuir a orientar en algo la práctica del arqueodiseño. En el contexto andino la orientaciones sobre sus entramados con la cosmovisión y relacionamiento con la madre naturaleza y los otros seres, resultarán aleccionadoras. Así las cosas, tanto allwiya kamay como los saberes, prácticas, conocimientos tecnológicos e incluso científicos, resultan parte del entramado intrínseco de una cultura "No podemos separar del lugar y del tiempo exacto a la tecnología. Diríamos que no hay tecnología sin ecología cultural" (27:96).

El llamado, que nos hacen Illich y Escobar, entre otros, es por el equilibrio entre la estructura de las herramientas, las herramientas mismas y la convivialidad, en una idea de buen vivir para la realización de lo comunal. Es oportuno aquí reiterar que el diseño que se preocupa por este equilibrio es por el que se aboga en la praxis de un Diseño del Sur (3: 103-109; 6).

Rearticulando mundos desde la perspectiva de la filosofía andina

Para ser precisos con esta propuesta dilucidando que lo que hoy se designa como artesanías, en el pasado habían sido las industrias y en el mundo andino allwiya kamay. Se sabe que las herramientas le permitieron al runa su supervivencia y tejer su relación cósmica con los mundos de arriba (hanaq pacha), de abajo (uray pacha), el espacio de aquí y ahora (kay pacha), entre izquierda (lloq´e) y derecha (puña), con los tiempos del antes (ñawpaq) y después (qhepa) y lograr así su conexión con la Pachamama (17: 146), y de allí que la chakana es un punto de transición, puente, entre estas complementariedades (aclarando que en la Pachasofía no existen dualidades sino complementariedades (17:155).

Estas herramientas del mundo andino, llamadas hoy día oficios y artesanías, no solo son utilitarias sino celebrativas, se han convertido no solo en un símbolo de sus culturas pasadas, sino también en una transformación del modo en que el hombre vive en el mundo, en lo que es y en la relación que ha entablado con la Madre Tierra y sus seres. Para ser claros, indica que los oficios han jugado un rol ontológico, funcional y simbólico. En consecuencia, el rol transformador de los oficios (chakanas) contienen una dimensión política, precisamente porque en armonía, modelan el mundo con cada proceso, artefacto o material y acción que ellas proponen.

En la cosmovisión andina se establece una relación en la que existe una transformación continua con la Pachamama; cuando se toman materiales de ella, para configurar productos, cambia y esto requiere tributo. Cuando se necesita algo que la Pachamana ofrezca, se realiza una transacción, por lo que es menester recuperar la armonía con ella. Esta relación política con la Pacha del hombre andino es la Reciprocidad, uno de los pilares o fundamentos de la filosofía andina. (17, 32, 22).

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez R., F. A. (Marzo de 2013). La perspectiva de la interculturalidad para la reflexión sobre tecnología y pedagogía del Diseño Industrial. Actas de Diseño, 14, 231-237.

Álvarez R., F. A. (2015). Re-articulaciones: Relaciones comprometidas para investigación, desarrollo e innovación en el sector de la tecnología y el diseño de productos. Seminario de Investigación en Diseño: memorias. 8, págs. 80-85. Duitama: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Álvarez R., F. A. (2016). Polílogo de saberes en el diseño industrial: intuición, técnica, tecnología y ciencia desde el diseño del Sur. En (. a. Alfe-

04-2019.

do Gutiérrez, Bienal Tadeísta de Diseño industrial (2 : 2014 : Bogotá) Encuentros cardinales : acentos y matices del diseño (pág. 256). Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Álvarez R., F. A. (julio de 2018). El Diseño-Sur, una alternativa al pensamiento eurocentrista occidental. Actas de Diseño, 13(25), 201-257.

Álvarez R., F. A. (2019). Tejiendo allwiya kamay en el fieltro convivial. Congreso 2019 de la Asociación de Estudios Latinoamericanos. 24 al 27 de mayo de 2019, pág. 380. Boston: LASA. Recuperado el 9 de 12 de 2019, de https://www.lasaweb.org/uploads/lasa2019-program-final_fr.pdf

Álvarez R., F. A., & Gutiérrez B., A. (2017). Diseño del Sur: interculturalidad en la vida cotidiana. En F. Álvarez R., A. Gutiérrez B., E. Solarte, A. Montoya, F. Cuervo, & M. Buenaventura, Quinto encuentro de investigaciones emergentes (1 ed.). Bogotá: IDARTES.

Álvarez, F. (2012). Tecnología y diseño desde la filosofía Andina. Diseño + tecnología, 10(22), 213-230.

Bollier, D. (2014). Think like a commoner: a short introduction to the life of (1 ed.). Gabriola Island, Canada: New Society Publishers.

Capra, F. (1992). El tao de la Física. Madrid: Luis Cárcamo.

Capra, F. (2003). Las conexiones ocultas. Barcelona: Anagrama.

Capra, F. (2006). La trama de la vida (6 ed.). Barcelona: Anagrama.

Castro-Gómez, S., & Grosfoguel, R. (2007). El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global (1 ed.). Bogotá: Siglo del Hombre Editores; Universidad Central, Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos y Pontificia Universidad Javeriana, Instituto Pensar.

Correia, L. N., & Venson, N. (1999). Lógica paraconsistente. saber electrónica.

Deloria jr., V. (2001). Traditional Technology. En V. Deloria jr., & D. Wildcat, Power and place: Indian education in America (págs. 57-66). Golden, Colorado, USA: American Indian Graduate Center and Fulcrum Resources.

Escobar G., J. A. (julio-diciembre de 2015). Arqueometalurgia. Develan el misterio del conocimiento de los orfebres prehispánicos. Contacto(11), 5-12.

Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño la realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca. Sello editorial.

Estermann, J. (1998). Filosofía Andina. Quito, Ecuador: Abya-Yala.

Frayling, C. (1993). Research in art and design (Vol.1). London, UK: RCA Research Papers.

García G., A. (2012). La descolonización de los saberes. Itinerarios de paraconsistencia. 20 Años del Capítulo Español de ISKO. Actas del X Congreso ISKO Capítulo Español (Ferrol, 2011), 31-48.

García G., A. (2018). En pedazos (1 ed.). Madrid: Asociación Cultural y Científica Iberoamericana.

García G., A. L. (2020). A ojos de la arena. ejercicios de desclasificación (1 ed.). Madrid: ACCI ediciones.

Guerrero A., P. (2018). La chakana del corazonar (1 ed.). Quito: Universidad Politécnica Salesiana.

Gutiérrez, A. (2014). Diseño del Sur y Educación en Diseño. XXV CLEFA Conferencia de Escuelas y Facultades de Arquitectura. Asunción, Paraguay: Facultad de Arquitectura Diseño y Arte de la Universidad Nacional (UNA).

Gutiérrez, A. (10 de 2015). Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. Nómadas(43), 113-129. Recuperado el 13 de 04 de 2019, de http://www.redalyc.org/pdf/1051/105143558008.pdf

Illich, I. (1973). Tools for Conviviality. Recuperado el 08 de 11 de 2017, de http://www.davidtinapple.com/illich/1973_tools_for_convivality.html

Illich, I. (1980). Convivial Technology. En N. Cross, D. Elliot, & R. Roy, Man-Made Futures. Readings in Society, Technolo (págs. 340-350). London: Hutchinson & co. Ltd.

Kusch, R. (1976). Geocultura del hombre americano. Buenos Aires: Fernando García Cambeiro.

Kusch, R. (2007). Obras completas tomo I. (Moro, Ed.) La Paz, Bolivia: epublibre.

Latour, B. (1993). we have never been modern. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Londoño Díaz, W. (31 de 10 de 2019). Reichel-Dolmatoff, Gerardo. (Smith C., Ed.) Encyclopedia of Global Archaeology, 1-8. doi:https://doi.org/10.1007/978-3-319-51726-1_1580-2

(31) Maldonado, C. E. (2016). complejidad de las ciencias sociales. Y de otras ciencias y disciplinas. Bogotá: Ediciones desde abajo.

Medina, J. (2006). Suma Qamaña. Por una convivencialidad postindustrial. La Paz: Garza Azul Editores.

Ministerio de Educación Ecuador. (2009). Kichwa Yachakukkunapa Shimiyuk Kamu. (C. UASB, Ed.) Quito: Ministerio de Educación Ecuador. Obtenido de www..educcacciion..gov..ec

Mitcham, K. (1989). ¿Qué es la filosofía de la tecnologóía? Barcelona: Anthropos.

Moles, A. A., & Jacobus, D. W. (1988). Design and Immateriality: What of It in a Post Industrial Society? Design Issues, 4(1 y 2), 25-32. Recuperado el 02 de 07 de 2015, de http://www.jstor.org/stable/1511384 .

Museo del Oro. (2013). Historias de ofrendas muiscas: Catálogo virtual de la exposición temporal en el Museo. Recuperado el 18 de 03 de 2016, de http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/exposiciones-temporales/historias-de-ofrendas-muiscas.

Noticiascaracol.com. (21 de 08 de 2014). Obtenido de http://www.noticiascaracol.com/nacion/este-hallazgo-podria-cambiar-la-historia-de-la-cultura-muisca-en-colombia

Panikkar, R. (1967). Técnica y tiempo. Buenos Aires: Colombia.

Páramo, R. G. (1989). lógica de mitos: lógica paraconsistente. Una alternativa en la discusión sobre la lógica del mito. ideas y valores, 27-67.

Pradilla R., H. (julio-diciembre de 2014). Mujeres Loceras en Boyacá Colombia, Cerámica, Tradición y Diversidad. Espacios Transnacionales, 2(3), 156-167. Obtenido de www.espaciostransnacionales.org

Reichel-Dolmatoff, G. (1998). Colombia indígena, período prehispánico. En J. J. Uribe, Manual de historia de Colombia (págs. 27-60 y ocho). Bogotá: Planeta.

Rivera Cusicanqui, S. (2010). Oprimidos pero no vencidos. Luchas del campesinado aymara y qhechwa 1900 - 1980 (4 ed.). La Paz: UNRISD.

Rivera Cusicanqui, S. (2015). Sociología de la imagen. Miradas ch'ixi desde la historia andina (1 ed.). Buenos Aires: Nociones Comunes - Tinta Limón.

Rosales A., H. (1998). Sentipensar la cultura (1 ed.). Cuernavaca: UNAM, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias.

Sloterdijk, P. (2012). Has de cambiar tu vida: sobre antropotécnica. (P. Madrigal, Trad.) Valencia: Pre-Textos.

Tunque C., D. (2009). Diccionario de quechua - castellano. Cusco: Moderna.

Vásquez R., A. (3 de 2013). Peter Sloterdijk: el animal acrobático. Prácticas antropotécnicas y diseño de lo humano. Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas, 39, 25.

Zielinski, S. (2011). Arqueología de los medios. Bogotá: Universidad de los Andes.

Shepherd, N., Gnecco, C., & Haber, A. (2015). Arqueología y decolonialidad. Buenos Aires: Ediciones del signo.

Fry, T. (1999). A new design philosophy: an introduction to defuturing. Sidney, Australia: University of New South Wales Press Ltd.

Disoñación de los paisajes culturales

Félix A. Cardona Olaya
Doctor (c) en Diseño y Creación
Universidad Antonio José Camacho
facardona@admon.uniajc.edu.co
Cali, Colombia

RESUMEN

La noción de paisaje cultural varía de una cultura a otra y existe gracias a la percepción humana que lo define mediante las experiencias que se tienen sobre los lugares y los artefactos que interexisten y otorgan su significado cultural concreto, en la medida que permiten vivirlo, usarlo y disfrutarlo. Esto ha llevado a que las cuestiones sobre las dinámicas de su sostenibilidad se relacionan estrechamente con los niveles en que las comunidades que lo habitan y los grupos sociales que lo visitan, puedan participar en los procesos de su determinación, valoración y apropiación, acordes con las características constitutivas y territorializadas del paisaje como territorio y modo de vida puesto que cada comunidad practica el diseño de sí misma y tienen la capacidad para reimaginar y reconstruir mundos locales desde sus dimensiones políticas, autonómicas y de colaboración. En tal sentido, interesan planteamientos sobre las formas otras de diseñar que, alejadas de lineamientos sobre competitividad y economía, se inscriban en formas de sentipensar contextualizadas en un diálogo de saberes que permiten disoñar nuestros paisajes culturales.

PALABRAS CLAVE

Paisaje; Cultura; Disoñación; Valoración; Deconstrucción.

INTRODUCCIÓN

La siguiente ponencia versa sobre un proyecto de investigación en curso, cuya problemática se determinó en ¿cómo el diseño puede contribuir a disminuir la brecha que existe entre la institucionalidad que ha declarado territorios de vida como paisajes culturales con los valores asociados a la vida cotidiana de sus habitantes? Debido a que se ha identificado que esta brecha denota una dificultad de diálogo y de entendimiento para su conservación y manejo.

Las visiones institucionalizadas, son en muchas ocasiones contraproducentes e inviables, porque son impuestas siguiendo lineamientos externos de orden global, y en lo local no encuentran una real representatividad desde las organizaciones sociales base de los territorios que son paisajes vivos y por tanto en permanente transformación (Gómez, 2015).

El Paisaje Cultural Cafetero de Colombia (PCC), es un paisaje cultural cuya declaratoria como patrimonio cultural dada por la UNESCO, si bien ha servido para inventariar y resignificar muchas manifestaciones construidas por las comunidades en contexto, ha sido sobre un discurso de poder que ha homogeneizado imaginarios sobre lo que es caficultura e invisibiliza hitos propios de las comunidades locales, que no son tan homogéneas como se pretende y sus manifestaciones patrimoniales por las cuales logró este reconocimiento a nivel mundial, ahora mismo, están en peligro inminente de destrucción ya que las comunidades no comprenden las proyecciones que desde la institucionalidad se configuran para y dentro del mismo territorio.

Recordemos que, de los 1,027 municipios colombianos, 597 son productores de café (FNC, 2019) y solo en 47 de 4 departamentos se encontró un modo de vida tal, que pudo ser declarado patrimonio de la humanidad. Cada uno de estos municipios es un territorio concebido desde una visión administrativa gubernamental donde la interacción cotidiana con recursos culturales y naturales posee circunstancias que para la comunidad representan algo diferente a lo que la institucionalidad ha podido definir.

El PCC se configura mediante seis zonas distribuidas en 4 departamentos. En el Valle del Cauca encontramos la zona E: establecida en la ruralidad de dos municipios de la subregión centro occidental: Riofrío y Trujillo, donde las nociones de institucionalidad y las formas de representatividad comunitaria han estado en permanente conflicto, sobre todo porque se pensó que de cierta manera al ser parte del PCC la espiral del conflicto armado colombiano que se ha reproducido en estos territorios iba a quedar poco a poco en el olvido, y el territorio se convertiría en un nodo turístico cultural y/o rural en torno a la caficultura.

Sin embargo, este cambio no se ha dado, en el lapso de estos 10 años se ha configurado un solapamiento que no ha permitido a la gente comprender la trascendencia tanto de ser parte del reconocimiento mundial UNESCO como de figurar en los anaqueles de la memoria histórica del conflicto armado colombiano. La comunidad de esta zona E no ha logrado ver que tanto la caficultura como su memoria histórica no son un estigma, sino una posibilidad de configurar maneras en donde la noción de paisaje cultural debe ser parte integral del mejoramiento de su calidad de vida. Que consolide territorialmente sus prácticas culturales y económicas asociadas a las manifestaciones del patrimonio biocultural dentro de una cotidianidad que lo configura primero como paisaje y luego lo define como cultural en un orden comunitario local.

Mediante condiciones de vida contextuales con ciertos grados de calidad que a veces no pueden medirse con indicadores dados por las instituciones externas y modelos homogeneizantes y hegemónicos.

De allí, que muchas veces, manifestaciones culturales son invisibilizadas, a veces sin intención, por modelos de gestión en pro de un territorio integrado e integrador definido desde una visión institucional, que pretende desde principios universales como la sostenibilidad y el desarrollo, ofrecer estrategias de gestión estandarizadas que responden a políticas y esquemas dentro de una lógica que obvia lo que precisamente hace particular a este paisaje.

Particularidades que no son un patrimonio institucionalmente avalado, pero si parte fundante de lo que significa. Por ello, lograr un equilibrio entre la visión institucional y el respeto por modos de vida campesina, dos elementos que son parte sustancial de los paisajes (Maderuelo, 2018) es fundamental.

Esto nos lleva a la necesidad de definir prácticas para comprender el PCC desde manifestaciones que ofrecen experiencias cotidianas, que expongan el modo de vida excepcional que no solo se relaciona con la producción agraria, sino con la biodiversidad del paisaje natural y a la cultura que lo transforma permanentemente.

Lo natural y lo cultural se expresan por elementos como la olla, el perro, el gato, los vecinos, los amigos, la abuela, las fotos, la tienda, el parque, la política, los partidos de fútbol, las fiestas, las limitaciones, los cultivos, los nacederos, el bosque, todo lo que es propio, que sucede cada día y en cada lugar del territorio que se ha hecho paisaje cotidiano para los habitantes y paisaje cultural para los visitantes.

De manera que resituar estos elementos como opciones onto-epistémicas y sociales particulares desde el sentipensar de las comunidades (Escobar, 2016) con relación a los lineamientos de la institucionalidad nos obliga a diseñar procesos donde existen capas de relación mediadas por imaginarios comunitarios y la imaginación como esencia.

Una Disoñación del paisaje cultural que integra y contiene la urdimbre de la vida que se sentipiensa para una autorrepresentación a través de los medios como parte esencial de un diseño autónomo que desafía esquemas centrados en lo económico y mejor auspicien interrelaciones entre las formas vernáculas con las posibilidades tecnológicas actuales.

Con el propósito de generar modos de habitar que propicien formas localizadas de comunalidad con herramientas, infraestructuras y prácticas efectivas que sean sustento de vidas dignas descentradas de los dictámenes de la racionalidad objetivante e instrumental y la teleología de la modernidad (Noguera, 2007).

De manera que no se proyectan modelos ideales de comunidad, si no que partiendo del reconocimiento de una memoria colectiva se diseñe desde la imaginación y el sentipensar comunitario. Una Disoñación de este paisaje cultural cafetero, como acto político que se aparta de la noción bastante empobrecida de lo real que poseen las instituciones (Escobar, 2016).

METODOLOGÍA

Para el caso específico de este proceso de investigación como se mencionó anteriormente se trabaja sobre una zona específica del PCC, la zona E del PCC, pero particularmente en veredas del municipio de Trujillo a casi 2 horas de su casco urbano.

En estas veredas como unidad mínima de configuración del PCC, se ha aplicado una triangulación metodológica donde se relacionan los hallazgos del trabajo de campo con el marco contextual (Arias, 2013) esbozado anteriormente, cuya dimensión territorial amplia e inacabada nos expone un contexto diverso y cotidiano de lo que es este paisaje cultural.

Por lo anterior, los aspectos que forman esta triangulación parten de una lógica de complementación, mediante la interrelación que se configura al obtener datos de diversas fuentes con carácter diferencial que permiten construir resultados que contribuyen a la generación de teoría. Los elementos que se triangulan son:

El modelo explicativo de territorio, creado por el sociólogo colombiano Fabio Rincón que nos permite explicar al PCC como mezcla de dos elementos fundamentales: lo cultural y lo natural en un entorno específico, que ha configurado una forma de vida, que llamamos cultura cafetera, la cual debe ser conocida por los habitantes como fenómeno intrínseco y específico, para que entendiéndolo lo puedan preservar (2018).

El método de la teoría fundamentada que se acerca mucho a los conceptos de investigación acción-participación, sin embargo, no se inscribe en estos, dado su contexto de origen. Permite captar la información de manera flexible y desestructurada, su lenguaje es conceptual y metafórico. Su orientación es holística y concretizadora Parte de la participación con individuos ya que son ellos desde sus cosmogonías los que permiten abordar el problema de investigación. Exige un análisis de la base social del contexto de estudio donde existen múltiples realidades mediadas por aspectos políticos y culturales, por ende, las categorías de análisis se definen en el mismo trabajo de campo mediante uso de técnicas etnográficas de recolección de información, cuyos niveles de aproximación permiten abordar casi cualquier tema (Calvache & otros, 2020).

La metodología de territorios posibles, comparte su fundamentación dentro de un análisis multidisciplinar hecho desde los paradigmas emergentes de Santos (2009), se desarrolló bajo la propuesta de unas Ciencias Sociales como ciencias emancipatorias, cuyo objetivo es mostrar a la gente que el capitalismo NO es la única alternativa, otros mundos son posibles en los cuales realmente se evidencian las formas interculturales y autónomas de vida, formas de vivir fuera del capitalismo (Bozzano, 2017).

Esta triangulación ha permitido tres hallazgos dentro de la comunidad habitante de la zona E del PCC. El primero tiene que ver con las narraciones visuales del territorio a través de fotografías que muestran esos hitos de memoria colectiva como personajes, acontecimientos y lugares. Hitos que dan cuenta de las particularidades muy propias de los Trujillenses.

El acto de ver estas fotos conlleva una interacción en la que la gente no necesariamente habla sobre sí misma, sino que describe lo que está enfrente de todos. Se narra el recuerdo de experiencias especialmente significativas, revividas junto con el afecto y la emoción correspondientes, ayuda a recordar lo olvidado, reconstruye particularidades y nos informa sobres las maneras de comprenderse en contexto.

Estas fotos se han recolectado en diferentes talleres llevados a cabo sobre todo con personas de la tercera edad y con ellas, hemos logrado establecer puentes para comprender las dimensiones que sobre el territorio realmente poseen sus habitantes. Pues la narración visual de cada foto es complementada con la resignificación que le da cada narrador oral, al transmitir la memoria que evoca.

Esta relación entre lo visual y lo oral, nos llevó a identificar actores clave dentro de la comunidad que ha forjado el paisaje, puesto que son personas que han vivido su transformación y están preocupados por lo que pueda pasar con este territorio, sobre todo porque son conscientes de dos grandes problemas: La falta de relevo generacional no solo para los cultivos de café, si no para lograr trascender las formas de vida construidas a los nuevos contextos, con ello, el peligro latente que corren todas las manifestaciones patrimoniales por la falta de su preservación y transformación desde sus cosmogonías.

Con estos actores clave se está desarrollando una estrategia de sistematización de sus historias de vida a partir de las fotos y sus memorias que ellos mismos han compartido, para que a través de formatos contemporáneos se pueda transmitir relatos de memoria colectiva de Trujillo como parte del PCC y territorio se resiliencia al conflicto armado colombiano.

Estos actores clave, en la dinámica misma del proceso nos han llevado a recorridos por los caminos rurales de Trujillo, aquellos fuera de los recorridos instaurados por la institucionalidad, mostrándonos los ritmos de la vida cotidiana en el paisaje, donde la finca cafetera se convierte en el hitos lugar de la memoria colectiva (Halbwachs, 2001).

En ellas, se da la interacción más intensa de lo que se vive cotidianamente del paisaje cultural, en tanto, contienen los artefactos y configuran los espacios que han sido diseñados por la comunidad misma, lo cual expone las maneras particulares con que se han adaptado el contexto natural al cultural.

Se han hallado diseños autónomos con los que la comunidad ha logrado estilos de vida con calidades específicas que muestran un sincretismo cultural muy interesante. Uno de los más interesantes son las cocinas, que en las historias de vida se relacionan con las faenas cafeteras. El recolector de café escoge donde va a trabajar de acuerdo con la valoración del trato y la comida que se ofrece en cada finca (Cardona, 2020). En la cocina se conjugan el uso de los recursos naturales contextuales con los valores culturales creados por la caficultura.

Es un hito de la memoria colectiva en la medida en que alrededor de ella, se dan las interacciones sociales más vitales durante casi todo el proceso que conlleva la siembra y cosecha del grano de café. Lo que convierte a las cocinas de las fincas cafeteras en una expresión autónoma comunitaria de un pensamiento local que puede dar una visión de la riqueza del constructo cultural cafetero respecto a la sostenibilidad ambiental y sociocultural que se necesita para lograr una transición de nuestros modos de vida a los mundos futuribles (Fry, 2011).

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Hasta ahora, se ha establecido que el pensamiento relacional y comunitario vinculado a la función de habitar este territorio ha logrado unos modos de diseño autónomo que deben ser más reconocidos para comprender esas formas de diseñar del Sur.

Formas que han permitido lugarización a través de todo tipo de prácticas, desde las formas vernáculas de construcción hasta las ciberculturas de las redes, pero siempre teniendo como criterio importante la autonomía y la relacionalidad (Ibarra, 2020) en el paisaje vivo de Trujillo.

Estos modos de pensar el universo, expresados en el lenguaje, la tradición oral, el sentimiento de apego a un lugar y la espiritualidad, han configurado unos valores y creencias que constituyen el fundamento de muchos usos sociales y tradiciones culturales alrededor del café, los cuales se están perdiendo para las generaciones jóvenes, puesto que los viejos no han tenido los mecanismos apropiados para transmitirlos y especialmente en esta zona del PCC.

Adicionalmente, este territorio se enfrenta a problemas de orden global como, la migración bastante elevada, una falta de apropiación social sobre la declaratoria UNESCO, sobre la cual las personas se han sentido desencantadas, ya que la comprenden como mecanismo para la consecución de recursos para lograr grandes transformaciones sociales, económicas y ambientales en su escala local.

No hay preocupación y mecanismos propios para salvaguardar sus conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo que abarcan su serie de saberes, técnicas, competencias, prácticas y representaciones en su interacción con el medio natural del paisaje cafetero de Trujillo.

Paisaje que se está potrerizando ya que el café no es tan rentable y seguro como años atrás y las generaciones jóvenes dueñas de las tierras han perdido mucho arraigo con la caficultura, por eso se han hecho cambios en las reglas locales de uso del suelo, a lo que se suma la necesidad de campesinos de mejorar la conectividad con centros poblados de estos históricamente aislados (Mayorga, 2015).

Además, existe una falta muy grave de circulación y socialización de las diferentes expresiones y manifestaciones culturales cafeteras, debido a una escasa o casi nula formación de gestores culturales. Asimismo, en la comunidad en general no existe un interés por formular proyectos culturales de patrimonio

inmaterial porque consideran que lo que se debe hacer es modernizar.

Lo que muestra la gran debilidad en la articulación institucional pública para el logro del fomento y promoción de la actividad cultural alrededor del paisaje cultural como patrimonio cultural de la humanidad que contribuye a la pérdida de identidad de la población del PCC.

Circunstanciaqueexponelaineludiblenecesiddepersuadir a esta comunidad de que sus formas de diseñar comunitarias son las únicas que pueden generar respuestas propias y flexibles a los problemas que el actual contexto demanda.

Por ello, se necesita disoñar de manera colectiva, aquellas posibles maneras de contar, exponer y difundir esos hitos de memoria (lugares, sucesos y personas) que han configurado los modos de vida campesina en este territorio, donde el café es importante pero no el único elemento, pues primero hay un paisaje natural con elementos propios que luego se define cultural por una institucionalidad.

De allí que se debe aprovechar la variedad de tecnologías que actualmente funcionan para proporcionar experiencias sobre la memoria colectiva, consultando paquetes de información libres de explorar los elementos en el que considere interesante exponer las maneras particular y autónoma en que la cotidianidad vive el paisaje.

Todo con el propósito de salvaguardar usos y conocimientos relacionados con la naturaleza del patrimonio cultural subyacente, como modo idóneo para que se genere una simbología icónica que recupere la sensibilidad frente al reconocimiento de orden mundial y en este sentido, lograr participación comunitaria en la disoñación de modos de vida autónomos, autóctonos y deseables en términos en los que la misma comunidad consideren como propios y que puedan aportar a su crecimiento sociocultural.

Para que no solo los modelos de desarrollo puramente económicos, implementados desde la institucionalidad sean los indicadores de niveles y modos de vida. Se debe procurar proyectar los hitos de memoria colectiva cotidiana de los lugares, sucesos y personas cuya protección del entorno natural está estrechamente vinculada con la salvaguardia de su cosmología como comunidad cafetera con particularidades.

Lo anterior, hace evidente la necesidad de coordinar la planificación de los proyectos sobre el PCC desde las veredas en cuyas fincas se da la vida cotidiana, en donde la caficultura ha dejado vestigios o aún se vive plenamente. De tal manera que el resto del sector rural y urbano de los municipios reconocidos en las zonas del PCC dinamicen sus potencialidades en y para los nuevos contextos.

Por ejemplo, en las formas en que la cocinas se han diseñado al interior de las fincas cafeteras, intervienen factores mucho más allá de la cocción de los alimentos, pues son espacios en donde a partir de recursos contextuales se desarrollan los recursos culturales.

Los ritmos y rutinas que se dan allí nos muestran concreciones de diseño autónomo. Como que todo el ciclo de quema de madera se concibe bajo criterios sostenibles de manera evidente. La madera quemada sale de los residuos de los cultivos y los bosques y su ceniza es parte del abono natural con que los cultivos son apoyados. Tanto el almacenamiento como la recolección de la madera y las cenizas se procesan mediante pensamiento de diseño autónomo.

Y en Trujillo, un territorio inmerso en una zona de gran riqueza forestal, la conservación de la diversidad biológica requiere de una estrategia a nivel de paisaje cultural más allá de solo aplicar buenas prácticas emanadas por la institucionalidad cafetera, se deben gestionar estrategias de interrelación con todos las formas de diseño de los no diseñadores, esas otras formas de diseñar (Gutiérrez, 2015) que dan cuenta de un conocimiento ancestral y autónomo, que antes de ser invisibilizado debería ser incorporado a los procesos de validación del patrimonio biocultural por el cual estos territorios colombianos son patrimonio cultural de la humanidad.

BIBLIOGRAFÍA

Arias Valencia, M. M. (2013). La triangulación metodológica: sus principios, alcances y limitaciones. Investigación Y Educación En Enfermería, 18(1). En https://revistas.udea.edu.co/index.php/iee/article/view/1685

Bozzano, H. (2017). Territorios posibles y utopías reales: Aportes a las teorías de la transformación: Inteligencia y justicia territoriales. Arquetipo 15, 71-91. www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.10574/pr.10574.

Calvache, O. Cardona, F. Castañeda, I & Polania, G. (2020) Metodología de investigación cuantitativa y cualitativa. Santiago de Cali. Universidad Antonio José Camacho

Cardona, F. (2020). Cultural landscape memory artifacts visibilization, a codesign strategy. In Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise – Vol 2 (PDC 2020). Association for Computing Machinery, NY, USA, 100–103. DOI: https://doi.org/10.1145/3384772.3385130.

Escobar, A. (2016) Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Popayán. Universidad del Cauca

FNC (2019) Informe anual Federación Nacional de Cafeteros.https://federaciondecafeteros.org/static/informedecomitesdepartamentales /files/publication.pdf

Fry, T. (2011), Design as politics. Londres: Bloomsbury.

Gómez A, A. (2015). Modelo de diseño para la valoración y apropiación social del Patrimonio en el Paisaje Cultural Cafetero colombiano. Revista Kepes, 11, 117-138

Gutiérrez, A. (2015). Resurgimientos: sures como di-

seños y diseños otros. Nómadas. Octubre (43), 113-129. http://www.ucentral.edu.co/images/editorial/nomadas/docs/43-7-Resurgimientos-sures-como-disenos.pdf

Ibarra, M. (2020). Aproximaciones a un diseño participativo sentipensante: correspondencias con un colectivo de residentes en Rio de Janeiro. PDC2020 Proceedings.

Mayorga, C. D. A. (2015). Paisaje Cultural Cafetero, Patrimonio de la Humanidad. La cuestión del discurso patrimonial en contraste con el paisaje de la caficultura. Territorios, 32, 35-59. Doi: http://dx.doi.org/10.12804/territ32.2015.02

Noguera, P. (2007). Complejidad ambiental: propuestas éticas emergentes del pensamiento ambiental latinoamericano. Gestión y Ambiente, 10 (1), 05-30. https://revistas.unal.edu.co/index.php/gestion

Rincón, C. F. Modelo explicativo territorial para paisajes agro-productivos en Colombia, caso paisaje cultural cafetero. Perspectiva Geográfica (online). 2018, vol.23,1,89-103. http://dx.doi.org/10.19053/ 01233769. 6551

Santos, Boaventura de Soussa (2009) Una epistemología del Sur: La reinvención del conocimiento y la emancipación social. México. Siglo XXI: CLACSO.

REFERENCIAS

García, N. (1999) Los usos sociales del patrimonio cultural, en Patrimonio etnológico. Nuevas perspectivas de estudio, Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico/Fundación Machado, Ed. Comares. pp. 16-33. Granada., España

Maderuelo, J. (2005) El paisaje génesis de un concepto. Los nombres del lugar. Adaba editores

Manzini, Ezio (2015) Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social. Madrid, Experimenta Theoria.

Nates, B. (2011). La Territorialización del Conocimiento, categorías y clasificaciones culturales como ejercicios antropológicos. Barcelona: Anthropos.

Rea, C. (2016). La útil relación entre el diálogo de saberes, la traducción y la hegemonía. Andamios, 13 (31), 267-294. Recuperado en 10 de febrero de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632016000200267&lng=es&tlng=es.

Salgado, M. (2008). El Patrimonio Cultural como narrativa totalizadora y técnica de gubernamentalidad. Centro-h, (1),13-25. (fecha de Consulta 10 de marzo de 2020) https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1151/115112534002

Silva, R & Fernández, V. (2015). Los paisajes culturales de Unesco desde la perspectiva de América Latina y el Caribe: Conceptualizaciones, situaciones y potencialidades. Revista INVI, 30 (85), 181-214.https://dx.doi.org/10.4067/S0718-83582015000300006

Custos: empaque protector de frutos biodegradable a base de fibra de piña

Eliana Zapata Ruiz
Ingeniera en Diseño Industrial
Instituto Tecnológico Metropolitano
elianazapata@itm.edu.co
Medellín, Colombia

Erika Solange Imbett Vargas
Doctor en Pensamiento C
Instituto Tecnológico Metropolitano
erikaimbett@correo.itm.edu.co
Medellín, Colombia

RESUMEN

El desarrollo de Custos se enmarca dentro de un proyecto de caracterización de la fibra de piña para el desarrollo de materiales compuestos y su aplicación al diseño de productos, ya que actualmente se presentan en los cultivos de este fruto desechos provenientes de las hojas de la planta llamados Rastrojo, que, por su alto volumen y métodos ineficientes para su eliminación como la incineración con agroquímicos, generan un alto impacto ambiental que se hace progresivo en los cultivos.

Determinadas las propiedades físico-químicas de la fibra, se toma su propiedad de ser aislante térmico como enfoque para generar un empaque que permita darle solución a otro problema del sector agroindustrial: proteger determinados frutos de las condiciones climáticas adversas y de plagas, protección que actualmente se da mediante el uso de bolsas de polímero o papel parafinado.

Custos da solución entonces a la necesidad de un empaque para protección de frutos biodegradable, convirtiendo el rastrojo del cultivo de la piña en un subproducto aprovechable del cual los productores del fruto pueden hacer uso, volviendo así la basura contaminante en un insumo que genere ingresos económicos.

PALABRAS CLAVE

Fibra de piña; Rastrojo; Empaque biodegradable; Diseño Industrial; Diseño de empaques; Fibras naturales; Aislante térmico.

INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años se ha venido generando un interés particular en las fibras naturales basado en su explotación como materia prima para algunos sectores de la economía colombiana, en términos ecológicos y de grandes ventajas técnicas a la hora de ser procesadas. Muchas de ellas son cultivadas con fines específicos como el lino, el algodón, el yute o el fique para el sector textil, (Superintendencia de Sociedades, 2013), pero hay otras que se pueden categorizar como un desecho de la industria agrícola, tal es el caso de raíces, tallos y hojas de algunas plantas cultivadas para obtener alimentos, ejemplo de estas son la caña de azúcar, el maíz, algunos cereales que provienen de plantas de gran tamaño tales como la cebada y el trigo, entre otras, y el cultivo de piña. (Saval, 2012)

Estas últimas son un problema de contaminación debido a que generan un desperdicio llamado rastrojo, el cual es usado generalmente como alimento de ganado y abono, pero en su mayoría se elimina con el uso de agroquímicos, "especialmente pesticidas, utilizando una cantidad mayor de la indicada y sin la posibilidad de controlar la dispersión de éstos fuera de las zonas de cultivo a causa de la acción del viento y otros agentes" (Quijandría, Berrocal, & Pratt, 1997) y durante estos proceso es entonces donde se genera un fuerte desbalance en la zona de cultivo y en los ecosistemas circundantes, que se presenta conla presencia de plagas y disminución de la fertilidad de los suelos. (Acosta, 2008). Un ejemplo puntual de pesticida es el dicloruro de dimetil-4,4□-bipiridilo por su nombre químico o Paraquat, que afecta gradualmente el ambiente con una toxicidad acumulativa. (Quesada-Solís, Alvarado-Aguilar, Sibaja-Ballestero, & Vega-Baudrit, 2005).

Ante la necesidad de generar alternativas para la utilización de estos desechos, en el semillero de investigación formativa de Biónica y Diseño perteneciente al grupo de Investigación de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano, se han venido caracterizando diversas fibras naturales desde sus propiedades físico-químicas y sus aplicaciones en el diseño de productos, pero en este trabajo se hizo un enfoque específicamente en la fibra de piña, puntualizando en sus propiedades térmicas.

La elección de la fibra de piña se debe a que la producción de esta fruta "se ha desarrollado ampliamente a nivel mundial en los últimos años, motivada por el aumento sostenido de la demanda de frutas tropicales; frescas, en conservas y jugos o secas; en los mercados de los EE.UU. y Europa" (Kortbetch_olesen, 1996). Se estima además que "en Colombia existen alrededor de 32.700 hectáreas de piña sembradas con las variedades MD2 (Oro Miel), Manzana, Perolera, Cayena lisa. En los últimos cinco años el área sembrada en cultivos de piña ha crecido en un 49% pasando de cerca de 22.000 hectáreas en el año 2014 a 32.736 hectáreas en el 2018" (Ministerio de agricultura y desarrollo rural, 2019). además, "se ha determinado que por hectárea de piña cultivada se genera cerca de 300 Toneladas Métricas de rastrojo" (Quesada-Solís, Alvarado-Aguilar, Sibaja-Ballestero, & Vega-Baudrit, 2005, pág. 158)

Uno de los principales fines del proyecto es generar aplicaciones a un residuo agrícola como lo es la fibra de piña,

ya que el uso de un subproducto como este genera nuevas oportunidades de desarrollo local en las regiones. “En los últimos años ha habido un gran interés en las fundaciones y gobiernos locales en generar emprendimientos a partir del uso de desechos en grandes plantaciones” (PNUMA, 2011). El estudio de las aplicaciones en productos del proyecto permite articularlo con alcaldías locales, fundaciones o centros de emprendimiento que permitan generar aplicaciones reales en distintas comunidades del país.

Además de lo anterior, la aplicación de este nuevo producto a base de fibra de piña se enfoca en suplir una necesidad de la misma agroindustria que es la de proteger a determinados frutos que actualmente se recubren con un tipo de cubierta o embolsado para evitar plagas, degradaciones por el clima, insectos y enfermedades que puedan disminuir la producción. Generalmente las bolsas que cubren los frutos son de polímeros o papel parafinado que son productos con muy poco factor de biodegradabilidad, y al ser utilizados en gran cantidad ya que se embolsa cada fruto de la planta, se generan grandes cantidades de desechos.

La investigación buscó entonces como principal objetivo caracterizar las propiedades térmicas de la fibra de piña para su aplicación en el desarrollo de un producto. Al ser este producto un empaque para protección de frutos realizado a base de fibra de piña, ofrece una oportunidad de reducir el papel parafinado y las bolsas con las que actualmente se suple dicha necesidad, evitando que se usen productos derivados del petróleo que tienen muy bajo factor de biodegradabilidad. Además, se convierte al rastrojo del cultivo de la piña de un desecho a un subproducto, del cual los productores del fruto pueden hacer uso, volviendo así la basura contaminante en un ingreso económico.

METODOLOGÍA

Inicialmente se realiza un diagnóstico sobre la disponibilidad de residuos del cultivo de piña en Colombia.

La evaluación se realizó en términos de área de cultivo, variedad de piña cultivada, productividad, estimación en peso del fruto, planta y residuos lignocelulósicos generados por área cultivada. Esta información genera un mapeo inicial del cultivo que se convierte en un punto de partida para determinar el impacto que podría tener la utilización de la fibra en productos industriales.

Se continua con la caracterización de la fibra de piña en términos de las propiedades químicas, físicas y morfológicas de la estructura interna del material vegetal. Este conjunto de propiedades permite perfilar los potenciales de aplicación en el sector industrial con relación a otros tipos de materiales (madereros). Como parámetros de análisis se menciona la determinación del contenido de lignina, porcentaje de holocelulosa (hemicelulosa y celulosa), humedad, densidad; determinación de propiedades anatómicas y morfológicas a nivel macro y micro de las hojas de la planta de piña usando estereoscopía, microscopía óptica y SEM.

Adicional a la caracterización anterior, también se realiza un rastreo de los métodos para la extracción de fibras vegetales a partir del residuo de la hoja de piña, en donde se resaltan los procesos por vía mecánica y química con el objetivo de extraer fibras vegetales. La evaluación incluye un descortezado mecánico o desfibrado usando equipos de molienda que convencionalmente se utilizan para el procesamiento de la caña de azúcar y fique. El proceso consiste en un pre-acondicionamiento de las hojas, extracción, lavado y secado de las fibras vegetales.

Las propiedades físicas y mecánicas serán determinadas para evaluar la calidad del producto, se menciona la densidad aparente, resistencia a la tracción y flexión, energía de impacto, morfología y geometría de las fibras, propiedades térmicas (DSC) y permeabilidad. En la vía química se someten las hojas de piña a un proceso de inmersión alcalino a diferentes concentraciones con el objetivo de acelerar el proceso de liberación de fibras en el equipo de desfibrado y obtener mayores rendimientos y menor gasto energético. La calidad de las fibras por vía química y mecánica se define por los parámetros ya mencionados.

Análisis termogravimétrico (TG)

Se basa en la medida de la variación de la masa de una muestra cuando es sometida a un programa de temperatura en una atmósfera controlada. La variación de masa puede ser una pérdida de masa o una ganancia de masa.

Calorímetro de barrido diferencial (DSC)

La calorimetría diferencial de barrido (DSC) permite determinar la energía absorbida o desprendida por una muestra cuando se somete a un programa de temperatura en una atmósfera controlada. Todos los procesos físicos y químicos llevan asociados una variación de entalpía por lo que provocan respuesta en DSC.

Las fibras de hoja de piña con las que se realizaron los experimentos y las pruebas provienen de cultivos de la planta de piña del tipo oro miel del municipio de Girardota, Antioquia, en donde se hizo la extracción de la fibra de la hoja por medio de una máquina raspadora. Posteriormente, la fibra se deja secar y se peina para eliminar los residuos del material vegetal que queda en ella.

Para esta prueba la fibra se tamiza para eliminar elementos de un largo mayor a 4mm y se utilizó un peso de 5,26 gramos. El rango de temperatura a la que fue sometida la muestra va desde los 24°C hasta los 597°C en un lapso de tiempo de 30 minutos.

Experimentos de propiedades térmicas
Vida térmica

Los cuerpos con diferentes temperaturas puestos en contacto espontáneamente establecen un flujo de calor desde el más caliente hacia el más frío hasta que sus temperaturas se igualan. El tiempo que tardan en alcanzar el equilibrio térmico se puede modificar colocando entre ellos una barrera térmica.

Para el experimento de vida térmica con la fibra de piña se realizaron probetas de un espesor de 1,6 cm. El montaje se realizó en el laboratorio de energía térmica del instituto tecnológico metropolitano, sede Fraternidad; utilizando un equipo de baño termostatado que regula la temperatura y un termómetro digital.

Se introdujeron al baño termostatado dos muestras con agua caliente a 43°C, una aislada con la probeta de fibra y otra no. Se tomó la temperatura cada 2 minutos para identificar la pérdida de calor de las muestras y comparar el tiempo que tardaron en alcanzar el equilibrio térmico con el baño termostatado que se hallaba a temperatura ambiente de 23°C.

Metodología proyectual

Se toma el proceso de diseño por medio de la guía metodológica proyectual de Bruno Munari, que consta principalmente de la definición de un problema y sus elementos, la recopilación de datos y el análisis de estos, la creatividad para generar una idea y los materiales y tecnologías necesarios para desarrollarla y consecuentemente hay una etapa para experimentar, modelar y verificar.

Por lo planteado anteriormente de la problemática con los residuos de la agroindustria, se halló paralelamente en la investigación de los cultivos, que algunas frutas debían ser protegidas con un tipo de cubierta o embolsado para evitar plagas, degradaciones por el clima, insectos y enfermedades que puedan disminuir la producción. Generalmente las bolsas que cubren los frutos son de polímeros o papel parafinado que son productos con muy poco factor de biodegradabilidad, y al ser utilizados en gran cantidad, ya que se embolsa cada fruto de la planta, se generan grandes cantidades de desechos.

Para suplir esta necesidad se necesita un material flexible e impermeable que cubra al fruto durante todo su proceso de maduración, protegiéndolo así de las adversidades del clima, de insectos, entre otros factores que afectan la calidad y la cantidad de la producción de los cultivos. Esto lo que permite es una exploración del producto por el lado de la generación de papel de fibra de piña para su elaboración.

Para la anterior problemática entonces se propone una solución sencilla, económica y biodegradable, un protector de un material base resultante de la misma industria agrícola como lo es la fibra de la planta de piña, cuyo desecho es también un problema ambiental.

Los elementos a considerar son:

Material Flexible: El material resultante de la fibra debe ser flexible y moldeable, ya que se requiere así para generar un protector adecuado para los frutos.

Protección contra insectos y parásitos: Debe ser cubierto totalmente, pero con la capacidad de permitir que el fruto respire, también se puede impregnar el material de insecticidas que refuercen la función.

Protección contra el clima: Debe proteger el fruto de rayos UV intensos o de heladas (función aislante).

Colocación en el fruto de manera fácil: El protector debe tener un elemento que le permita al agricultor colocarlo de una manera óptima y rápida.

Impermeable: Al material se le debe adicionar un aditivo hidrófugo para que resista las inclemencias del clima.

Expandible: Debe adaptarse al crecimiento del fruto ya que el protector debe ubicarse en el fruto en su etapa de brote y acompañarlo hasta la maduración.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Aplicación de la fibra de piña como material industrial.

Como se ha evidenciado, una cantidad de estas fibras se utilizan como materias primas renovables a nivel mundial por su bajo costo (establecidas como desechos de cultivos agrícolas) y su poco tiempo de degradación. Esto debido a que la fibra de piña es lignocelulósica multicelular, está compuesta por celulosa (entre 70-82%), polisacáridos y lignina. Posee una estructura de tipo cinta y un sistema vascular de células fibrosas en forma de racimo que son obtenidas mediante remoción mecánica de los tejidos epidérmicos. Además, las fibras de piña tienen excelentes propiedades mecánicas que están asociadas con sus altos contenidos de celulosa.

Aunque la fibra de piña tenga las características anteriores, en Colombia la aplicación de la fibra de estas hojas en la fabricación de materiales en ingeniería para desarrollo de productos se encuentra limitada por la falta de estandarización de los procesos de extracción y procesamiento de la misma, además del bajo número de estudios existentes que analizan aquellos factores que tienen mayor influencia en sus propiedades, como las propiedades térmicas, el tiempo de degradación o la calidad del material resultante.

Entre las aplicaciones más recurrentes de las fibras naturales en la industria, se encontró que muchas tienen una gran eficiencia como aislantes térmicos, un ejemplo de ello es el fique, que según estudios “es un material aislante térmico apto en la conservación de la temperatura de los productos perecederos agrícolas y pecuarios y que es una barrera térmica efectiva y una solución ecológica, económica y novedosa para el transporte y conservación alimentos” (Muñoz Muñoz & Cabrera Cifuentes, 2007). Otro ejemplo es el lino, un material que es aislante térmico y acústico y de gran uso en la industria de la construcción en forma de paneles. (Biohaus Goierri S.L., 2008). Pero a la hora de indagar por las propiedades térmicas de la fibra de piña, hay una deficiencia de información en la literatura, aspecto determinante para esta investigación.

Los principales factores de investigación en propiedades térmicas son los puntos de degradación de la biomasa en valores de temperatura y tiempo, el calor específico y la conductividad térmica. En el caso del primer factor, es necesario conocer acerca de los niveles de temperatura y velocidad de calentamiento adecuados. Una de las vías es el estudio del proceso de descomposición térmica de la biomasa por análisis termogravimétrico. El análisis termo

gravimétrico comprende una serie de técnicas donde se monitorean diferentes cambios físicos, tales como deshidratación, descomposición y oxidación de un elemento en función de la temperatura. El material está sujeto a un programa de temperatura, en un rango y a una velocidad, bajo una atmósfera definida, con el objetivo de conocer y reconocer los diversos materiales implicados.

Para el segundo factor se utiliza el calorímetro de barrido diferencial: Es la técnica de medición más popular para detectar transiciones endotérmicas y exotérmicas, como la determinación de temperaturas de transformación y la entalpía de sólidos y líquidos como una función de la temperatura. Por ello, tanto la muestra como la referencia se mantienen casi a la misma temperatura durante todo el experimento y el flujo de calor podrá ser medido. (Linseis, 2012).

Respecto a la conductividad térmica, se evalúa con un experimento de vida térmica qué medida en minutos es el tiempo que tarda el interior de un recipiente en alcanzar el equilibrio térmico. "Se miden en laboratorio mediante pruebas estándar con una temperatura exterior controlada y se registra el comportamiento de la temperatura interior del recipiente ensayado". (Muñoz Muñoz & Cabrera Cifuentes, 2007, pág. 12). El tiempo transcurrido hasta el equilibrio térmico indica que tan bueno es el material, en este caso la fibra de hoja de piña para conservar o no el calor.

De las pruebas anteriores y de las múltiples experimentaciones realizadas, se logra identificar que la fibra de piña es una materia aislante, por lo que se procedió a encontrar la forma adecuada de realizar las láminas del material para buscar una forma acorde a un empaque protector de frutos mediante un proceso de termoformado a compresión. De esto se pudo concluir que con la fibra sin peinar es la mejor opción de hacerlas, junto con las condiciones de presión de 16 Ton., un tiempo de 6 a 8 minutos y una temperatura de 150 grados para que la lámina no pierda elasticidad ni se queme la lignina que es la que proporciona la adhesión de las fibras.

Adicional a lo anterior, se realiza un proceso adicional de moler las fibras de piña para realizar otro tipo de laminado que permite un grosor, resistencia y elasticidad adecuado para ser doblado, del cual se deriva un producto conceptual llamado Custos, un empaque protector de frutos biodegradable que puede ser utilizado en los cultivos que requieran de protección ante las variaciones del clima y de plagas, y que al tener una capacidad de brindar un aislamiento térmico, generaría para el fruto un ambiente adecuado para su maduración.

Este empaque se encuentra en proceso de prototipado en un nivel 4 de madurez tecnológica (TRL por sus siglas en inglés), del cual se cuenta con un registro de diseño industrial y un radicado de patente de modelo de utilidad, por lo que se evita detalles del empaque y esquemas que puedan disminuir su nivel de inventivo.

BIBLIOGRAFÍA

Acosta, E. (2008). Impacto ecológico del monocultivo piñero. Revista Ambientico, 9.

Biohaus Goierri S.L. (2008). Biohaus Goierri S.L. Obtenido de http://www.biohaus.es/productos/lino.php

Kortbetch Olesen, R. (1996). Tropical fruit products: a well-established market. International trade forum.

Linseis, t. a. (2012). Linseis, thermal analysis. Recuperado el 10 de septiembre de 2015, de http://www.linseis.com/es/nuestros-productos/calorimetria-diferencial-de-barrido

Muñoz Muñoz, D., & Cabrera Cifuentes, G. (2007). EL FIQUE COMO AISLANTE TÉRMICO. Universidad del Valle, Valle del Cauca, Cali.

(PNUMA, (2011), «Revista Nuestro Planeta», Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, (En línea). Disponible en: http://www.unep.org/ourplanet/2012/may/sp/awards.asp. (Accedido: 25-oct-2013).

Quesada Solís, K., Alvarado Aguilar, P., Sibaja Ballestero, R., & Vega Baudrit, J. (junio de 2005). Utilización de las fibras del rastrojo de piña (Ananas). Revista Iberoamericana de Polímeros, 158.

Quijandría, G., Berrocal, J., & Pratt, L. (1997). La Industria de la Piña en Costa Rica, Análisis de Sostenibilidad.

Saval, S. (2012). Aprovechamiento de Residuos Agroindustriales: Pasado, Presente y Futuro. BioTecnología, 16-19

Superintendencia de Sociedades. (2013). Desempeño del sector Textil-Confección 2008-2012. Bogotá.

REFERENCIAS

Gomera Martínez, A. (2008). La conciencia ambiental como herramienta para la educación ambiental: Conclusiones y reflexiones de un estudio en el ámbito universitario. Colombia.

Acosta, E. (2008). Impacto ecológico del monocultivo piñero. Revista Ambientico, 9

Aguirre, D., & Arboleda, E. (2008). Impacto ambiental del cultivo de piña (caso Siquirres). Ambientico, 3.

Alfredo R. Sena Netoa, M. A. (2013). Characterization and comparative evaluation of thermal, structural, chemical, mechanical and morphological properties of six pineapple leaf fiber varieties for use in composites. Industrial Crops and Products.

Araya Sanchez, R. (1998). Utilización del rastrojo de piña (Ananas comusus) para la. San José: Tesis de Licenciatura en Ingeniería Química, Escuela

de Ingeniería Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.

Bilbao García, J. A. (2017). Plan de negocios de una Boutique de ropa y accesorios de vestir ecológicos hechos a base de fibras textiles (Piña, Bambú y Soya) importadas desde Inglaterra y China. Quito, Ecuador.

Kalia, S., Kaith, B. y Kaur, I. (2011) Cellulose fibers bio- and nano-polymer composites ; green chemistry and technology. Berlin; Heidelberg; New York: Springer.

Linseis, t. a. (2012). Linseis, thermal analysis. Recuperado el 10 de septiembre de 2015, de http://www.linseis.com/es/nuestros-productos/calorimetria-diferencial-de-barrido/

Manals Cutiño, E., & Penedo Medina, M. (2011). Análisis termogravimétrico y térmico diferencial de diferentes biomasas vegetales. Tecnología Química, 36-43.

Mohanty, A., Misra, M., Drzal, L., (2005) Natural fibers, biopolymers, and biocomposites. Boca Raton, FL: Taylor & Francis

Murcia Gutiérrez, D., Tovar Guerra, M., & Tovar Pinzón, M. (2013). Propiedades físicas, químicas y mecánicas de la piña Golden y Mayanés utilizada para la indumentaria en Bogotá. Teoría y Praxis investigativa, 35.

Sena Neto, A., Araujo, M., Souza, F., Mattoso, L., & Marconcinib, J. (2013). Characterization and comparative evaluation of thermal, structural, chemical, mechanical and morphological properties of six pineapple leaf fiber varieties for use in composites. Industrial Crops and Products.

Redefiniendo el diseño. Una visión desde lo local

Ernesto Vidal Prada
Magister en Diseño Comunicacional UBA
Docente Investigador
Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI
evidal1@udi.edu.co
Bucaramanga, Colombia

RESUMEN

El texto, a manera de reflexión, gira en torno a la idea de plantear un momento de inflexión en términos de la disciplina del diseño. Este momento está pensado a partir de inferir grandes cambios, movimientos y particularmente desfases y tensiones entre la tradición histórica y la forma en como hoy se piensa y se visualiza la disciplina del diseño industrial.

La postura se establece, a partir de visibilizar un -diseño del sur o de los sures (Gutiérrez 2015)- como el escenario propicio para plantear la transición hacia un diseño autónomo (Escobar, 2017); un diseño que se soporta en el poder de lo comunitario, de lo local, y que propone nuevas maneras de pensarnos, de ser y hacer, y a su vez, se constituye en la excusa perfecta para re definir la disciplina desde el sur.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Sustentabilidad; Cultura; Factor Local; Territorio; Glocalidad.

INTRODUCCIÓN

La reflexión planteada debe ser concebida desde una visión anclada a un posible sur – o posibles sures - , a un territorio determinado – un diseño desde el sur americano - y a la necesidad urgente de dilucidar otros soportes conceptuales que den cabida a otros diseños, tal como lo expresa Gutiérrez (2015) "los diseños del sur siempre han estado presentes; toma tiempo reconocerlos y empezar a diseñar y ser diseñados por estos." A su vez, el punto de proposición se establece desde la sensación de crisis (ambiental, social, cultural) respecto al lugar que habitamos y de desfases presentes en el quehacer de la disciplina del diseño entre la práctica – la teoría, el centro - la periferia, la tradición histórica y los futuros posibles, entre otras. Podemos llamar a dicha posición – el diseño local –.

La idea de un diseño local y el escenario donde esto se desarrolla día a día, finalmente también es el espacio propicio para replantear y establecer una mirada actual sobre el ejercicio del diseño industrial, entendiendo necesariamente que existen, y deben existir, otros diseños, y que nuestro sur geográfico da cabida a un diseño del o desde el sur. La mirada a lo local es una apuesta utópica por definir un diseño propio, no como forma de identificación externa sino como semblanza y sentimiento de lo que hace falta definir sin la presión de lo foráneo.

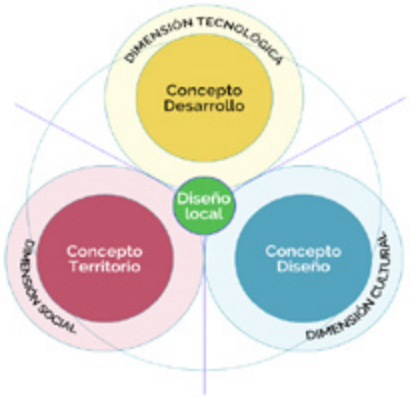
Manzini (2009 67-69) ha expresado de forma bastante explícita como estos planteamientos desde local son una consecuencia de una crisis global que ha acelerado la transición hacia otros modos de pensarnos, de comportarnos y de producir; modos más sostenibles que nos invitan a pensar de manera más transparente y coherente respecto al uso y aprovechamiento de nuestros territorios. Desde esta posición, Manzini propone que en las dinámicas productivas desde lo local lo que se "produce" ya no son bienes de consumo, sino sistemas y servicios que hacen parte de redes tecnológicas, comunitarias y comunicativas arraigadas a una comunidad y a un territorio específico. Para ello debe enfocarse o volcarse el desarrollo a través de actividades productivas encaminadas hacia la reconversión ecológica, con el fin de mejorar su eco-eficacia, la solución de problemáticas locales a través de servicios que respondan a demandas de la comunidad y que garanticen la cohesión social, y programas encaminados a favorecer el uso sostenible de los recursos humanos y materiales locales a partir de las potencialidades y posibilidades del trabajo en redes comunicativas y asociadas también a la generación de nuevos conocimientos.

La visión y el establecimiento de un escenario local, solo es posible a partir de entender que dicha idea o escenario debe dialogar con otros diseñadores, con otros territorios, y por lo tanto con otros diseños y otras disciplinas. El diseño local puede ser entendido, juzgado y apropiado por los diseñadores que reconocen esta fortaleza en el diálogo de saberes proyectuales. De esta manera, entonces, la construcción y reconocimiento de una idea y un escenario para el diseño local, se transforma a partir de la interacción con los otros, en la creación y apuesta por un discurso propio de diseño local, un lenguaje para ser entendido y discutido en un ámbito global. El diseño, en palabras de Krippendorf (2016, 18) "acontece" y se fundamenta en el discurso creado para abordar esta reflexión se proponen tres dimensiones conceptuales, que sirvan de límite contextuales y a su vez como filtro de la caracterización de un diseño redefinido desde un contexto local: En primer lugar, la dimensión social nos traza ese lugar simbólico donde se construye y se generan las relaciones e interacciones para el diseño local: el territorio. En segundo lugar encontramos la dimensión cultural, entendida como la forma más adecuada, y contextualizada, de entender el concepto de diseño

industrial en la lógica local, a partir de una construcción y expresión desde el ámbito cultural.

Finalmente, encontramos la dimensión tecnológica, la cual nos permite entender el trasfondo del proceso e identificar las diversas dinámicas asociadas a procesos y medios productivos que identifican y caracterizan el entorno local, y que por lo tanto pueden dar cuenta de un desarrollo en términos socioeconómicos. Estas dinámicas y ejes otorgan un lugar a pequeños escenarios donde la intersección de conceptos también brinda el espacio para salirse de conceptos establecidos y proponer miradas y abordajes propios. Las tres dinámicas permiten plantear una perspectiva global e incluyente del diseño local, y sentar las bases, de un diseño pensado desde el sur.

METODOLOGÍA



Gráfica N.1.: Ejes metodológicos propuestos para el abordaje de una redefinición del diseño desde lo local. – Elaboración propia (2021)

La apuesta por el territorio: la dimensión social

El entorno cercano, entendido como territorio, y pensado en términos más allá de lo físico o geográfico, puede ser la ciudad, o puede ser un grupo de diseñadores, se constituye en el ambiente ideal para generar creaciones, producciones e investigaciones que retoman fuentes de inspiración en la misma geografía, en la arquitectura, en la riqueza cultural o ecológica, en los valores de sus habitantes. Las relaciones entre estos elementos son reflejadas a partir de conceptos y materialidades específicas que buscan resaltar la cultura e identidad local, y se nutren a partir de miradas de tipo social y colectiva basadas en las perspectivas de los habitantes del lugar. Construcciones y producciones de tipo colectivo reflejan estas perspectivas y despliegan estrategias frente al consumo y mercadeo impuesto por la globalización, buscando espacios de circulación, difusión y resistencia. En este ámbito, es importante señalar que esta construcción colectiva de espacios, medios, herramientas, productos y/o servicios también le otorga a las comunidades una visión como sujetos parte de un proyecto que a partir de la dinámica pueden generar la prevención - y promoción - de sus derechos y valores culturales, a partir de procesos de rescate y resignificación.

La concepción de un territorio local nos recuerda la importancia de esta delimitación permite entender que a partir del territorio "se genera un sentido de pertenencia, cohesión e identidad que tiene particular importancia para el diseño de políticas económicas, el uso eficiente de los recursos y la construcción de diversos modelos de desarrollo." (León y Peñate, 2011). La apuesta por procesos de diseño local es relevante para el desarrollo local y la generación de procesos de innovación que contribuyan a la par, para la consolidación de una identidad objetual a mejorar condiciones de vida y relaciones entre los habitantes del territorio.

Entendemos el concepto de territorio en una mirada mucho más amplia que aquella que lo asocia únicamente a un factor físico - institucional (Ej.: concepto Departamento / Provincia) para para ser entendido como un lugar natural / cultural que habitamos y donde se forja y crea por manos santandereanas el diseño local. La redefinición del diseño no solo se centra al proyecto –producto del diseño sino que abarca más allá de esa visión del término, para incluir otras dinámicas al interior que son, a la larga, las que permiten que en un espacio geográfico - y temporal - se desarrollen dinámicas de intercambio, de relaciones y de construcciones objetuales y materiales. Las personas, sus relaciones, sus miradas también establecen los límites de un territorio. Complementando este planteamiento, en palabras de Porrúa (2014, 13) el territorio puede ser entendido como "como espacio geográfico conectivo y socializado, de construcción de identidad colectiva, desarrollo, expansión y mejora social, económica, cultural y política, sin dependencias externas. Partir del territorio incluye, per se, el cuidado del ambiente que habitamos, pues nos situamos como parte del sistema."

Esta mirada del territorio desde una dimensión socio-cultural entonces se constituye desde cada uno de los actores involucrados en la forma en cómo se construyen las formas, discursos y modos de ver (y habitar) desde lo local: la manera en que se percibe la realidad, las expresiones culturales, los objetos producidos, las redes creadas. Así mismo, es el camino indicado para entender el desarrollo de una comunidad o una región; no podemos generalizar y homogeneizar la noción del desarrollo al cumplimiento de unos ítems o listados particulares sino que los concebimos bajo una posición inmersa en el ámbito de la producción generada por la comunidad desde sinergias participativas y creativas, respecto a su espacio, a sus objetos, a sus formas de convivir.

El territorio, es por lo tanto "construcción psicológica se genera a partir de la percepción de los elementos materiales e inmateriales que se encuentran presentes y que pueden ser captados por el individuo que lo habita." (Rodríguez 2016). Es en esta dimensión como expresión comunicativa en la que el diseño es perceptible, participante

y constructor de nuestras realidades locales. Ya sea en su visión gráfica comunicativa, o en su estructuración para producir productos - servicios, es a través del diseño que podemos percibir los elementos materiales e inmateriales del territorio que habitamos, y en esa lógica tenemos una gran responsabilidad frente a la construcción de nuestros entornos más cercanos.

Hacia el concepto de desarrollo desde lo local: la dimensión desde lo técnico y tecnológico

El diseño se constituye en elemento estructural de una noción propia del desarrollo a partir de la generación de dinámicas, procesos y políticas que permitan integrar estas a tendencias e intercambio globales, haciendo trascender conocimientos y valores propios, que adquieren su valor real - y por qué no decirlo - agregado en la diferencia frente a lo "otro", pues es su diferencia lo que permite apreciar y valorar su identidad. (Monacchi, 2020, 73, citando a Rodríguez, 2006). Más allá de pensar en una desconexión entre lo local y el entorno global se buscan soluciones construidas en comunidad y para la comunidad que sean válidas y ayuden a mejorar nuestras formas de entender y vivir en el territorio escogido.

El diseño puede ser percibido como no solo un elemento que genera un valor agregado en términos económicos sino como un elemento constructor de valor intangible a partir de pequeñas y medianas iniciativas asociadas a la recuperación de una identidad local, de esta manera lo expresa Galán (2011, 90) mencionado por Rodríguez (2016): "La producción en pequeña escala es el lugar del nuevo comienzo, de la recuperación del sentido, tiene una posición importante en la construcción de la sustentabilidad y ocupa un sitio de privilegio en los imaginarios de todas las culturas, porque es el lugar del arraigo, del protagonismo, de la unidad espiritual del ser, de la armonía con la naturaleza y de la estética como coherencia vital." Entonces, tal como lo expresa Garbarini (2012) se generan nuevas construcciones sociales simbólicas en cada uno de los actores y lugares del territorio, procurando una simbiosis única frente al sistema productivo (eco-eficacia) y frente a la generación de servicios productos y nuevas posibilidades para la comunidad (cohesión social).

A su vez, esta visión del territorio local y de la necesidad de establecer una mirada diferente frente a los procesos de producción y al concepto de desarrollo, desde el diseño está asociada al cambio significativo de la noción del producto material contemporáneo. Aquel objeto utilitario que satisface las necesidades básicas a partir de dinámicas ajenas a la conservación y preservación de la vida, no solo es una visión obsoleta del diseño, sino que no involucra la importancia de entender otras -y urgentes- necesidades que deben ser satisfechas, necesidades que pueden ser entendidas a partir de "deseos incitados, redescubiertos o inventados."

El producto es al mismo tiempo solución, deseo y lugar, está cargado de significantes y problemáticas locales pero que tienen una implicación en el contexto global. Estos significantes y problemáticas permiten trazar una identidad asociada al territorio que muestra la manera en cómo la comunidad percibe sus formas y modos de vivir. Las dinámicas asociadas al hacer, producir y proyectar son imaginadas en el contexto local, y a partir del diseño bajo la lógica y la "capacidad de construir cursos de sentido, productos que sean historias, lugares, un conjunto de valores compartidos: el producto se convierte en un vehículo, un médium para construir narraciones, experiencias que cuentan deseos y expectativas a quienes quizá ya no saben distinguir entre qué es importante y qué es superfluo". (Ceppi citado por Cervini y Kayser, 2004).

Proponemos entonces que a partir del concepto del territorio se entienda la construcción de sistemas - productos - servicios que están arraigados a un lugar, a una cultura, a una comunidad, y que se constituye en el punto de partida para entretejer proyectos de más alta complejidad que contribuyan al encuentro de culturas latinoamericanas, un diseño que rescate, promueva, valore y respete la pluriversalidad de la identidad local. Los rasgos y huellas distintivos de estas producciones permiten a su vez un pensamiento globalizado y enriquecido por actores y/o influencias externas que permitan una mejor democratización, accesibilidad, resignificación de la creatividad y de las formas de expresión de la comunidad. La promoción y el fomento de lo intercultural en una sociedad globalizada pueden permitir y fortalecer la construcción del bien común. (Alcaraz 2015, 225).

Estos valores de identidad no pueden ser entendidos como una cualidad estática y pasiva, sino más bien entendida a partir de una construcción colectiva y dinámica que se va reformulando constantemente según los miembros e intereses de la comunidad, reforzando de esta manera una imposibilidad de delimitar específicamente los alcances y límites del territorio. De la misma manera, hay que percibir éstas dinámicas asociadas a la producción desde lo local, si bien fluctúan ante circunstancias temporales, deben ser imaginadas con lógicas y elementos que les permita su permanencia en el tiempo, más allá de ser percibidas como tendencias casuales o dinámicas específicas que pierden trascendencia con el paso de los días.

La redefinición del diseño: la dimensión cultural

La gran característica de lo local, es su anclaje al territorio local, una forma reconfigurada del espacio que habitamos, de lo que producimos y de lo que se entreteje por medio de redes internas y externas. El pensamiento de lo comunal -o lo comunitario- concibe la realización de actividades múltiples relacionadas con la producción de alimentos, innovación de servicios y generación de soluciones materiales arraigadas a valores culturales y características propias del territorio. La identidad trazada, reflejada y percibida en estas soluciones es necesario entenderla bajo otra visión - o definición - del concepto desarrollo, y sin caer en la lógica previamente asumida de que existen condiciones o categorizaciones

menores a dicha gran categoría. El subdesarrollo, en palabras de Escobar (2017, 7) retomando planteamientos asociados a teóricos del post desarrollo debe ser descrito en lógicas particulares, en nuevas y diversas miradas, sin caer tampoco en la definición de un desarrollo alternativo sino en una perspectiva de cambio de pensamiento y significado de la acción implícita en dicho desarrollo.

Como lo mencionamos anteriormente, la trazabilidad de esta producción desde rasgos culturales de la comunidad y el territorio, se sustenta en una idea de otro diseño que trabaja desde la articulación - la gestión - entre los actores de producción, mercado y actores cotidianos inmersos en el proceso, tales como creativos o hacedores. Su articulación se convierte en una construcción significativa donde se rescatan y resaltan aquellos elementos que permiten concebir la vida cotidiana desde una posición humana y en comunidad, por encima de una construcción netamente comercial. El discurso del diseño se entiende desde lo sustancial y su contribución a la generación de esquemas de comportamiento para mejorar nuestros modos de vivir. El diseño es un fenómeno articulador, y por lo tanto concebido desde la noción tradicional de la comunicación, que ha evolucionado y se ha adaptado a cambios tecnológicos y sociales, que bajo dicha influencia recrea y difunde las maneras en cómo sentimos y vivimos el territorio.

En palabras de Correa (2010) "el diseño constituye espacios de pertenencia, de socialización, de creación reflexiva y de configuración de relaciones identitarias" que le otorgan bajo la dinámica del territorio una definición desde la autonomía, suficiente para construir escenarios de incubación de nuevas y otras posibilidades sociales, económicas y culturales enfocadas al disfrute de lo cotidiano y el respeto de la vida. Un diseño necesario, en un universo global, puede y debe ser imaginado y construido bajo la lógicas de las prácticas culturales (el resalte de la identidad), el trabajo colaborativo y abierto (utilización de tecnologías open source) y la inminente necesidad de centrarse en el desarrollo comunitario del territorio. El diseño local, es entonces, un diseño autónomo, crítico y preparado para las transiciones propias de su quehacer, pero ante todo de su soñar.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

A partir de las reflexiones previas, dos escenarios se dilucidan como fundamentales para realizar una redefinición del diseño desde lo local: En primer lugar la necesidad de pensar un escenario para la transición entre el ahora y el futuro, entre lo local y lo global, entre la crisis y los futuros posibles. En segundo lugar, la concepción de otros diseños y un diseño posible desde el sur.

El escenario del diseño para la transición

El abordaje para una transición hacia futuros mejores deseados se basa en una posición del diseño centrada en participar del mantenimiento de las condiciones y seres humanos como significativos importantes en la proyección de "narrativas y metáforas propicias para la transformación del contexto y las mentalidades" y la trascendencia de las vidas como personas y como partes de un ecosistema (el planeta). (Escobar, 2017, 22 citando a Hargraves, 2015).

Estas soluciones generadas desde la visión del diseño para la transición tienen en fin de construir - tejer - un tejido social resistente y duradero en el territorio que le permita a la comunidad la implementación de procesos autónomos y eficientes a partir de la optimización de recursos energéticos como forma de implementación de sistemas productivos, la preservación del medio ambiente a partir de la inclusión y transdisciplinariedad de soluciones pensadas para el territorio y el trabajo colaborativo (co-diseño) que se fundamente en principios de mano de obra y comercio justo. Estos procesos deben ser concebidos desde una lógica de la comprensión del mismo territorio e interconexión de los sistemas en su interior (sociales, económicos, políticos, naturales), de sus actores y de los valores culturales, de manera que el diseño permite la revaloración de las tradiciones culturales, "el lugar y la cotidianidad mediante la re concepción de los estilos de vida (Gutiérrez, 2015, 125 citando a Irwin, 2015).

La búsqueda por mejores estilos, formas y particularmente concepciones de modos de vivir el fin más inmediato del diseño para las transiciones. Los futuros más sostenibles involucran el asumir nuevas narrativas y formas de pensar las habilidades y valores de la comunidad realizando un buen uso de la imaginación y el aprovechamiento de la conectividad para la redefinición de futuros posibles. El diseño para la transición actúa como brújula que indica el mejor camino para la realización por parte de creadores y hacedores de las soluciones deseadas respecto a las necesidades de los territorios. (Escobar, 2017, 20, citando a Irwin, 2015). En una mirada proyectual, también es relevante poder asociar esta transición hacia la necesidad de cambios globales forjados desde lo local que ayuden a la generación de nuevos conocimientos sobre nuestras posibilidades para esbozar escenarios futuros basados en estructuras locales - periféricas-, sin necesidad de que sean validadas por lógicas externas o centros de control.

Los otros diseños pensados desde los sures

Una redefinición del diseño pensada desde lo local debe ser asumida desde las posibilidades que permiten formas de diseñar –y de habitar- que se alejan de pensamientos hegemónicos y cuestionan los procesos tradicionales de pensamiento de diseño para ser percibidos como procesos de transformación desde lo autónomo, tanto en su configuración y aplicación. Estos pensamientos llevan implícitos la responsabilidad de los resultados y tecnologías involucrados con y desde el territorio. Escobar (2017, 22) denomina a estos marcos referenciales que involucran diferentes formas de hacer y pensar el diseño, alejado de categorías tradicionales, como "diseños otros".

Estos otros diseños no son tampoco una invención reciente o una consecuencia únicamente de querer nombrar el diseño de la crisis, sino que corresponden a formas y

modos que siempre estuvieron arraigados y que solo hasta ahora percibimos, y que resurgen día tras otro bajo lógicas de autonomía y transición. El diseño redefinido desde un contexto local, debe, a lo lejos permitir rediseñarnos a nosotros como pensamiento y cultura, redibujarnos como territorio y reconocernos como creación colectiva. Otros diseños que son pensados y descritos desde un diseño del sur (Gutiérrez, 2014) como "metáfora de lo silenciado y metonimia de lo desechado, para imaginar desde los bordes ('imaginar') e intentar realizar presentes deseables para beneficio de la heterogeneidad planetaria"

Asumir un diseño centrado en el diseño de mundos posibles por encima de resultados enfocados únicamente a la industria o al mercado. Un diseño donde todos diseñan –co diseñan- las condiciones ideales, urgentes y necesarias, pero sobre todo deseadas para el buen vivir. Esto no implica el rechazo radical a lo ajeno y novedoso sino un proceso de hibridación propio, no alternativo, que transforme las dificultades en posibilidades comunitarias, que rescate y respete las tradiciones culturales y valores locales propios de manera que coexistan en un escenario propicio que permita dar cabida a nuevas formas de llamarnos, de entendernos y de reconocernos. Un diseño definido desde una no definición del diseño; esta transición es la que nos debe ocupar en los próximos tiempos.

BIBLIOGRAFÍA

Alcaraz, M. V. (2015). Territorio e identidad en la Argentina. Dos elementos valiosos del diseño y la gestión de las políticas culturales. Periférica Internacional. Revista Para El análisis De La Cultura Y El Territorio, (15). Recuperado a partir de https://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/view/2127

Cervini, A. y kayser, J. (2004). Identidad estratégica. Alternativas locales en mercados globales. Buenos Aires: Centro Metropolitano de Diseño - CMD.

Correa, M. E. (2010). El diseño y su intervención en la cultura local: aportes de los diseñadores a la construcción simbólica de la vida cotidiana. VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata. Disponible online en https://www.aacademica.org/000-027/713

Gutierrez, A. (2015). Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. Revista Nómadas N.43 octubre de 2015 - Universidad Central. Bogotá, Colombia

Escobar, A. (2016). Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca. Popayán, Colombia..

Galán, B. (2013). Diseño localizado. Reflexiones y experiencias. Colibrí, Revista de la Facultad de Arquitectura n.10, pp. 90-103. Universidad de la República, Uruguay. Disponible online en https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/18294

Garbarini, R. (2012). Diseño y conocimiento proyectual para la economía próxima. Revista tableros, Universidad Nacional de la Plata. Año 03. N.03. http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/42996

Krippendorf, K. (2016). Rediseñar el diseño. Una invitación a un futuro responsable. Revista Infolio N. 05, abril 2016. Disponible online en http://infolio.es/articulos/krippendorff/redesign.pdf

L, C. y Peñate, O. (2011). Territorio y desarrollo local. Revista Economía y Desarrollo, vol. 146, núm. 1-2, enero-diciembre, 2011, pp. 5-18 Universidad de La Habana. La Habana, Cuba. Disponible online en https://www.redalyc.org/pdf/4255/425541315001.pdf

Manzini, E. (2009). Design para una nueva economía. Una economía verde, social, en redes. Cuadernos de Diseño. Diseño, Innovación y empresa. N.3. Instituto Europeo del Diseño IED. (pgs 65-82)

Monacchi, M. (2020). Diseño e identidad en las economías regionales. Caso industria textil Mar del Plata, Argentina. Revista Designia, 8(1), 51-77. Universidad de Boyacá. https://doi.org/10.24267/22564004.522

Porruá, M. (2014). Diseño con identidad local. Territorio y cultura, como eje para el desarrollo y la sustentabilidad. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, ISSN-e 1668-0227, Nº. 47, 2014, págs. 141-150.

Rodríguez, A. (2006). Diseño, territorio y cultura Conferencia Internacional Información, Comunicación y Diseño: Exploraciones sobre la complejidad del mundo actual UAM Unidad Cuajimalpa. México D. Noviembre 2006. Disponible online en: https://redalebrije.wordpress.com/2009/12/02/diseno-territorio-y-cultura/

REFERENCIAS

Arosa, E. L. (2020-12-09.). Diseño para la transición a futuros alternativos. Caso: Taller de Diseño e Innovación Comunitaria. Bogotá - Artes - Maestría en Diseño. Disponible online en https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/78972

Buchanan, R. (1992). Los problemas malditos del diseño. Design Issues. MIT Press.

Carrillo, I.(Coord.) (2018). Nuevas tendencias y vanguardias del diseño. Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. México.

Escobar, Arturo (2010). Territorios de diferencia: Lugar, movimientos, vida, redes. Envión Editores. Popayán, Colombia. (2014). Sentipensar con la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia. Medellín: Ediciones UNAULA. (2016). Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca. Popayán, Colombia. (2016). Habitabilidad y diseño de la interdependencia radical y la terraformatividad de las ciudades. Revista Astrágalo Cultura de la Arquitectura y la Ciudad Nº. 25, 2018, págs. 19-44 (2017). Diseño para las transiciones. Etnografías Contemporáneas, (4). Recuperado a partir de http://revistasacademicas.unsam.edu.ar/index.php/etnocontemp/article/view/214

Fallman, D. (2008). The interaction design research triangle of design practice, design studies, and design exploration. Design Issues, 25(3), 4-18.

Guzmán, Angela y GARCÍA, Felipe. (Compiladores). (2010). Diseño, Artesanía e Identidad. Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. Grupo de Investigación en Diseño y Arte D&A. Ediciones Axis Mundi. Popayán. Disponible online en https://unimayor.edu.co/web/images/libros_digitales/DA_e_Identidad_ISBN_978-958-98334-8-3.pdf

Gutierrez, Alfredo. (2015). Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. Revista Nómadas N.43, octubre de 2015. Págs. 113~129. Bogotá: Universidad Central. Disponible online en http://www.scielo.org.co/pdf/noma/n43/n43a08.pdf

Julier, Guy. (2010). La cultura del diseño. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona.

Mancilla, Eréndida y GUERRERO, Manuel (2018). Vanguardias del diseño: concepciones y lenguajes contemporáneos.

Miguel, Paula. (2013). Emprendedores del diseño. Aportes para una sociología de la moda. Capítulo 1. Tendencias Globales en una ciudad que se vuelve creativa. Eudeba - Editorial Universitaria de Buenos Aires. - Universidad de Buenos Aires.

Montaña, Jorge. (2013). El factor Local. Disponible online en http://jorgemontana.blogspot.com/2013/10/el-factor-local.html

Costa, Tania y GARCÍA, Adriá. (2015). Transition design: investigación y diseño colaborativo para procesos de emancipación ciudadanos. Revistas de Estudios Globales y Arte Contemporáneo. Vol. 3. Universidad de Barcelona. Disponible online en https://revistes.ub.edu/index.php/REGAC/article/view/14164

Pallasmaa, Juhani. (2012). La mano que piensa: sabiduría existencial y corporal en la arquitectura. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Pereyra, Ayrton. (2020). Diseño de transición desde una mirada regional para un contexto globalizado. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Disponible en https://wiki.ead.pucv.cl/Dise%C3%B1o_de_Transici%C3%B3n_desde_una_mirada_regional_para_un_contexto_globalizado

Rojas, Claudia y Saavedra, Édgar (Compiladores). (2015). Reflexiones en torno al papel social del diseño. Tunja: Editorial UPTC.

Rodriguez, Alejandro. (s.f.). El diseño como estrategia cultural. Foroalfa. Disponible online https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-como-estrategia-cultural

Santos, Boaventura de Sousa, (2010). Descolonizar el saber, reinventar el poder, Edit. Trilce, Montevideo.

Sennett, Richard. (2009). El Artesano. Barcelona, España: Anagrama.

Solorzano, Augusto. (xxxx). Diseño y sentido: la redefinición constante de los horizontes del diseño. Revista KEPES Año 11 No. 10 enero-diciembre 2014, págs. 83-10. Universidad de Caldas. Manizales.

Tharp, Bruce (2014). Los cuatro campos del diseño industrial. (no hablamos de mobiliario, transporte, electrodomésticos y juguetes). Artículo traducido por Calvache, Danilo. Revista Logos. Edición N.18. (p. 47 - 52)

Velez, Sandra y ARANGO, Miguel. (2015). Identidad cultural, saber artesanal y diseño. Experiencias del módulo Producto e Identidad Vol 1. Editorial Pontificia Universidad Javeriana. Medellín.

La trilogía del envuelto: Las hojas de las plantas como recurso utilitario en el contexto alimentario, más allá de la estética y la funcionalidad - Una revisión bibliográfica

Rafael Ángel-Bravo
Máster en Comunicación Empresarial y Corporativa
Grupo de Investigación Visualizar
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño
angelrafael1980@hotmail.com
Cali, Colombia

RESUMEN

Como lo explica Díaz-Piedrahita (1981), desde los albores de la humanidad, distintas civilizaciones han acudido al uso de plantas y diversos recursos de origen vegetal, como soporte para el almacenamiento, cocción, embalaje, conservación y consumo de alimentos. A partir de los planteamientos de Díaz-Piedrahita (1981), se han desarrollado diversas aproximaciones teóricas e investigativas frente al uso de las hojas de plátano (Fig. 1), bijao (Fig. 3 y Fig. 6), maíz (Fig. 5), helechos (Fig. 7) y otras plantas, como envoltorio natural en el contexto alimentario (7). Esta práctica, de origen ancestral, puede ser valorada desde la perspectiva del diseño industrial, como un ejercicio de adaptación al entorno y una respuesta funcional a las necesidades del usuario, pero más allá del permanente debate entre la estética y la eficiencia, el uso de hojas como recurso utilitario para la elaboración de envoltorios, asume un valor asociado al patrimonio cultural y la preservación de tradiciones prehispánicas o precolombinas. A través de un ejercicio de revisión bibliográfica, con base en el trabajo de Díaz-Piedrahita (1981) (7), Agamez y Pinto (2020) (2) y Gaviria-Arbeláez (2020) (17), se busca reconocer la importancia de las hojas naturales como recurso utilitario y su valor cultural, más allá de la estética y la funcionalidad, en el contexto colombiano y latinoamericano.

PALABRAS CLAVE

Folklore; Artesanía; Identidad cultural; Conocimientos tradicionales; Población rural.

INTRODUCCIÓN

Recuerdo que mis abuelos me decían “ahí te queda ese rancho de bahareque, no lo vendas, cuídalo que es tuyo, cuando las goteras te estén mojando, cómprate unas hojas de palmas y componlo, que es un recuerdo de tus abuelos, ya los días de nosotros serán muy pocos…” (Ochoa, s.f.) (24)



Fig. 1. Palmas de plátano y coco. San Andrés Islas, Colombia. Creación propia, 2020.

Desde los inicios de la humanidad, el ser humano ha buscado adaptarse a las diversas condiciones de su entorno, transformando los recursos naturales a su alcance, para generar soluciones a sus necesidades cotidianas, creando artefactos de carácter utilitario, decorativo y ritual. Dentro de este proceso de adaptación, el usuario encuentra la necesidad de empacar, envolver, conservar y transportar diversos elementos, acudiendo a embalajes de origen vegetal, incluyendo “…la madera, el corcho, las fibras entretejidas, las cortezas de los árboles, las raíces, y derivados tales como el papel, el cartón y otros productos celulósicos…” (Díaz-Piedrahita, 1981, p.11) (7) (Fig. 2).

Con base en el estudio de un conjunto de plazas de mercado o mercados populares en diversas regiones del territorio colombiano, Díaz-Piedrahita (1981) establece una serie de categorías, respecto al uso de las hojas como envoltura para la preparación, almacenamiento, conservación y consumo de alimentos (7):

1. Especies cuyas hojas son empleadas para envolver alimentos en estado crudo.
2. Especies cuyas hojas son empleadas para envolver alimentos durante el proceso de cocción.
3. Especies cuyas hojas son empleadas para envolver alimentos elaborados.

4. Especies cuyas hojas son empleadas para empacar o embalar alimentos, proteger cargas de la acción de los elementos y preservar las cosechas. (p.9)

"Muchas de estas soluciones primitivas sobreviven por su efectividad y cualidades, y compiten con empaques altamente sofisticados que han sido el resultado de la evolución y desarrollo de la industria petroquímica y del trabajo de los diseñadores industriales" (Díaz-Piedrahita, 1981, p.20) (7) (Fig. 8). La funcionalidad y la eficiencia de estos materiales, frente a soluciones modernas o industrializadas, ha ayudado a la preservación de estas prácticas, las cuales, debido a estos factores, siguen siendo vigentes, brindando soluciones prácticas, eficientes, económicas y sostenibles.

Como lo explica Pulos (1983), desde las etapas tempranas de la colonización del continente americano, las comunidades nativas llevan a cabo la "euténica", una práctica definida por el autor como "…el desarrollo del bienestar humano y el funcionamiento eficiente a través del mejoramiento de su entorno…" (p.7), mientras que los colonizadores de estos territorios, luchan por sobrevivir y adaptarse a las hostiles condiciones de sus nuevas realidades, creando soluciones utilitarias a sus necesidades diarias, en oposición a la opulencia y la extravagancia de sus anteriores estilos de vida en Europa (27). De acuerdo con Villa-Carmona (2005), dentro de estas comunidades rurales y artesanales, las cuales transforman los recursos naturales a su alcance, desaparece la distinción entre el diseñar y el fabricar, en contraste frente a las sociedades industrializadas, donde ambos conceptos son claramente delimitados (33).



Fig. 2. Materiales y fibras naturales. Plaza de Mercado, Manizales, Colombia. Creación propia, 2018.

Dentro de estos ejercicios de adaptación al entorno, la utilización de hojas naturales como recurso utilitario, dentro los procesos alimentarios, ha sido una costumbre de gran importancia, que más allá de responder a una valoración desde la estética o la funcionalidad, asume un valor como expresión tradicional y folklórica, siendo una práctica de gran antigüedad y de origen indígena, que sobrevive frente a los efectos homogeneizadores de la modernidad (Díaz-Piedrahita, 1981) (7).

Tomando como base la observación directa y el registro fotográfico, a través de mercados populares y contextos rurales en el continente americano, se lleva a cabo un ejercicio de reflexión y de revisión bibliográfica, a partir de diversos autores, con especial énfasis en el trabajo de Díaz-Piedrahita (1981) (7), Agamez y Pinto (2020) (2) y Gaviria-Arbeláez (2020) (17), con el objetivo de comprender y exaltar el valor de las hojas naturales, como un recurso utilitario dentro de la herencia alimentaria y el folklore demosófico, que encuentra dentro de la tradición, la identidad y la memoria, una dimensión que trasciende más allá de los debates entre la forma y la funcionalidad.

METODOLOGÍA

En cuanto a su estructura general, este proceso investigativo se ha basado en el modelo o método folklórico de Ocampo-López (1981), el cual inicia con la recolección de material visual, organización y análisis del mismo, para así dar lugar a la redacción de resultados (23). Un método equivalente es utilizado por Díaz-Piedrahita (1981), quien utiliza la fotografía como herramienta para el registro de una serie de manifestaciones de la tradición alimentaria, con base en la experiencia directa de un conjunto de mercados populares en Colombia (7). Para llevar a cabo la recolección de información, dentro de este proceso investigativo, se desarrolla un ejercicio similar, recogiendo material fotográfico en plazas de mercado y comunidades rurales, permitiendo una exploración directa de estos fenómenos, tradiciones y costumbres, la cual conduce a un trabajo descriptivo y reflexivo, apoyado en la revisión de diversos referentes teóricos y conceptuales, frente al tema.

Frente al uso de la fotografía como herramienta de registro gráfico, Santibáñez (2012) (31), sigue un proceso similar al propuesto por Ocampo-López (1981) (23) y Díaz-Piedrahita (1981) (7), desarrollando un estudio de la tradición alimentaria en los puestos de comida tradicional, en las calles de México.

A través de este artículo, se desarrolla un ejercicio de revisión bibliográfica, con énfasis en el trabajo de Díaz-Piedrahita (1981) (7), Agamez y Pinto (2020) (2) y Gaviria-Arbeláez (2020) (17), pilares fundamentales en el estudio y preservación las hojas naturales, como recurso utilitario en la producción, conservación y consumo de alimentos, dentro de la tradición alimentaria colombiana.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

El poder de la hoja de plátano

A través de su cortometraje inédito "Banana Leaf", Eames e Eames (1972) proponen una reflexión y una exaltación respecto al uso de la hoja de plátano (Fig. 1), como una práctica tradicional y común dentro de las distintas castas de la India (9), fenómeno que a través de una serie de conferencias venía abordando Eames (como se cita en Koenig, 2015), desde 1971, utilizando como ejemplo la denominada "Parábola de la hoja de banano":

El hombre muy pobre de la India come su comida en una hoja de plátano; en un peldaño superior de la escala encontramos el tali, un plato de barro cocido; a este le sigue el tali vidriado, luego el latón, luego el bronce o el mármol pulido, ambos muy hermosos; luego para mostrar que se puede llegar aún más lejos, pasamos a objetos bastante cuestionables, como la vajilla de plata, de plata maciza o incluso de oro. Pero existen algunos hombres superiores, quienes no solo poseen medios materiales sino conocimiento, y probablemente alguna formación espiritual, que van un paso más lejos y comen en una hoja de plátano. (p.83) (20)



Fig. 3. Hojas de bijao, utilizadas en la preparación de envueltos. Plaza de Mercado, Manizales, Colombia. Creación propia, 2018.

Put Chutney (2015) destaca los beneficios de esta costumbre, al definirla como una práctica ergonómica, describiendo este recurso como tradicional, cien por ciento natural, completamente reciclable, fácil de usar y fácil de desechar. De acuerdo con dicho autor, la utilización de las hojas de plátano como soporte y empaque para el consumo de alimentos en la República de India, permite un ciclo perfecto de desecho y transformación, al ser este recurso utilizado para la alimentación del ganado, cuya boñiga es posteriormente utilizada para la producción de abono, que finalmente se transforma abono para las plantaciones de plátano (28).

El origami criollo

Sin duda todos los colombianos hemos saboreado tamales y envueltos de maíz humeantes. ¿Quién no conoce o ha oído describir un fiambre o quién no ha probado un bocadillo de guayaba envuelto en hoja de plátano o de bijao? Del mismo modo, ¿quién no se ha interesado por la receta de hayacas, pasteles, indios, insulsos, tapaos, envueltos, bollos, alfandoques, batidos, panelitas, cuajada, quesillos o batirillos? (Mantilla-Prada, 2018) (22)

En el contexto colombiano, el uso de las hojas naturales, como elemento funcional dentro del contexto alimentario, trasciende más allá del empaque y embalaje de productos (Fig. 4), "Los colombianos llevamos muy marcado el gusto por las hojas de las plantas, no sólo para envolver, también las comestibles en nuestros platos favoritos que nos saben a infancia", como lo explica Mantilla-Prada (2018) (22).

Este "origami criollo", como lo denomina Estrada-Ochoa (2020) (14), dentro del contexto de la tradición alimentaria colombiana, debe ser valorado más allá de su simple funcionalidad, siendo este un ingrediente que influye en las propiedades del producto contenido y trasciende como expresión de la tradición alimentaria y el folklore demosófico (Abadía-Morales, 1983) en diversos contextos, siendo en algunos casos (1), evidencia del sincretismo multicultural que define la identidad colombiana, como lo describe Espinosa (2018) (13).

"El alimento tiene un poder cultural muy importante, incorpora en sí mismo diversos valores morales y simbólicos que hacen referencia a aspectos a los que se les da importancia dentro de una sociedad" (Rodríguez y Salamanca, 2019) (29). De acuerdo con Eames (como se cita en Hysell, 2015), se puede aprender más de un país a través de sus panes y sopas, que en sus museos y salas de conciertos (19); para Eames e Eames (2015) dichos alimentos pueden determinar en cierta medida el estado de una cultura (10), siendo estos realmente un símbolo de lo que es la tradición alimentaria, la cual se convierte en parte esencial del patrimonio de los pueblos y componente fundamental del folklore demosófico, como lo explica Abadía-Morales (1983) (1).

Más allá de la forma y la funcionalidad

Primordialmente, la utilización de hojas, fibras y otros recursos naturales, como recurso para la resolución de los problemas cotidianos, responde a una intención estrictamente utilitaria o funcional, en la cual estos artefactos son valorados solamente en la medida en que dan una respuesta eficiente a las necesidades del usuario. Frente a la valoración de estos artefactos, Villegas (1988) destaca "la estética de lo útil" (p.15) en oposición a "la apariencia de lo bonito" (p.16), planteando que un objeto es bello, en la medida en que es eficiente y cumple su propósito (34).



Fig. 4. Alimentos envueltos en hojas. Silvia, Colombia. Creación propia, 2017.

El uso de la hoja de plátano dentro de la tradición alimentaria, como lo presenta Espinosa (2018) en sus relatos, constituye un símbolo que evoca memorias, tradiciones, sabores y vestigios de la identidad mestiza de los pueblos americanos, resultado del sincretismo triétnico que se configura con la llegada de migrantes europeos y españoles a nuestros territorios (13). Como lo explica Hoyos (2012), "El panorama general de todo este mundo de artefactos nos confirma la amplia y compleja gama del mestizaje cultural, lo cual nos impide identificar la pureza de las presencias amerindias, africanas y europeas…" (p.141). Este mestizaje de culturas, finalmente se ve reflejado en estos artefactos, soluciones y productos utilitarios de carácter artesanal, impidiendo la identificación de expresiones o costumbres estrictamente puras, al estar determinadas por el intercambio y la hibridación cultural, como por el contacto con sociedades urbanas e industrializadas (18).

Con la llegada de Cristóbal Colón, junto a los conquistadores y colonizadores europeos, hacia el continente americano, se descubre una gran variedad de alimentos preparados y envueltos en hojas. Para las comunidades indígenas del continente, estos recursos eran más que un simple material para envolver los alimentos, ya que las hojas pueden ser utilizadas como utensilio de cocina, pueden agregar sabores particulares a los alimentos, funcionar como un empaque natural para la conservación alimentaria, o incluso ser usado para rituales importantes en la vida de los pueblos indígenas, como el parto, los funerales y los sacrificios (Agamez y Pinto, como se citan en Ángel-Bravo, 2021) (3).



Fig. 5. Las hojas y el grano del maíz son utilizadas para la elaboración de envueltos. Latacunga, Ecuador. Creación propia, 2018.

El tamal como eje de mestizaje

Una desvenaba las hojas de bijao (Fig. 3 y Fig. 6), otra ponía encima de éstas un poco del aceite, luego una capa de arroz, alguno de los guisos, las verduras, el tubérculo en rodajas, finalizando con más arroz mojado con el caldo del cocido. Una vez terminado, otras manos amarraban con pita el tamal. Las otras dos mujeres cortaban verduras y componían las carnes. Me ofrecí llevar los tamales a la olla, rogándole a la Virgen del Carmen que los protegiera de mi antojo. (Espinosa, 2015) (12).

Respecto al uso de las hojas y otras fibras naturales como medio de cocción, aunque su origen histórico exacto no ha sido establecido con precisión, el tamal se convierte en uno de los más importantes referentes de la tradición indígena, cuyos comienzos se encuentran en las culturas Inca, Maya y Azteca. Para Rodríguez y Salamanca (2019), el tamal se convierte en el plato más representativo de la cultura popular alimentaria de Colombia y América Latina, evolucionando a partir de su herencia prehispánica, para convertirse en una expresión del mestizaje, cuando se adapta a los gustos y costumbres de las sociedades colonizadas (29).

El tamal pasa de ser una expresión de las cocinas indígenas, a recoger y conjugar los efectos del mestizaje, sobre las nuevas cocinas criollas o creolizadas. De acuerdo con Ordóñez-Caicedo (2012):

Surgió el tamal como síntesis de la nueva cultura culinaria. ¡Quién lo pensaría hoy cuando nos encontramos entre las hojas del plátano asado (Fig. 1) o las más duras del bijao (Fig. 3 y Fig. 6) ese puñado de masa que se aliña y adereza según los gustos de regiones y familias! (p.24) (25).

"Es apropiado que los tamales a menudo vengan envueltos como obsequios, porque lo que hay dentro cuando se quita el capacho de maíz o la hoja de plátano es un verdadero regalo" (Santibáñez, 2012, p.100) (31). En palabras de Díaz-Piedrahita (como se cita en Mantilla-Prada, 2017), el tamal es "uno de los alimentos indígenas que han perdurado y está llamado a conservarse como joya de la cocina criolla", el cual se transforma, en cuanto a sus ingredientes, formas, tipos de hojas y estructuras de amarre, dependiendo de la región de origen (21). En el contexto colombiano, "… la diversidad de tamales es un elemento fundamental del patrimonio cultural culinario" (Sánchez y Sánchez, 2012, p.10), siendo este producto un testimonio de las costumbres y la biodiversidad de cada una de las regiones, las cuales lo acogen, lo modifican y lo adaptan a su cultura e identidad (30). Como lo explican Rodríguez y Salamanca (2019):

Los tamales son sumamente interesantes porque permiten generar una radiografía de los ingredientes más valorados a lo largo y ancho del país como es el caso del maíz, el arroz, el plátano y otros tubérculos que son utilizados para hacer las masas… (29).

De acuerdo con Tapp (2011), los primeros registros históricos del tamal, datan de la historia precolombina, cuando las mujeres de estas culturas fueron llevadas a la batalla por los ejércitos de tribus aztecas, mayas e incas como cocineras de estos ejércitos. Estas mujeres preparaban carnes, guisos, bebidas y masa para tortillas, pero a medida que los ejércitos iban creciendo, la urgencia para preparar el maíz se vuelve abrumadora y la necesidad de un alimento más portátil y práctico, se hace esencial, dando así origen al tamalii, hoy conocido como tamal. Estos primeros envoltorios incluían tela, hojas de aguacate, cortezas suaves

y otras hojas comestibles no tóxicas, pero los envoltorios más comunes eran los que todavía se usan hoy en día, envueltos en hojas o capacho de maíz (Fig. 5), hojas de plátano y aguacate (Tapp, 2011) (32).

Según Valverde (como se cita en El Tiempo, 2016), "hay varios indicios que fortalecen la teoría de que tamal es un término que viene de la técnica Maya para sacar la cáscara del maíz llamada mixtamalización", planteando este producto como uno de los envueltos más antiguos, el cual se origina en la tecnificación de los procesos de siembra y cultivo del maíz, dentro de los pueblos Mayas (11).



Fig. 6. Plantas de bijao, utilizadas en la preparación de envueltos. Montañitas, Colombia. Creación propia, 2021.

Dentro de las culturas precolombinas, el uso de las hojas naturales, no estaría limitado a su uso como envoltorio dentro del proceso de cocción. En la cocina azteca es posible encontrar diferentes sistemas para la transformación de los alimentos, basados en el uso del agua y el calor, dentro de los cuales se destaca la llamada "olla de tamales", para la preparación de envueltos y otros tipos de alimentos a partir del uso del vapor, el cual se recogía a través de hojas y lienzos, como recubrimiento para la boca de la vasija. Como lo explica De-Perdomo (2012), "…con este sistema no solo los alimentos conservaban intactas sus cualidades nutritivas, sino que su textura y sabor resultaban más agradables" (p.81) (6).

Cabrera (2012) (5) y Patiño-Ossa (2012) (26) exponen una teoría alternativa frente a los orígenes del tamal y otros envueltos en el continente americano. Si bien, el tamal tiene su raíz lingüística en la tradición mexicana, "…la forma de cocimiento, al menos, como todos los sistemas que utilizan la cocción al vapor, tienen que ver con inventos y usos culinarios de procedencia negra" (Cabrera, 2012, p.198), dentro de la cual, las comidas cocidas al vapor se "emplean frecuentemente con el aprovechamiento de las hojas de plátano para envolver el alimento" (Villapol, como se cita en Cabrera, 2012, p.224) (5).

"Aunque lleven maíz, a veces papa y picantes, que son productos prehispánicos, la impronta negra también se encuentra en los tamales: en el envoltorio de hojas de plátano y, sobre todo, en la larga cocción en agua hirviente" (Patiño-Ossa, 2012, p.41) (26). Dentro del mestizaje triétnico que determina la configuración de identidades en América, el tamal integra diversos elementos de las distintas culturas que en este territorio se encuentran, siendo el uso de las hojas de plátano y la cocción en vapor, métodos que se integran a algunas cocinas tradicionales, gracias a la herencia africana y el tráfico de esclavos hacia este continente (Cabrera, 2012) (5).

Preservando la tradición

La costumbre de envolver con hojas los alimentos subsiste como una expresión folclórica que denota la antigüedad de esta práctica de origen indígena, costumbre que no ha desaparecido a pesar del acelerado proceso de aculturamiento y del desarrollo de nuevas formas de vida. (Díaz-Piedrahita, 2012. p.20) (8).

De acuerdo con Gaviria-Arbeláez (2020) (17), dentro del estudio de las cocinas tradicionales colombianas, Santiago Díaz-Piedrahita es un referente fundamental en el estudio de las hojas y su botánica, gracias a su obra "Las hojas de las plantas como envoltura de alimentos" (Díaz-Piedrahita, 1981) (7). Este proyecto es calificado por Estrada-Ochoa (2020) como "…un verdadero tesoro bibliográfico para la cocina colombiana…" (p.40) (14), mientras Mantilla-Prada (2017), lo define como "…una interesante travesía para mostrar, científica, antropológica y literariamente, cómo algunas hojas de las plantas han acompañado la cotidianidad de los colombianos y sus elaboraciones gastronómicas a lo largo y ancho del país", siendo un referente bibliográfico infaltable en proyectos y aproximaciones posteriores frente al tema (21).

En palabras de Díaz-Piedrahita (1981):

…el fin primordial de este libro es recopilar y presentar los datos antes de que la costumbre ancestral desaparezca, al ser reemplazado el uso de las hojas como envoltura por el de otros materiales de origen sintético, que si bien permiten agilizar la acción de envolver y la producción en mayor escala, restan atractivo y calidad al comestible. (p.8) (7).

De acuerdo con Estrada-Ochoa (2020), esta obra "… advertía y denunciaba en su investigación el oscuro futuro que las hojas como envoltorio de alimentos tendrían si no se daba una concientización acerca de su valor patrimonial…" (p.43), ayudando al reconocimiento y la conservación de estas prácticas, de carácter folklórico y tradicional, frente al impacto homogeneizador de la modernidad y las sociedades urbanas (14).

Entre 1975 y 1976, a través de un ejercicio de registro fotográfico y recolección de información, en galerías, plazas de mercado y puestos de comidas, Díaz-Piedrahita (1981) identifica 136 especies, discriminadas así (7):

Helechos: 4 especies pertenecientes a 3 familias (Fig. 7).

Monocotiledóneas: 77 especies pertenecientes a 12 familias (Ej. Plátano o banano, Fig. 1 y Maíz, Fig. 5).

Dicotiledóneas: 55 especies pertenecientes a 21 familias (Ej. Bijao, Fig. 3 y Fig. 6).

El envuelto como herencia familiar

Mi mamá preparaba changua, arepa de maíz 'pelao' y otras recetas de Santander; con su suegra aprendió a hacer bollos, fritos, dulces y más preparaciones de la cocina caribe. Ella integró la comida de mi papá, él la de ella, y nosotros crecimos entre las dos culturas. (Agamez, como se cita en Arias, 2021) (4)

Descrita por Gaviria-Arbeláez (2020), como "…la reina de las formas de envolver en hojas en Colombia" (p.14) (17), Zoraida "Chori" Agamez, ha liderado un legado familiar alrededor de las cocinas tradicionales de distintas regiones colombianas, enfocándose especialmente en el uso de las hojas naturales, para la producción de envueltos. La tradición gastronómica de esta familia, integra los sabores de la cocina santandereana, con los sabores del Caribe colombiano, especialmente arraigados en la subregión del Magdalena Medio, en la cual el río del mismo nombre, permite la generación de estrechos vínculos, entre las cocinas del sur del Cesar y Bolívar, el noroccidente santandereano, el suroriente antioqueño, Puerto Boyacá y el extremo oriental de Caldas (Arias, 2021) (4).



Fig. 7. Helechos. Montañitas, Colombia. Creación propia, 2021.

Finalmente, Zoraida "Chori" Agamez y su hija, Heidy Pinto recogen estos conocimientos y tradiciones, en su obra "Envueltos de plátano, yuca y maíz en las cocinas tradicionales de Colombia" (Agamez y Pinto, 2020) (2). Su inquietud y su curiosidad por recopilar estos saberes, generar contenidos y preservar estas expresiones de la herencia alimentaria, nace de sus interacciones familiares previas, compartiendo recetas entre tías y primas, lo cual finalmente motiva la publicación de un libro que pudiera recoger los distintos envueltos que conocían o podían nombrar, los cuales, debido a su gran cantidad, son reducidos finalmente, a aquellos elaborados con maíz verde, plátano maduro y yuca, los más comunes a toda Colombia (Arias, 2021) (4).

Desde la academia

En la actualidad, tenemos grandes demostraciones de conocimiento en diferentes tipos de cocinas mundiales, menos en la nuestra; es muy fácil conseguir expertos catedráticos colombianos en las áreas de cocina internacional y en el manejo de sus técnicas, pero casi imposible en la gastronomía colombiana. (Gaviria-Arbeláez, 2016, p.10) (15).

El trabajo de "Chori" Agamez y Heidy Pinto, como el de Santiago Díaz-Piedrahita, se convierten en un referente fundamental para el trabajo académico e investigativo de Carlos Gaviria-Arbeláez, quien emprende un importante proceso de recopilación y preservación de las principales expresiones de la tradición alimentaria en Colombia, con su obra "Técnicas Profesionales de Cocina Colombiana" (Gaviria-Arbeláez, 2016), basado en un ejercicio metodológico de cinco etapas: definición, clasificación, descripción, aplicación y presentación (Gaviria-Arbeláez, 2016). "Este libro es el resultado del análisis y estudio profundo de los procedimientos de elaboración y cocción de más de dos mil recetas colombianas, muertas, olvidadas, pérdidas, cotidianas y actuales…" (Gaviria-Arbeláez, 2016, p.11) (15).

Posteriormente, a través de su obra "Arepas colombianas: Técnicas profesionales de cocina", de 2019, el autor desarrolla un ejercicio de carácter recopilatorio y taxonómico, donde se clasifican algunas de estas preparaciones, de acuerdo con su principal producto o componente, incluyendo arroz, plátano, yuca y maíz, entre otros recursos (Gaviria-Arbeláez, 2019). "En la tradicional y cotidiana alimentación de los colombianos la arepa no puede faltar. Con orgullo, este alimento ancestral forma parte de las familias de Colombia" (p.15), como lo explica Gaviria-Arbeláez (2019) (16).

"Si algo somos como colombianos y si hay una forma de cocinar que nos identifique de manera particular es la cocina en hojas" (Gaviria-Arbeláez, 2020, p.13). Finalmente, los estudios de este autor, en relación con las cocinas tradicionales colombianas, conducen a la publicación de su obra "Envoltorios colombianos: Cocina en hojas - Técnicas profesionales de cocina colombiana", en la cual "…se clasifican y ordenan los diferentes tipos de envoltorios que tenemos en el país, sus masas y las recetas más representativas de cada uno" (Gaviria-Arbeláez, 2020, p.13) (17).

Como lo explica el autor, a través de este proyecto se busca mostrar el uso de diversos tipos de hojas, algunas formas de armado y envoltorios, seleccionando entre ellos, los más comunes, "…las hojas aquí utilizadas y las técnicas de armado son las más comunes actualmente y las que de una forma u otra facilitan su aplicación en las diferentes recetas…" (Gaviria-Arbeláez, 2020, p.13) (17).

De esta forma, se propone una aproximación taxonómica frente a una serie de envueltos tradicionales de la cocina colombiana, a través de la fotografía, acompañada sus respectivas instrucciones de preparación y armado, por breves relatos y perspectivas de algunos representantes de la gastronomía colombiana, frente a los envueltos, como expresión de la tradición alimentaria, logrando finalmente, una aproximación al tema, muy similar a la propuesta por Agamez y Pinto (2020), la cual se adentra un poco más en el la presentación de referentes históricos (2).



Fig. 8. Empaques naturales y empaques sintéticos. Silvia, Colombia. Creación propia, 2017.

CONCLUSIONES

Como parte de su adaptación a las condiciones del entorno, el ser humano ha transformado diversos recursos naturales, para dar respuesta a sus necesidades y problemas de la vida diaria, a través de artefactos utilitarios y otros implementos, especialmente en el contexto alimentario. Para la producción de estos elementos utilitarios, de elaboración artesanal, el ser humano aprovecha recursos naturales como hojas, tallos, fibras, frutos y semillas, los cuales transforma en objetos (Fig. 9), los cuales, más allá de su forma y su funcionalidad, asumen un valor cultural como parte del folklore demosófico y la herencia alimentaria de los pueblos, los cuales se ven amenazados, en algunos casos, por la implementación de nuevos materiales y procesos (Fig. 8).



Fig. 9. Artefactos utilitarios de producción artesanal. Pasto, Colombia. Creación propia, 2018.

Dentro de este proceso de adaptación y transformación de recursos, el uso de hojas naturales para la cocción, preparación, almacenamiento y consumo de alimentos, representa un componente de gran importancia dentro de la tradición gastronómica y el folklore demosófico, al ser esta una práctica que tiene sus orígenes en el componente aborigen de los pueblos mestizos, siendo transmitida de generación en generación, a través de la experiencia y la oralidad.

Frente a la utilización de hojas naturales de la tradición y la cultura popular alimentaria, el tamal se convierte en uno de los más importantes referentes de la herencia precolombina. Aun cuando algunos autores atribuyen el origen de algunos tamales a la influencia de las cocinas africanas, este producto pasa a transformarse y diversificarse a través del mestizaje y la hibridación cultural, para convertirse en un testimonio representativo de los ingredientes, gustos y costumbres de cada región o cultura donde actualmente se consumen.

Los diversos proyectos investigativos y editoriales, alrededor del uso de las hojas naturales y otras prácticas de la tradición alimentaria, han permitido el registro, clasificación, conservación y formalización de unos saberes tradicionales y ancestrales, que normalmente serían transmitidos exclusivamente a través de la oralidad, con el riesgo latente de ir desapareciendo, frente a los efectos homogeneizadores de la modernidad, la globalización y la transición de sociedades rurales a sociedades urbanas, como lo explica Díaz-Piedrahita (1981) (7).

REFERENCIAS

Abadía-Morales, G. (1983). Compendio General del Folklore Colombiano (4 ed.). Banco Popular.

Agamez, C. & Pinto, H. (2020). Envueltos de plátano, yuca y maíz en las cocinas tradicionales de Colombia. Hambre de Cultura.

Ángel-Bravo, R. (2021). The Banana Leaf Approach: An Appreciation of Utilitarian Handcrafted Artifacts in the American Context. Sociedad y Economía, 42. https://doi.org/10.25100/sye.v0i42.10248

Arias, C. (2021). Envueltos colombianos nominados a un premio mundial de cocina. Gastronomía, Revista Diners. https://revistadiners.com.co/gastronomia/90123_envueltos-colombianos-nominados-a-un-premio-mundial-de-cocina/

Cabrera, E. B. (2012). Notas y apostillas al margen de un libro de cocina: Asentamientos humanos en el Valle del Cauca y sus posibles influencias en los hábitos alimentarios. Ministerio de Cultura.

De-Perdomo, L. R. (2012). Comentarios a la cocina precolombina - De la mesa europea al fogón amerindio. Ministerio de Cultura.

Díaz-Piedrahita, S. (1981). Las hojas de las plantas como envoltura de alimentos. Ediciones CIEC.

Díaz-Piedrahíta, S. (2012). Las hojas de las plantas como envoltura de alimentos. Ministerio de Cultura.

Eames, C. & Eames, R. (1972). Banana Leaf (Unreleased short film). https://www.imdb.com/title/tt0286481/

Eames, C., & Eames, R. (2015). An Eames Anthology. Yale University Press.

El Tiempo. (2016). Los envueltos sobreviven, evolucionan y retornan. Diario El Tiempo (Cuenca, Ecuador). http://documentacion.cidap.gob.

ec:8080/bitstream/cidap/1840/1/Los%20envueltos%20sobreviven,%20evolucionan%20y%20retornan.pdf
Espinosa, L. (2015). El que a buen palo se arrima, buena comida le cobija. Cultura, El Espectador. https://www.elespectador.com/noticias/cultura/el-que-a-buen-palo-se-arrima-buena-comida-le-cobija/
Espinosa, L. (2018). Lo que cuenta el caldero. Grijalbo.
Estrada-Ochoa, J. (2020). Origami criollo: Sabor y belleza de la cocina en hoja. Boletín Cultural y Bibliográfico, 54(98), 32-43.
Gaviria Arbeláez, C. (2016). Técnicas profesionales de cocina colombiana. Universidad de La Sabana.
Gaviria-Arbeláez, C. (2019). Arepas colombianas: Técnicas profesionales de cocina. Universidad de La Sabana.
Gaviria-Arbeláez, C. (2020). Envoltorios colombianos - Cocina en hojas: Técnicas profesionales de cocina. Universidad de La Sabana.
Hoyos, C. (2012). Tambucos, Ceretas y Cafongos. Ministerio de Cultura.
Hysell, P. (2015). Greatest Thing Ever. https://patriciahysell.wordpress.com/2015/07/07/greatest-thing-ever/
Koenig, G. (2015). Charles & Ray Eames. Taschen.
Mantilla-Prada, I. (2017). Historias y relatos sobre el tamal. El Espectador. https://www.elespectador.com/opinion/historias-y-relatos-sobre-el-tamal-columna-728689/
Mantilla-Prada, I. (2018). De las hojas de las mazorcas y otras envolturas. Ecuaciones de opinión, El Espectador. https://blogs.elespectador.com/actualidad/ecuaciones-de-opinion/las-hojas-las-mazorcas-otras-envolturas
Ocampo-López, J. (1981). El folclor y los bailes típicos colombianos. Biblioteca de escritores caldenses.
Ochoa, C. (s.f.). El rancho viejo. Los Corraleros de Majagual. https://www.youtube.com/watch?v=EZs-vOy4rOQ
Ordóñez-Caicedo, C. (2012). Gran libro de la cocina colombiana. Ministerio de Cultura.
Patiño-Ossa, G. (2012). Fogón de negros: cocina y cultura en una región latinoamericana. Ministerio de Cultura.
Pulos, A. J. (1983). American Design Ethic. MIT Press.
Put Chutney (2015). The Banana Leaf. South India 101. https://www.youtube.com/watch?v=OqW-safUmzSE&t=40
Rodríguez, L. & Salamanca, A. (2019). El tamal: ¿Alimento criollo que define la democracia colombiana?. Detrás de la cuchara. https://detrasdelacuchara.com/2019/04/11/el-tamal-el-alimento-tradicional-que-define-la-democracia-colombiana/
Sánchez, E., & Sánchez, C. E. (2012). Paseo de olla. Recetas de las Cocinas Regionales. Ministerio de Cultura.
Santibáñez, R. (2012). Tacos, tortas, and tamales: Flavors from the griddles, pots, and streetside kitchens of Mexico. John Wiley & Sons, Inc
Tapp, A. G. (2011). Tamales 101: A Beginner's Guide to Making Traditional Tamales. Ten Speed Press.
Villa-Carmona, G. (2005). Diseño, sistema productor de sentido. Revista Kepes, 2(1), 7-14. http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista1_2.pdf
Villegas, L. (1988). Arte Factos: Elementos de la vida cotidiana del Viejo Caldas. Villegas Editores.

BIBLIOGRAFÍA

Abadía-Morales, G. (1983). Compendio General del Folklore Colombiano (4 ed.). Banco Popular.
Agamez, C., & Pinto, H. (2020). Envueltos de plátano, yuca y maíz en las cocinas tradicionales de Colombia. Hambre de Cultura.
Ángel-Bravo, R. (2020). La plaza de mercado como escenario para la identificación de diversos fenómenos socioculturales e interculturales en el continente americano. Apuntes, 33. https://doi.org/10.11144/Javeriana.apu33.pmei
Ángel-Bravo, R. (2021). The Banana Leaf Approach: An Appreciation of Utilitarian Handcrafted Artifacts in the American Context. Sociedad y Economía, 42. https://doi.org/10.25100/sye.v0i42.10248
Arias, C. (2021). Envueltos colombianos nominados a un premio mundial de cocina. Gastronomía, Revista Diners. https://revistadiners.com.co/gastronomia/90123_envueltos-colombianos-nominados-a-un-premio-mundial-de-cocina/
Cabrera, E. B. (2012). Notas y apostillas al margen de un libro de cocina: Asentamientos humanos en el Valle del Cauca y sus posibles influencias en los hábitos alimentarios. Ministerio de Cultura.
Cruger, R. (2012). The Eames' Appreciation of the World Through Common Objects. https://www.treehugger.com/culture/eames-appreciation-world-through-common-objects.html
De-Perdomo, L. R. (2012). Comentarios a la cocina precolombina - De la mesa europea al fogón amerindio. Ministerio de Cultura.
Díaz-Piedrahíta, S. (1981). Las hojas de las plantas como envoltura de alimentos. Ediciones CIEC.
Díaz-Piedrahíta, S. (2012). Las hojas de las plantas como envoltura de alimentos. Ministerio de Cultura.
Eames, C. & Eames, R. (1953). Bread (Short film). https://www.eamesoffice.com/blog/film-bread-carla-hartman/

Eames, C. & Eames, R. (1957a). Day of the Dead (Short film). https://www.youtube.com/watch?v=YJZf-2fLpGM&t=185s

Eames, C. & Eames, R. (1957b). Toccata for Toy Trains (Short film). https://www.youtube.com/watch?v=oorg2q0D8hs

Eames, C. & Eames, R. (1969). Tops (Short film). https://www.youtube.com/watch?v=UJ-VFMymEiE

Eames, C. & Eames, R. (1972). Banana Leaf (Unreleased short film). https://www.imdb.com/title/tt0286481/

Eames, C. & Eames, R. (2011). Eames' Words: The Guest Host Relationship. Exhibition at the Architecture + Design Museum, Los Angeles. https://www.eamesoffice.com/blog/eames-words-at-the-a-d-museum /

Eames, C. & Eames, R. (2015). An Eames Anthology. Yale University Press.

El Tiempo. (2016). Los envueltos sobreviven, evolucionan y retornan. Diario El Tiempo (Cuenca, Ecuador). http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1840/1/Los%20envueltos%20sobreviven,%20evolucionan%20y%20retornan.pdf

Espinosa, L. (2015). El que a buen palo se arrima, buena comida le cobija. Cultura, El Espectador. https://www.elespectador.com/noticias/cultura/el-que-a-buen-palo-se-arrima-buena-comida-le-cobija/

Espinosa, L. (2018). Lo que cuenta el caldero. Grijalbo.

Estrada-Ochoa, J. (2012). Tribulaciones sobre la arepa ¿Tienen futuro las cocinas campesinas?. Universo Centro. https://www.universocentro.com/NUMERO31/Tribulacionessobrelaarepa.aspx

Estrada-Ochoa, J. (2020). Origami criollo: Sabor y belleza de la cocina en hoja. Boletín Cultural y Bibliográfico, 54(98), 32-43. https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/20976

Gaviria Arbeláez, C. (2016). Técnicas profesionales de cocina colombiana. Universidad de La Sabana.

Gaviria-Arbeláez, C. (2019). Arepas colombianas: Técnicas profesionales de cocina. Universidad de La Sabana.

Gaviria-Arbeláez, C. (2020). Envoltorios colombianos - Cocina en hojas: Técnicas profesionales de cocina. Universidad de La Sabana.

Hogarth, W. (1753). The analysis of beauty. Reeves.

Hoyos, C. (2012). Tambucos, Ceretas y Cafongos. Ministerio de Cultura.

Hysell, P. (2015). Greatest Thing Ever. https://patriciahysell.wordpress.com/2015/07/07/greatest-thing-ever/

Koenig, G. (2015). Charles & Ray Eames. Taschen.

Mantilla-Prada, I. (2017). Historias y relatos sobre el tamal. El Espectador. https://www.elespectador.com/opinion/historias-y-relatos-sobre-el-tamal-columna-728689/

Mantilla-Prada, I. (2018). De las hojas de las mazorcas y otras envolturas. Ecuaciones de opinión, El Espectador. https://blogs.elespectador.com/actualidad/ecuaciones-de-opinion/las-hojas-las-mazorcas-otras-envolturas

Müller-Schwarze, N. K. (2006). Antes and Hoy Día: plant knowledge and categorization as adaptations to life in Panama in the twenty-first century. Economic Botany, 60(4), 321-334. https://doi.org/10.1663/0013-0001(2006)60(321:AAHDPK)2.0.CO;2

Ocampo-López, J. (1981). El folclor y los bailes típicos colombianos. Biblioteca de escritores caldenses.

Ochoa, C. (s.f.). El rancho viejo. Los Corraleros de Majagual. https://www.youtube.com/watch?v=EZs-vOy4rOQ

Ordóñez-Caicedo, C. (2012). Gran libro de la cocina colombiana. Ministerio de Cultura.

Patiño-Ossa, G. (2012). Fogón de negros: Cocina y cultura en una región latinoamericana. Ministerio de Cultura.

Pulos, A. J. (1983). American Design Ethic. MIT Press.

Put Chutney (2015). South India 101 - The Banana Leaf. https://www.youtube.com/watch?v=OqWsafUmzSE&t=40s

Rodríguez, L. & Salamanca, A. (2019). El tamal: ¿Alimento criollo que define la democracia colombiana?. Detrás de la cuchara. https://detrasdelacuchara.com/2019/04/11/el-tamal-el-alimento-tradicional-que-define-la-democracia-colombiana/

Sánchez, E., & Sánchez, C. E. (2012). Paseo de olla. Recetas de las Cocinas Regionales. Ministerio de Cultura.

Santibañez, R. (2012). Tacos, tortas, and tamales: Flavors from the griddles, pots, and streetside kitchens of Mexico. John Wiley & Sons, Inc

Steinberg, R. J. C. (2017). The Banana Leaf, and Sanctuary. HuffPost. https://www.huffpost.com/entry/the-banana-leaf-and-sanctuary_b_58c24ee5e4b0c3276fb7836e

Tapp, A. G. (2011). Tamales 101: A Beginner's Guide to Making Traditional Tamales. Ten Speed Press.

Villa-Carmona, G. (2005). Diseño, sistema productor de sentido. Revista Kepes, 2(1), 7-14. http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista1_2.pdf

Villegas, L. (1988). Arte Factos: Elementos de la vida cotidiana del Viejo Caldas. Villegas Editores.

Puentes Telemáticos (Una aproximación a la creación colaborativa en red)

Oscar Ceballos Guapacha
Licenciado en Música
Oscar.ceballos@uvaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Mario H. Valencia García
Doctor en Diseño y Creación
Docente Universidad de Caldas
mario.valencia@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

Puentes telemáticos es un proyecto de arte en red, desarrollado desde hace tres años, que procura la construcción de un espacio híbrido entre virtual y real para el intercambio cultural y artístico en tiempo real, entre adolescentes de distintos sitios geográficos. En las dos primeras versiones se han conectado participantes de Manizales, Colombia e Irvine, California, todos entre los 13 y 18 años de edad. Los participantes comparten conceptos y prácticas básicas en tecnología musical y construyen proyectos en grupos creativos de composición y desarrollo a través de Internet. En el transcurso de los talleres, los estudiantes reciben instrucción bilingüe en estudios de música electrónica, improvisación dirigida, creación colectiva, arte en red, redes de internet, paisaje sonoro y aplicativos para la edición de audio. Estos workshops se realizan con ambos grupos conectados simultáneamente a través de Internet de alto ancho de banda, Internet2, haciendo uso de tecnologías de telepresencia de vanguardia; Para lograrlo se trabaja sobre aplicaciones de uso específico para la construcción de espacios interconectados con audio y video de alta calidad y bajo tiempo de latencia. Varios instructores en ambos sitios presentan los temas en diversas sesiones durante los encuentros y guían a los estudiantes en el trabajo colaborativo, que culminará en una sesión de "laboratorio abierto" donde los estudiantes de ambos lugares exponen en una sesión telemática al público, las construcciones colectivas realizadas por los mismos. Todo esto con el componente transversal del intercambio cultural y el reconocimiento del otro y en el otro.

Toda la instrucción se lleva a cabo en el laboratorio Sensor de la Universidad de Caldas (en Manizales) y en los laboratorios de música electrónica de la Universidad de California, Irvine, lo que brinda a los estudiantes la oportunidad de experimentar estos campus y trabajar en estudios de música electrónica de nivel profesional. Los estudiantes participantes han sido seleccionados de la Fundación Batuta (en Manizales) y Santa Ana High School (en California).

PALABRAS CLAVE

Arte; Arte colaborativo; Arte en red; Telemática; Creación Colectiva; Interculturalidad.

INTRODUCCIÓN

Una común y simplista visión del concepto de creación telemática es la usada para denotar trabajos centrados en creaciones distribuidas en vivo que, en gran medida, imitan las prácticas convencionales como conciertos y puestas en escena. Estos eventos suelen incluir grupos compuestos por los artistas e intérpretes en dos o más lugares físicos conectados a través de redes de banda ancha que retransmiten el audio y el video en tiempo real, o por lo menos con tiempos de latencia muy bajos, de esta forma los creadores e intérpretes son capaces de participar con otros en performance de colaboración distribuida, lo ideal es que este formato permite interacciones del conjunto de forma transparente (Barbosa & Kaltenbrunner, 2002), es decir, como si no mediara la distancia física y todos los participantes se encontrarán en el mismo lugar, o al menos esto es lo que se busca en este tipo de modelos. Para facilitar estas actuaciones, la tecnología se deriva de los sistemas de trabajo colaborativo (CSWC) apoyado por computadora y tiene la apariencia de las configuraciones típicas de videoconferencia, sin embargo, la percepción de un sentido de presencia en un verdadero performance telemático requiere un alto grado de fidelidad que se extiende más allá de los sistemas comunes de telecomunicaciones y aborda paradigmas que relacionan la emoción con la cognición (Kirk, Rodden, & Fraser, 2007).

Conceptos Básicos (que es artes en red - latencia - QoS - trabajo colaborativo y colectivo, que es y cómo surge puentes telemáticos).

En algunos de los primeros ejemplos de performance con el uso de internet 2 en el cual se incorporan elementos de tipo visual y sonoro —como música, teatro y danza— se encuentra "Technophobe and the Madman" (Rowe, 2004) donde artistas e investigadores de New York University y el Instituto Politécnico Rensselaer colaboraron a través de 160 kilómetros entre Troy y Manhattan en Nueva York, este proyecto culminó con una actuación el 20 de febrero de 2001. En el mismo año, el 29 de noviembre, una actuación histórica de internet 2 se llevó a cabo entre la Universidad de California, Irvine y New York University, "Songs of Sorrow, Songs of Hope". Este espectáculo multimedia creado por John Crawford fue en respuesta a los ataques terroristas del 11 de septiembre y los eventos subsecuentes (Naugle, 2002).

"Telematic Music: Six Perspectives" (Oliveros, Weaver, Dresser, Pitcher, Braasch, & Chafe, 2009) cubre la historia,

el contexto, la descripción técnica y artística de un concierto de red que los autores Pauline Oliveros, Sarah Weaver, Mark Dresser, Jefferson Pitcher, Jonas Braasch y Chris Chafe realizaron juntos el 16 de noviembre de 2007. Los autores participaron en el concierto de forma simultánea e interactiva, con características de audio y video de alta calidad y baja latencia haciendo uso de internet 2, JackTrip, ICHATav de Apple. En este performance distribuido se encontraron el Rensselaer Polytechnic Institute en Troy, Nueva York, la Universidad de Stanford en Palo Alto, California, y la Universidad de California en La Jolla, San Diego.

Los performances en red tienen una historia que, probablemente, es mayor de lo que la mayoría de la gente puede imaginar, tanto creadores como músicos y realizadores videográficos en general, siempre han estado fascinados por la colaboración creativa a distancia. El que probablemente puede ser el primer evento de actuación distribuida tuvo lugar en los Estados Unidos en 1891. El Boston Evening Record.

"El operador en Providence toca el banjo, el operador Worcester la armónica, y los otros cantan suavemente. Cualquiera puede sintonizar para inicializar la música y el canto. Para apreciar el efecto, se debe tener un transmisor muy cerca de su oído. La música sonará tan clara como si estuviera en la misma habitación. Los 'otros' eran los operadores de telefonía en Fall River, Boston, Springfield y Nueva York" (Carolyn, 1990).

Mucho antes de los albores de la internet, el compositor John Cage creó lo que se considera una de las primeras actuaciones, distribuidas en "Imaginary Landscape No. 4 para doce radios" (1951), se usaron transistores de radio como instrumentos. Estos fueron interconectados y se influyen mutuamente. Aunque los niveles de interactividad se limitaron a la marcación de las radio-estaciones, la ganancia y el tono —ecualización—, el deseo de investigar las posibilidades de influencia transversal en los instrumentos conectados en red se hace evidente en la obra.

Esto por supuesto está lejos de las actuaciones distribuidas actuales, pero ilustra la unidad creativa de explorar el potencial de la tecnología "nueva", y los nuevos posibles formatos para la expresión creativa audiovisual.

No fue hasta el desarrollo de los computadores -gracias a internet y las redes de datos- que una interacción más directa se convirtió en algo más asequible y posible, ya es posible transportar fácilmente los datos de un punto a otro. "Uno de los primeros grupos en la práctica de experimentar en la red con equipos de cómputo fue la Liga de Compositores de Música Automática, a finales de los años setenta". Este grupo- posteriormente rebautizado The Hub -experimentó con la colaboración a distancia entre la costa este y oeste de los EE. UU (Gresham & Lancaster, 1998). Debido al limitado ancho de banda disponible en el momento, el grupo intercambió mensajes y no señales de audio o video.

Desde el comienzo del siglo XXI y específicamente en la segunda década que se está viviendo, y gracias al acceso institucional generalizado a redes de alta velocidad -internet 2- los artistas e investigadores han comenzado a explorar los conceptos y creaciones telemáticas con mucha más frecuencia. Esto ha dado lugar a una gran cantidad de ejemplos que incluyen todas las disciplinas relacionadas con las creaciones visuales y sonoras, las cuales desarrollan diversos tipos de performance que extienden las posibilidades de conceptos relacionados con los espacios distribuidos.

METODOLOGÍA

Hubo varios momentos en el encuentro de colectivos, en la primera sesión se hizo una presentación de todos y cada uno de los participantes, y los instructores de cada punto geográfico, en un segundo momento se dio paso a los grupos mixtos y se continuó alternando entre grupos mixtos y momentos colectivos.

Momentos

Colectivos

Audiciones

Durante el desarrollo total de los encuentros se dieron una serie de audiciones, algunas de material de referencia como en el caso de los paisajes sonoros, también algunas interpretaciones musicales en vivo por parte de los instructores de las sesiones presentes en ambos sitios (Manizales, Irvine) con el fin de motivar a los estudiantes y darles un ejemplo activo de cómo funcionan los sistemas telemáticos.

Clases:

Estas se dieron de forma sincrónica en ambos lugares con traducción simultánea, se hablaron temas referentes a lo telemático, paisaje sonoro, improvisación, improvisación dirigida -conducting- y audio digital.

Ensayos:

En las sesiones de ensayo el principal recurso fue la improvisación dirigida, dinámica en la cual los intérpretes proponen los materiales musicales o sonoros y el director por medio de gestos (algunos estandarizados y otros acordados con los intérpretes) va dando forma al discurso total, generando así un co-creación director/intérpretes.

Grupos Mixtos:

Esta parte del proceso se dio en el laboratorio sensor, en los equipos de cómputo del mismo, y en las salas de cómputo de la universidad de California en Irvine, en cada locación se formaron 2 participantes por equipo y se les dio la herramienta soundtrap - soundtrap.com- con la cual desde sitios remotos pueden entrar a la misma estación de trabajo de audio y colaborar en un mismo proyecto.

Creación colaborativa:

En esta parte los participantes tenían libertad para generar materiales sonoros desde sus instrumentos, o paisajes sonoros, materiales de percusión natural o desde bancos de sonido, para desde estos realizar la construcción de piezas sonoras en Soundtrap, con la asesoría de los instructores se dieron opciones y soluciones desde lo técnico para que este momento se desarrollara de manera amable para los participantes.

Herramienta de streaming de audio Jacktrip:

Jacktrip presenta una serie de características cruciales que la han llevado a lograr un estatus preferencial entre muchos profesionales de la música en red. Sus mecanismos de almacenamiento intermedio permiten bajos niveles de latencia mientras se preserva la calidad de audio, que solo está limitada por la velocidad de muestreo de las tarjetas de audio. El uso de Jack Audio Connecting Kit (JACK) como un servidor de audio permite la flexibilidad de enrutamiento y la integración con otras aplicaciones de audio. Finalmente, la aplicación funciona tanto en sistemas operativos Mac OS X como en sistemas operativos Linux, y ha demostrado ser confiable bajo condiciones de tensión relativa, como en conciertos con múltiples ubicaciones en todo el mundo. Sin embargo, ahora se está ampliando en nuevas y emocionantes direcciones destinadas a aumentar la facilidad de uso sin sacrificar la calidad.

Herramienta de Streamiang de Video Zoom:

Zoom es un servicio de videoconferencia basado en la nube que se puede usar para reunirse virtualmente con otras personas, ya sea por video o solo audio o ambos, todo mientras realiza chats en vivo, y le permite grabar esas sesiones para verlas más tarde. Según los informes, más de la mitad de las empresas de Fortune 500 usaron Zoom en 2019 y durante 2020 alcanzó niveles aún mayores, acumulando un crecimiento del 227 por ciento durante el año.

Herramientas online de edición y creación:

La herramienta elegida fue Soundtrap, esta herramienta desde su lanzamiento en 2017 se ha usado para la creación de música y podcast, es una estación de trabajo en audio digital; en línea, en la cual los usuarios pueden acceder desde cualquier lugar del globo terráqueo, guardar información, grabar, importar, modificar, editar y escuchar en tiempo real y simultáneo en varios puntos geográficos.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Durante el año 2020 en el contexto global de la pandemia asociada al Covid-19 en la cual se dio la dinámica de confinamiento estricto y preventivo para controlar la propagación del virus, las primeras herramientas para solventar necesidades de intercambio social, laboral y en general de interacción humana fueron herramientas telemáticas, las para ese momento poco conocidas skype, zoom y meet (heredera del hangouts) entre las más conocidas en ordenadores, y las herramientas de chat vigentes en equipos de telefonía móvil que incluyen en muchos casos opción para video llamada y/o llamada, todas estas posibilidades entran en auge más por la necesidad del momento que por la búsqueda de los usuarios, y el desarrollo de las mismas si bien ha avanzado de manera exponencial en los últimos años deja mucho que desear en términos de calidad de audio y video que para el usuario regular puede ser si bien no satisfactorio, si, aceptable o funcional; pero para el uso en las artes son de baja calidad tanto en audio como en video, hasta el momento de la pandemia no habíamos pasado como sociedad por la necesidad de generar soluciones prácticas y eficientes para transmitir nuestros datos ya fueran de imagen o sonoros, y gracias al avance de las redes, los protocolos de la red se dio una oleada de soluciones y/o herramientas de transmisión de audio en tiempo real y de alta calidad, logrando latencias y respuestas de mejor calidad, menor consumo de red y menor complejidad para los usuarios, entre estas tenemos Sagora desarrollada en Argentina universidad de Quilmes, Jacktrip virtual studio desarrollado en Stanford por CCRMA, Sonobus de la empresa sonosaurus llc, Quacktrip y Netty desarrollados por Miller Smith Puckette en Massachusetts basados en Pure Data (también creado por él); estas cuatro resaltan en medio de una gran cantidad de posibilidades y ofertas, dado su fácil funcionamiento, bajo consumo en los equipos de cómputo, y gran calidad en la transmisión/recepción de audio. Tal vez estamos aunque no de la forma más amable entrando en una era nueva para la telemática que la lleve no solo a estar presente y posible sino a ser parte integral de nuestras vidas de este momento en adelante.

CONCLUSIONES

El construir grupos de trabajo colaborativo remotos no es un proceso sencillo pero plantea interesantes retos, desde los tecnológicos, descritos de forma somera en esta ponencia, pasando por los didácticos y aterrizando en los culturales, que son sin lugar a dudas uno de los alicientes más importantes en este proyecto, el posibilitar el colegaje y el tener experiencias interculturales de creación musical colectiva , no solo es emocionante en sí mismo, si no que nos plantea todo un nuevo escenario de múltiples aristas desde lo creativo pero también desde lo didactico y pedagogico, por otro lado la construcción de una metodología en este sentido no está instaurada y va siendo construida paso a paso; A Partir de nuestra experiencia, bajo un criterio de laboratorio que trabaja bajo conceptos de ensayo y error, que es, sin lugar a dudas una de las estrategias más arduas pero a la vez más enriquecedoras en los procesos de investigación creación.

“Las herramientas van a cambiar, los principios no” (Dessen, 2020) de ahí la importancia de alimentar el conocimiento de los conceptos, mas no de las herramientas a un nivel específico, llegarán nuevas herramientas, con mejores calidades, y con menos latencia, pero la forma en que funciona y el lenguaje que usen estas, si bien lo más posible es que no sea el mismo de las actuales, estará por lo menos en una fuerte relación, de ahí que lo importante sea asumir los conceptos fundantes que sirven para comprender las herramientas.

Usamos la interacción intercultural para expandir la visión de mundo de los estudiantes, al entrar en contacto con sus pares de otro lugar, el interactuar con otras lenguas, otras visiones de mundo y otras realidades, enriquece de manera potente las mentes de los jóvenes, y que la interacción artística los lleve a la creación y les abra la puerta para tener

una experiencia en el campus universitario de igual forma los impacta en gran manera, si bien este proyecto es un piloto, un paso inicial a alianzas futuras de mayor envergadura y más largo aliento, es un paso valioso y necesario para crear el futuro y la futura realidad de las artes en red en un mundo cada día más global, integrado y diverso.

EL trabajo colaborativo implica apoyos y sinergias entre múltiples personas y entidades, en nuestro caso hemos tenido la fortuna de colaborar con investigadores y creadores como Michael Dessen de la universidad de California, Irvine y Juan David Rubio de la universidad de Texas, ellos y todos sus colaboradores han permitido la construcción de este espacio virtual de aprendizaje en red unido claro está al grupo de colaboradores de la universidad de Caldas, Colombia. El lograr estas colaboraciones se ha dado gracias a un gran trabajo previo y varios años de interacción y colaboración entre los grupos de trabajo de Irvine y universidad de Caldas.

BIBLIOGRAFÍA

Barbosa, A., & Kaltenbrunner, M. (2002). Public Sound Objects: A Shared Musical Space on the Web. Proceedings Second International Conference on WEB Delivering of Music. WEDELMUSIC 2002 (págs. 9 - 16). Barcelona: IEEE Computer Society Press.

Kirk, D., Rodden, T., & Fraser, D. (2007). Turn It This Way: Grounding Collaborative Action with Remote Gestures. Proceeding CHI '07 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (págs. 1039-1048). New York: ACM.

Kac, E. (1992). Aspects of the Aesthetics of Telecommunication. (J. G. Lorig, Ed.) Siggraph Visual Proceedin.

Rowe, R. (2004). The Technophobe and the Madman An Internet2 Distributed Musical. 2004 International Computer Music Conference. San Francisco: International Computer Music Association.

Naugle, L. M. (May de 2002). Distributed Choreography: A Video-Conferencing Environment. A Journal of Performance and Art, 24(2), 56-62.

Oliveros, P., Weaver, s., Dresser, M., Pitcher, J., Braasch, J., & Chafe, C. (2009). Telematic Music: Six Perspectives. Leonardo Music Journal, 19, 95, 106.

Gresham, s., & Lancaster, S. (1998). The aesthetics and history of The Hub: The effects of changing technology on network computer music. . Leonardo Music Journal, 8, 39, 44.

Ascott, R. (2007). Telematic Embrace Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. (E. A. Shanken, Ed.) Berkeley, California, USA: University of California Press.

¿Cuál es el rol del diseño ante la crisis ambiental?

Mariana Henao Salazar
Profesional en Diseño Visual
Universidad de Caldas
mariana.22119233407@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Juan P. Velásquez
Doctor en Diseño y Creación
Linnaeus University
juan.velasquez@lnu.se
Växjö, Suecia

RESUMEN

Actualmente se vive una crisis ambiental reflejada en los cambios constantes del planeta tierra donde se aprecian daños a los ecosistemas poniendo a los humanos en medio de la sexta extinción masiva de la historia, la primera causada por actividades de una sola especie: el Homo Sapiens. La crisis ambiental debe considerarse como un problema complejo donde cualquier esfuerzo para contrarrestarlo es pequeño pero necesario. Este tipo de problemas también conocidos como problemas complejos o wicked problems no tienen forma de solucionarse, pero sí de abordarse. Es por ello, que se recomienda realizar procesos de investigación holísticos y sistémicos, incluyendo perspectivas colaborativas y participativas que se pregunten por el posthumanismo. Una forma de abordar la complejidad es a través del diseño. Según Erik Stolterman y Harold G. Nelson "todo diseño es un elemento de un sistema o un sistema en sí mismo y es parte de los enredos causales subsiguientes". Esto lo coloca como una de las disciplinas que contribuyen a la crisis ambiental de forma positiva o negativa. Esta ponencia expone una idea de investigación cuyo objetivo es identificar el rol que tiene el diseño frente a esta crisis usando visual-sensemaking para comprender las relaciones complejas del problema.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Complejidad; Visual-sensemaking; Crisis ambiental y Posthumanismo.

INTRODUCCIÓN

La tierra está atravesando por una crisis ambiental debido a acciones y hábitos de los seres humanos. Según Fritjof Capra (2014), la deforestación y la destrucción de diferentes hábitats han llevado a que la tierra se encuentre en medio de una sexta extinción masiva. Además, distingue que mientras todas las extinciones previas fueron causadas por fenómenos físicos naturales, como las explosiones volcánicas, impactos de asteroides, etc., la extinción masiva actual se diferencia en el sentido que es la primera causada por actividades de una sola especie: el Homo Sapiens.

Por otro lado, la profesión del diseño es una de las disciplinas que puede contribuir a la crisis ambiental de forma positiva o negativa, todo dependiendo del producto, sus materiales, el uso, su duración y ciclo de vida. Según Ezio Manzini (2006), los diseñadores e investigadores dentro del diseño, pueden aportar mucho en el empoderamiento de la innovación social para la sostenibilidad ambiental. Manzini también expone que estos cambios no se deben hacer solo por parte de los usuarios, sino que para poder lograr cambios reales, también se debe cambiar el rol del diseño. Es decir, se necesita un cambio por parte del profesional en el diseño para poder lograr transformaciones duraderas en el impacto ambiental. Desde este planteamiento, se generan tres cuestiones orientadoras como ¿cuál es el estado actual del diseño frente a los problemas complejos y en particular a la crisis ambiental?, ¿de qué forma contribuyen los procesos creativos como el visual-sensemaking a los problemas complejos como la crisis ambiental? y ¿qué debería estar haciendo el diseño en términos generales frente este tipo de crisis?.

A partir de dichas cuestiones, se propone una investigación a través del diseño cuya intención primaria es aportar claridad y comprensión sobre la situación compleja del rol del diseño dentro la crisis ambiental como problema complejo.

Problemas complejos

Los tipos de problemas que han llevado a la humanidad a esta crisis ambiental son de otra naturaleza, compleja y perversa. A inicios de los años 70, los profesores de Berkeley Horst Rittel y Melvin Webber presentaron los dilemas en una teoría general de la planificación (1973); uno de sus argumentos centrales es que los problemas sociales son diferentes de los problemas que abordan los científicos e ingenieros, pues estos últimos en comparación a los sociales, resultan ser problemas "mansos" o "benignos" (p. 155).

En este punto, es importante resaltar cinco situaciones de la naturaleza de los problemas de orden complejo o perverso que sirven a su vez para identificarlos de otro tipo de problemas: (1) existe una marcada interrelación de asuntos que complejizan el problema (por ejemplo, la economía, la salud y el medio ambiente); (2) existen múltiples organismos implicados (sectores privados-públicos desde contextos locales a contextos globales); (3) existen diferentes puntos de vista sobre el problema y sus posibles soluciones; (4) generan conflictos sobre lo esperado o sobre la manera de resolverlos mediados generalmente por las relaciones de poder que entorpecen el cambio; y, (5) existe una marcada incertidumbre sobre los posibles efectos de la acción sobre este tipo de problemas.

Generaciones del diseño

El diseño es un esfuerzo humano por convertir situaciones existentes en preferidas (Simon, 1996, p. 111). Esto indica que el diseño es una capacidad humana que siempre le ha acompañado formando parte de las tecnologías e

innovaciones que han llevado a las comunidades a grandes desarrollos eficientes, se ha convertido en una alternativa para la planificación y la forma de abordar problemas que inicialmente fueron abordados de manera intuitiva, luego organizada y por último integrando la complejidad producto de la comprensión del fenómeno. Desde este punto de vista, se puede decir que esta capacidad humana permite que todo el mundo diseñe ya sea consciente o inconscientemente, profesional o empíricamente.

Esta perspectiva ha sido planteada a lo largo del siglo XIX y ha ido tomando fuerza en la actualidad gracias a la investigación y evolución del campo del diseño como área de conocimiento. Para Harold Nelson y Erik Stolterman (2012), se está promoviendo una mirada filosófica del diseño como la primera tradición humana que está siendo reconstituida a través de la investigación y acción; y, esta tradición se ha aplicado a una variedad de dominios del diseño como el arquitectónico y de interiores, de interacción, de software, de información, de moda, industrial, entre muchos otros. Posteriormente, este enfoque también relaciona áreas de diseño no tradicionales como el diseño de organizaciones, de sistemas sociales, de sistemas educativos, entre otros que abordan en su especialidad a la complejidad.

En los años 90 por ejemplo, Richard Buchanan esclarece el panorama del alcance del diseño a través de una clasificación que denominó "los órdenes del diseño" considerándolo como una disciplina integradora que afecta la vida humana en al menos cuatro áreas: (1) los signos (diseño de la comunicación simbólica y visual); (2) los artefactos (objetos materiales); (3) las acciones (actividades y servicios organizados – planificación estratégica); y, (4) los ambientes (sistemas o entornos complejos para vivir, trabajar, jugar y aprender – integración sistémica) (Buchanan, 1992). Él argumenta que estas áreas no son iguales, y que existe un cambio de complejidad para el diseñador al momento de abordar problemas de signos al encontrarse con problemas sistémicos, lo cual implica un cambio de paradigma que debe apropiarse y comprenderse.

A lo largo de la historia descrita académicamente, se puede apreciar también que el diseño ha abordado problemas tanto "mansos" como complejos. Estas diferencias se encuentran recientemente en las generaciones del diseño expuestas por Rabah Bousbaci donde presenta una compilación de posturas paradigmáticas a manera de modelos de hombre[1] (2008, p.38).

El primer modelo corresponde al "diseñador intuitivo", uno artístico y romántico que carece de métodos de diseño lógicos. El segundo modelo corresponde al tránsito del intuitivo al "diseñador racionalista y lógico" que inicia con la primera generación de métodos de diseño y se estipula el concepto "Análisis/Síntesis" y que retoma las teorías de René Descartes de un mundo mecanizado. El tercer modelo muestra al "diseñador con racionalidad limitada" donde la investigación del pensamiento de diseño alcanza la complejidad de los problemas perversos y se evidencian teorías que confrontan a los que consideran al diseñador racionalista o intuitivo como los "problemas complejos" de Horst Rittel y Melvin Webber (1973); las "estrategias centradas en la solución" de Lawson, "conjeturas de diseño" de Hillier, Musgrove y O'Sullivan, "diseño generador primario" de Darke (Cross, 1984); y, por fuera del movimiento de métodos de diseño de la época, Herbert A. Simon con los "problemas mal estructurados" y en compañía de Newell el "espacio de problemas" y "procesos generativos" (Simon & Newell, 1971). El común denominador de estas teorías obedece a la segunda y tercera generación de métodos donde el diseño se enfoca exclusivamente a la "solución de problemas" (Bousbaci, 2008, p. 41).

Finalmente, el cuarto modelo de hombre se evidencia en el postulado de Donald Schön (1983) al referirse al hombre como el "practicante reflexivo". La epistemología de la práctica del diseño entonces va más allá de la intuición, la racionalidad y la racionalidad limitada, o en palabras de Schön: "más allá de la instrumentalidad racionalista del diseño". Este modelo de hombre denominado "diseñador como practicante reflexivo" es entonces un modelo post-racionalista del diseñador establecido por los anteriores autores; este cambio paradigmático incluye nuevas perspectivas en cuanto a lo metodológico y su concepción racionalista del "problema", la visión instrumental como un proceso de solución de problemas para adoptar el concepto más pragmático y fenomenológico de "situación" (Bousbaci, 2008, p. 39).

Crisis ambiental

Se está enfrentando una crisis ambiental que afecta a todos los habitantes de la tierra: El planeta está pasando por cambios constantes a una velocidad alarmante creando daños a los ecosistemas, poniéndonos en medio de la sexta extinción masiva de la historia. La única diferencia entre esta extinción masiva y las previas es que ésta es la primera causada por las actividades de una sola especie: Homo Sapiens (Capra, 2014). Las actividades del ser humano están generando un cambio climático constante, alterando los sistemas y hábitats del planeta tierra, lo cual según Capra, esta tasa actual de extinción de especies supera con creces cualquiera en el registro fósil.

Luego de varias advertencias por parte de estudios científicos, y al reconocer la crisis ambiental actual debido al cambio climático, se unen países y fuerzas mundiales para crear un acuerdo donde se especifica la importancia y urgencia de actuar ya de forma masiva para prevenir y reducir los daños ambientales por consecuencia de actividades humanas. Se llega a un acuerdo donde se reconoce el

1. Los autores respetan la traducción directa del inglés al español que conlleva a entender models of man como modelos de hombre, sin que esto manifieste la exclusión de los géneros con iguales capacidades de diseño.

problema ambiental actual y se proponen a disminuir, al punto de detener los daños por parte de actividad humana a través del desarrollo sostenible (Paris Agreement, 2015). Dentro del acuerdo de París, se reconoce que el cambio climático es un problema de toda la humanidad, y se enfatiza en la importancia reducir rápidamente las emisiones de gases de efecto invernadero, cuidar de la temperatura media mundial, y consecuentemente apoyar el desarrollo sostenible. Es decir, para lograr detener los efectos adversos de la crisis ambiental, se deben tomar medidas por parte de las acciones humanas.

Al diseño afectar de forma directa muchas de las acciones y herramientas humanas, el diseño tiene la responsabilidad de crear considerando su efecto actual a las futuras generaciones y hacia la crisis ambiental. Según Arturo Escobar (2019), "El punto de partida es la constatación de que la crisis ambiental es una crisis de diseño y que los seres humanos necesitan cambiar sus prácticas, radicalmente, para evitarla". Por otra parte, Victor Papanek (1977) asegura que el diseño es revolucionario al ser sensible a la ecología. Adicionalmente, Papanek sugiere que "todos los sistemas se basan en el supuesto de que tenemos que comprar más, consumir más, desperdiciar más, tirar más, y, en consecuencia, destruir la balsa llamada Tierra". Desde la disciplina del diseño se puede diseñar para ser diseñado, y de esta forma atribuir a un avance frente la crisis ambiental.

Lo industrializado, lo masivo, y lo tecnológico forman parte esencial de la sociedad moderna, y han sido un causante de esta crisis ambiental. Según Tony Fry (2009), se ha llegado a un momento crítico de la existencia, recalcando que uno los desafíos de la modernidad es la "defuturización", es decir, "la esencia de cualquier condición material de insostenibilidad, ya que actúa para quitarnos el futuro a nosotros mismos y a otras especies vivientes". Por otro lado, Fry plantea el concepto de la "futurización" como la alternativa, donde urge cambios y acciones que aporten a la sostenibilidad ambiental de forma que el futuro pueda tener un futuro. Por otra parte, Escobar (2019), afirma que cada herramienta diseñada, por efecto, diseña al ser humano. Para entender esto mejor, Escobar hace referencia a la creación del automóvil o de la televisión como ejemplos claros y "radicales" de diseños que han transformado "todo un conjunto de prácticas cotidianas". Además, "cada herramienta y tecnología es ontológica en el sentido de que, por muy humilde o insignificante que sea, inaugura una serie de rituales, formas de hacer y modos de ser" (Escobar, 1994). Con lo dicho previamente, se puede manifestar que el rol del diseño en el desenlace de esta crisis ambiental es significativamente crucial.

Visual-sensemaking y posthumanismo

A través de métodos y herramientas visuales, visual-sensemaking se utiliza para ayudar a dar claridad a la complejidad. Según Peter H. Jones (2014) en la práctica del diseño, visual-sensemaking, o el esbozar imágenes emergentes, se emplea para "comprender las relaciones complejas en un problema". Pues, según Jones, todas estas relaciones podrían contribuir a la solución. Es decir, visual-sensemaking permite organizar el pensamiento, y permite dar claridad a la complejidad y las relaciones que lo componen, acercando a la posibilidad de nuevas soluciones frente a los problemas complejos.

Por otro lado, el posthumanismo describe un futuro tecnológico de la humanidad. Escobar (2019) genera la cuestión frente al posthumanismo: "¿Serán capaces los diseñadores de resistirse a la seducción de este potente imaginario?". Por otra parte, el mismo Escobar alude al posthumanismo afirmando que el mundo que los humanos modernos han creado "se está 'desmundificando' bajo las presiones del capitalismo globalizado, la población y la tecnología". Según esto se puede decir que el mundo moderno, o posthumanista, está compuesto por relaciones complejas globales, y el visual-sensemaking puede ser una herramienta para lograr entender mejor como el posthumanismo desde el diseño contribuye o deteriora la "mejoría de la humanidad".

METODOLOGÍA

Posterior al contexto presentado, surge la necesidad de realizar una investigación que permita identificar el rol del diseño frente a la crisis ambiental considerada un problema complejo. Para ello, se propone un método de investigación a través del diseño donde se explore por medio de métodos de diseño la complejidad del problema en cuestión.

Identificar el rol del diseño frente a la crisis ambiental es un objetivo de gran envergadura y, para lograrlo, los investigadores deberán (1) examinar el estado actual del diseño frente a los problemas complejos (en particular la crisis ambiental); así mismo, (2) comprender de qué forma contribuyen los procesos creativos como el visual-sensemaking a este tipo de problemas y este tipo de crisis; finalmente, (3) determinar qué debería estar haciendo el diseño en términos generales en este tipo de situaciones actuales.

Investigación a través del diseño

La investigación a través del diseño consiste en indagar a través de la práctica de tal manera que se pueda generar conocimiento transferible. Se podría decir entonces, que la investigación a través del diseño no viene a ser un enfoque metodológico formal, más bien, este es de considerarse un concepto fundamental para abordar la investigación a través de la práctica del diseño. Por ejemplo, por medio de la práctica de visual-sensemaking, se pueden hallar resultados y resoluciones a través de la organización visual de la recopilación de datos e información de un contexto, permitiendo a través de la práctica del diseño la creación de sentido entre relaciones complejas, y con esto, poder generar un reporte de conocimiento transferible.

Se considera un tiempo aproximado de 12 meses para completar la investigación propuesta. Este tiempo se

distribuye de la siguiente manera: cuatro meses aproximados para examinar el estado actual del diseño frente a los problemas complejos (en particular la crisis ambiental); así mismo, cuatro meses aproximados para comprender de qué forma contribuyen los procesos creativos como el visual-sensemaking a este tipo de problemas y este tipo de crisis; y finalmente, cuatro meses aproximados de análisis para determinar qué debería estar haciendo el diseño en términos generales en este tipo de situaciones actuales.

DISCUSIÓN

Uno de los aspectos principales de este estudio conlleva a lidiar con la crisis ambiental como un problema complejo; sin embargo, el alcance del diseño ante este tipo de problemáticas (no mansas) es común verlo mayormente en la teoría y no en la práctica. Si bien se ha trazado una diferencia paradigmática del diseño que permite comprender las capas de conocimiento y práctica del mismo, es relevante resaltar que desde la academia este tipo de conocimiento aún no se encuentra apropiado, pues aún es común identificar planes de estudio donde la apuesta de la creación se dirige a la realización artefactual por encima del abordaje de la complejidad y de los sistemas en general.

Respecto a la crisis ambiental en la actualidad es posible encontrar posturas a favor y en contra. Uno de los mayores retos consiste en obtener información oficial de aquellas agencias que niegan la crisis ambiental amparados en argumentos económicos y políticos. Por otro lado, también es posible que varíe la postura del diseño frente a la crisis ambiental según su contexto. Es decir, la visión del rol del diseño puede ser diferente dependiendo del lugar donde se esté situado, lo cual significa una variación entre diferentes ubicaciones globales.

Finalmente, el uso del visual-sensemaking implicaría una apropiación más profunda por parte de la disciplina del diseño con especialidades visuales y gráficas. Por lo general, este tipo de disciplinas pudieran resaltar sus fortalezas como herramientas comunicativas en lugar de su potencial como herramientas interpretativas de la complejidad. De tal manera, la exploración de la crisis ambiental como un problema complejo a través de este tipo de herramientas, puede verse invalidada desde una perspectiva opuesta. Esta discusión es contemplada y no es intención de los autores cerrarla con esta investigación sino por el contrario alimentarla, mantenerla vigente.

BIBLIOGRAFÍA

Agreement, P. (2015, December). Paris agreement. In Report of the Conference of the Parties to the United Nations Framework Convention on Climate Change (21st Session, 2015: Paris). Retrived December (Vol. 4, p. 2017).

Braungart, M., & McDonough, W. (1998, October 1). The NEXT Industrial Revolution. Retrieved from https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1998/10/the-next-industrial-revolution/304695/

Bousbaci, R. (2008). “Models of man” in design thinking: The “bounded rationality” episode. Design Issues, 24(4), 38–52. https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.4.38

Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, 8(2), 5–21. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/1511637

Capra, F., & Luisi, P. L. (2014). The systems view of life: A unifying vision. Cambridge University Press.

Cross, N. (1984). Developments in Design Methodology. Chichester: John Wiley and Sons Ltd.

Durrant, A. C., Vines, J., Wallace, J., & Yee, J. S. (2017). Research through design: twenty-first century makers and materialities.

Escobar, A. (2019). Autonomía y diseño: la realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca.

Escobar, A., Hess, D., Licha, I., Sibley, W., Strathern, M., & Sutz, J. (1994). Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture (and comments and reply). Current anthropology, 35(3), 211-231.

Fry, T. (2009). Design futuring. University of New South Wales Press, Sydney, 71-77.

Jones, P. (2014). Design research methods for systemic design: Perspectives from design education and practice. In Proceedings of the 58th annual meeting of the ISSS-2014 United States.

Manzini, E. (2006). Design, ethics and sustainability. Guidelines for a Transition Phase. University of Art and Design Helsinki (June), 9-15.

Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2012). The design way : intentional change in an unpredictable world. The MIT Press.

Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social. Ciencia, Tecnología, Sociedad/Dirg. por Luis A. Fernández-Galiano.

Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. Policy Sciences, 4(2), 155–169. https://doi.org/10.1007/BF01405730

Schön, D. A. (1983). The Reflective Practitioner. Design. https://doi.org/10.1542/peds.2005-0209

Simon, H. A., & Newell, A. (1971). Human problem solving: The state of the theory in 1970. American Psychologist, 26(2), 145.

REFERENCIAS

Capra, F., & Luisi, P. L. (2014). The systems view of life: A unifying vision. Cambridge University Press.

Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. Policy Sciences, 4(2), 155–169. https://doi.org/10.1007/BF01405730

Livingston, J., & Puar, J. K. (2011). Interspecies. Social Text, 29(1), 3-14. doi:10.1215/01642472-1210237

Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2012). The design way : intentional change in an unpredictable world. The MIT Press.

Jones, P. (2014). Design research methods for systemic design: Perspectives from design education and practice. In Proceedings of the 58th annual meeting of the ISSS-2014 United States.

Desde lo animal. El arte y la redefinición de las relaciones humano-animal

Mariana Dicker
Maestra en Artes Plásticas
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
marianadicker@hotmail.com
Bogotá, Colombia

Javier Gil
Profesional en Comunicación Social
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
franciscoj.gilm@utadeo.edu.
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Actualmente desde diversas disciplinas y saberes se interroga el antropocentrismo y la consecuente definición de lo humano desde su diferenciación de otras especies. Este dispositivo dicotomiza cuerpo y alma, instinto y razón, logos y phoné, animal y humano, sujeto y objeto. Al definirse desde la exclusión con lo animal, el hombre no solo reduce y empobrece la diferencia, también ejerce violencia sobre lo viviente e incluso sobre sí mismo al escindirse en su interior.

Nos proponemos mostrar cómo el pensamiento sensible, al soportarse en los afectos y la apertura corporal, desafía las dicotomías que fundamentan el antropocentrismo y los supuestos desde los cuales se levanta el logo-centrismo. El arte asume la diversidad de lo existente; afirma la vida como potencia que incesantemente excede sus formas; se sitúa en una perspectiva que desborda las categorías fijas y rocosas, o las teleologías que fijan el destino de la vida. Creemos que allí reside una de las mayores potencias de un pensamiento sensible, en trascender el campo de lo artístico para encontrarse con lo viviente desde una actitud más femenina que libera la vida de allí donde ha sido capturada e inmovilizada. En ese sentido el pensamiento estético deviene forma de vida.

PALABRAS CLAVE

Animal; Biopoética; Afectos; Mirada; Interespecies.

INTRODUCCIÓN

Nuestra forma de abordar la realidad está marcada por un pensamiento sustancialista y una lógica clasificatoria arborescente que privilegia las dicotomías y las categorías fijas. Se ha leído y jerarquizado la vida a través de oposiciones como: sensible-inteligible, alma-cuerpo, animal-humano, masculino-femenino. Desde esas polaridades; abstractas, estáticas y universales, clasificamos lo existente y nos vemos privados de captar la vida en sus matices, singularidades, mediaciones, afecciones, movimientos y flujos. Desde esa lógica, en buena parte, se ordenó el mundo occidental y se estableció un orden en el del discurso que regula qué y cómo hablar y enunciar la vida. Al tiempo se generaron mecanismos de exclusión y enrarecimiento de otros discursos y de otros modos de ser del pensamiento. En este texto nos proponemos analizar cómo ciertas manifestaciones artísticas cuestionan esta lógica para plantear otras relaciones entre lo humano y lo viviente

METODOLOGÍA

Nuestra metodología se planteó así: inicialmente se revisó parte de las discusiones actuales alrededor del antropocentrismo, centrándose en una diferenciación que legitimó el dominio de lo humano y lo animal. Desde allí exploramos algunas manifestaciones artísticas, considerando al arte como posibilidad de repensar el mundo y la vida desde lógicas afectivas y sensibles. Desde esa postura es la vida misma, y no el hombre, lo que se constituye en el centro de la existencia. La vida como composiciones afectivas, interacciones, devenires entre las diversas especies. En ese contexto la otredad lejos de ser objeto de dominación se constituye en genuina alteridad. Para dar cuenta de ello apelamos a expresiones fundamentalmente cinematográficas.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Se trata de abrir y aumentar una discusión que en últimas trasciende lo artístico para devenir vida. El dejarse afectar por el otro y por lo otro es una estética de la existencia que no separa, divide, jerarquiza o representa lo viviente. En ese sentido el yo, como realidad independiente y separada, da paso a otros modos de estar juntos, a otros modos de encuentro.

CONCLUSIONES

Más que conclusiones se trata de señalar problemas en los cuales las respuestas no están dadas, sino que abren horizontes de indagación sobre las artes y sus relaciones con la vida. Preguntas sobre cómo lo viviente, y en particular lo animal, interroga y desplaza al arte, al lenguaje, al sentido. Lo artístico, asumido como apertura sensible y afectiva, redefine nuestras relaciones con la otredad. En ese sentido tendría un lugar importante como forma de vida que cuestiona el antropocentrismo y revitaliza un feminismo asumido como afectuosa apertura a lo existente.

Desde lo animal. El arte y la redefinición de las relaciones humano-animal

Nuestra forma de abordar la realidad está marcada por un pensamiento sustancialista y una lógica clasificatoria arborescente que privilegia las dicotomías y las categorías fijas. Se ha leído y jerarquizado la vida a través de oposiciones como: sensible-inteligible, alma-cuerpo, animal-humano, masculino-femenino. Desde esas polaridades; abstractas,

estáticas y universales, clasificamos lo existente y nos vemos privados de captar la vida en sus matices, singularidades, mediaciones, afecciones, movimientos, flujos. Y desde esa lógica, en buena parte, se ordenó el mundo occidental y se estableció un orden del discurso que regula qué y cómo hablar y enunciar la vida.

Al tiempo se generaron mecanismos de exclusión y enrarecimiento de otros discursos y de otros modos de ser del pensamiento.

En ese juego de clasificaciones domina una perspectiva antropocentrista que sitúa al hombre como centro y jerarquiza en orden descendente el resto de lo viviente. Esa condición le ha servido para regular la vida de otras especies y para legitimar el uso violento e instrumental sobre ellas.

Las vidas se dividen entre aquellas que importan, y las que no, las que son preservables y las que no. En ese mapa, el animal es lo otro de lo humano, y lo otro no es lo diferente, es lo inferior, lo monstruoso, lo despreciable, lo sacrificable. Y como tal, domesticable y aprovechable mercantilmente.

Muchos autores han puesto de manifiesto que nos constituimos como humanos desde esas categorizaciones, o sea, desde la diferenciación y distancia con respecto a lo animal, desde una acción negadora de lo otro animal, incluso de ese otro animal que nos habita. Es necesario diferenciarse para negar y reprimir esa dimensión dentro de sí mismo, sacrificar las pasiones y los afectos en provecho de la racionalidad.

Sin desconocer los logros de la Modernidad, se impone desmontar esas distinciones y dicotomías que –en buen parte- la atraviesan. La disputa contra la "máquina antropólogica" no apunta a indiferenciar lo humano y lo animal, ni a regresar a un estado paradisiaco de armonía plena, tampoco apunta a humanizar al otro proyectándole nuestros esquemas mentales sobre su realidad (lo cual no es más que otra figura de su negación). Es dejar que el otro sea otro, de comprenderlo en su distancia, misterio y diferencia; y desde el reconocimiento de su otredad, admitir la interdependencia y vulnerabilidad compartida entre plantas, animales y humanos. Abrirnos a una noción de comunidad que excede lo humano y por la cual el animal lejos de ser recurso deviene interlocutor vital. En ese sentido la lógica mítica asigna a lo animal una comprensión mayor al situarlo como parte de una trama de fuerzas interactuantes, relacionándose con lo humano de formas más complejas, a través de intercambios, interacciones, devenires.

Los tiempos presentes invitan a dejar de pensar lo humano como algo cerrado y separado para concebirlo expuesto y abierto, inserto en una malla de asociaciones en una suerte de biosocialidad generadora de relaciones e intensidades diversas. Más que un ser definido al margen de sus interacciones y afectos, se trata de comprenderlo en su condición abierta y mutante. Lo que somos no es trascendente a nuestros encuentros, emerge con ellos.

Situarse en la singularidad e inmediatez de las relaciones, apartándonos de clasificaciones esencializadas y estáticas, nos sitúa de lleno en el mundo de los afectos y de las interacciones afectivas. No podemos pensar "el hombre", en abstracto y universal, sino de hombres situados en contextos relacionales y afectivos, desde la especificidad de las relaciones, desde los flujos de vida. O, dicho de otro modo, colocando en el centro la vida y su compleja trama de relaciones.

Muchos autores han puesto de manifiesto que nos constituimos como humanos desde esas categorizaciones, o sea, desde la diferenciación y distancia con respecto a lo animal, desde una acción negadora de lo otro animal, incluso de ese otro animal que nos habita. Es necesario diferenciarse para negar y reprimir esa dimensión dentro de sí mismo, sacrificar las pasiones y los afectos en provecho de la racionalidad.

Sin desconocer los logros de la Modernidad, se impone desmontar esas distinciones y dicotomías que –en buen parte- la atraviesan. La disputa contra la "máquina antropológica" no apunta a indiferenciar lo humano y lo animal, ni a regresar a un estado paradisíaco de armonía plena, tampoco apunta a humanizar al otro proyectándole nuestros esquemas mentales sobre su realidad (lo cual no es más que otra figura de su negación). Es dejar que el otro sea otro, de comprenderlo en su distancia, misterio y diferencia; y desde el reconocimiento de su otredad, admitir la interdependencia y vulnerabilidad compartida entre plantas, animales y humanos. Abrirnos a una noción de comunidad que excede lo humano y por la cual el animal lejos de ser recurso deviene interlocutor vital. En ese sentido la lógica mítica asigna a lo animal una comprensión mayor al situarlo como parte de una trama de fuerzas interactuantes, relacionándose con lo humano de formas más complejas, a través de intercambios, interacciones, devenires.

Los tiempos presentes invitan a dejar de pensar lo humano como algo cerrado y separado para concebirlo expuesto y abierto, inserto en una malla de asociaciones en una suerte de biosocialidad generadora de relaciones e intensidades diversas. Más que un ser definido al margen de sus interacciones y afectos, se trata de comprenderlo en su condición abierta y mutante. Lo que somos no es trascendente a nuestros encuentros, emerge con ellos.

Situarse en la singularidad e inmediatez de las relaciones, apartándonos de clasificaciones esencializadas y estáticas, nos sitúa de lleno en el mundo de los afectos y de las interacciones afectivas. No podemos pensar "el hombre", en abstracto y universal, sino de hombres situados en contextos relacionales y afectivos, desde la especificidad de las relaciones, desde los flujos de vida. O, dicho de otro modo, colocando en el centro la vida y su compleja trama de relaciones.

Lo artístico, lo sensible y los afectos

Qué lugar ocupa, o puede llegar a ocupar, lo artístico en este panorama. De entrada algunas expresiones artísticas se presentan como un modo de relación y pensamiento

que desclasifica el rígido orden de categorías y dicotomías. Entendida más allá de lo representativo, la experiencia estética se mueve en una especie de promiscuidad vital, abriéndose y dejándose afectar por relaciones y movimientos que desafían esas lógicas. Desde la apertura a lo sensible y a los afectos, el artista se expone a que lo otro se manifieste, a que la vida haga presencia y se exprese a través de él. El pensar estético más que imponer una lectura acoge y escucha lo otro, entregándose a lo incierto y desconocido. Es un abrirse a su afección, un exponerse a lo indeterminado, porque eso otro nos excede y nos desborda, es inapropiable. No se encamina a reducirlo a un objeto de explicación, es un abrirse a la otredad sin pretender nombrarla, objetivarla o colonizarla.

El sujeto se desubjetiva desde una afección, desde la desposesión de sí a partir de las relaciones intensas que contrae con el mundo. La experiencia poética es una experiencia de desubjetivación en tanto que siempre habla lo otro: lo animal, el inconsciente, la tierra, los otros. Tendido hacia lo otro, hacia afuera, a la opacidad de la materia, el objeto deja de ser lo opuesto al sujeto. Pensar la vida desde un paradigma estético ya no nos sitúa en la distancia del sujeto con respecto al objeto, sino en un componerse con el mundo, en la conexión con fuerzas impersonales que lo destituyeron como sujeto racional. Consecuentemente, y hablando de la afección, preferimos hablar de lo animal, no del animal. Lo animal no sería un objeto a describir, explicar, representar, sino una fuerza, una presencia, que nos habita y desplaza.

Por ello es factible hablar de devenires, asumiendo que el devenir es siempre descentramiento y pérdida de la forma e identidad. Es un salir de sí para reencontrarse con el afuera, y dejar que desde ese afuera irrumpan fuerzas animales, colectivas, incluso cosmológicas. Lo animal irrumpe y quiebra el buen decir, la perfección técnica, y desde ahí nos lleva a los bordes y márgenes de la palabra, o del color, o del cuerpo mismo. Al experimentar una afección la centralidad del sujeto cae y algo irrumpe en la expresión, así se produce un sinsentido, un desplazamiento de las gramáticas y de las buenas formas. Son fuerzas que perturban el orden de la representación.

Julieta Yelin, por ejemplo, se refiere a estas relaciones entre arte y literatura. Ha planteado la noción de Zooliteratura, ya no para referirse a una literatura sobre animales, sino para aludir a la presencia de lo animal en el decir como phoné, cuerpo, gesto, tono, respiración. El humano expresándose desde y con un habla que no controla racionalmente, un habla que -de alguna manera- le es ajena. De allí emerge el sinsentido en autores como Kafka, Becket o Clarice Lispector.

Kafka deja ver una zona de indeterminación entre lo humano y lo animal en varios de sus relatos, indeterminación que se prolonga a las figuras gramaticales y a la estructura del relato. Basta pensar en La Metamorfosis o en Josefina la Cantora, en uno y otro se pone en cuestión los fundamentos del lenguaje humano. Son relatos que nos introducen en devenires y afectos que quiebran las fronteras entre el decir y lo dicho, entre el lenguaje articulado y la phoné; entre el sentido y el sinsentido. El lenguaje deviene asignificante, la criatura que habla se encuentra en una especie de trance entre lo humano y lo animal, por ello produce un habla inclasificable, situada en un lugar intermedio, en una falta de ser, quizás en un devenir.

Clarice Linspector, en La Pasión según GH nos muestra a una mujer entrando en una relación de profunda afección con una cucaracha muerta. Al observarla experimenta sus realidades más íntimas, y desde esa compenetración se escucha por dentro; se siente mirada por el insecto y en esa mirada se ve a sí misma. El dolor de la cucaracha le trae su propio dolor, como nunca lo haría un ser humano. Oye su propio gemido, y allí encuentra una verdad primordial, anterior a cualquier palabra. Siente que las dos, cucaracha y ella, son "infernalmente libres": "Somos infernalmente libres porque mi propia vida es tan poco encajable dentro de mi cuerpo que no consigo utilizarla".(1)

En estas narraciones se desestructuran los cánones del "buen" relato, justamente porque la escritura es una zona de distensión, abierta a intensidades irrepresentables. Es claro que en ellas lo animal no es una metáfora o analogía para presentar conductas humanas, lo animal es la aparición de una pulsión que nos sitúa más allá, o más acá, de las significaciones propias de lo humano. La potencia animal desestructura la línea, el color, la composición, como ocurre también con ciertos pintores o artistas del performance cuyos cuerpos se abisman. En Bacon la boca se hace grito, situándose más allá de lo ilustrativo. Las formas estallan empujadas por pulsionales e indómitas líneas, transmitiendo sensaciones que descomponen los cuerpos. Son expresiones, plásticas, corporales, o literarias, planteadas menos desde el afán de representar un significado por vías metafóricas, que con la intención de situar lo artístico en un lugar limítrofe, allí donde el sinsentido descoloca al sentido.

Lo animal, en consecuencia, es un interrogante acerca de la definición de lo humano; sobre sus relaciones con lo viviente; sobre el lugar del arte como espacio de encuentro con otras instancias; sobre el lenguaje y sus límites; sobre la apertura a otras materialidades expresivas. Una vía hacia lo anómalo e inclasificable, a aquello que excede y desfonda taxonomías y polaridades. Lo animal como aquello que desvía y subvierte el lenguaje, al implicar el cuerpo y deseo como fuerza desestructuradora de las significaciones. Lo animal como desborde de la palabra, propiciando una experiencia y un pensamiento no antropocéntrico, un pensamiento descentrado que borra los límites entre humano y animal, racional e irracional, consciente e inconsciente, personal e impersonal, masculino y femenino.

En las páginas restantes quisiéramos mostrar algunas manifestaciones cinematográficas que evidencian algo de lo dicho. También algunas otras que muestran una copresencia humano-animal, comunidades más allá de lo humano, por tanto, más allá de la palabra y el afán de significación.

Biosocialidades, relaciones entre especies que comparten un mundo común, una misma vulnerabilidad. Cuerpos mixtos, otras composiciones con lo viviente en las que el animal se constituye en una presencia de otro orden, una presencia no sometida a lo humano, ni siquiera a su afán interpretativo.

Cuatro miradas y cuatro maneras de caerse

El Caballo de Turín

En el libro Los Desarzonados de Pascal Quignard, cada relato da cuenta de una multiplicidad de relaciones y encuentros entre caballos, humanos, ciervos, amos y esclavos. Hombres libres, valientes, o cobardes a caballo. Relaciones en las que los animales y los humanos no se asumen por su distinción, sino que se encuentran desde los afectos, por contagio entre los cuerpos. A veces comparten un destino común, caminan entre abismos, saltan en medio de acantilados y cabalgan juntos fuera de los límites que impone la cultura.

Todos estos encuentros dan lugar a una serie de transformaciones. En muchos casos éstas derivan en procesos de escritura por parte de los sobrevivientes, la palabra se convierte en el destino de muchas de estas metamorfosis. Desarzonarse tiene que ver con caerse del caballo, romperse los huesos y agrietar el alma, quedar roto o desmembrado. Un caballo, por ejemplo, al oír el ruido de la guerra salta a un pantano, se suicida y desarzona a su amo, un romano, un bárbaro llamado Mettius Curtius. Ese acontecimiento, que, como la muerte, el amor y la locura, irrumpe sin avisar, y advierte de maneras tristes y a veces alegres, que ya nada será como era antes, qué es necesario un movimiento brusco o una valiente rendición ante la realidad.

En otro capítulo escribe “un caballo que te lleva, eso es la metáfora” (2), y hace alusión a la manera en la que pasamos de un rostro a otro, de una palabra a otra, de una imagen a otra, de una relación a otra, de un sexo a otro, de una idea a otra, de un deseo a otro, de un Edipo a otro, de una mirada a otra, de un chat a otro, de trasteo en trasteo, y muchos etc. Eso otro que somos, y a la vez ya no somos nosotros.

En otro pasaje cuenta que Nietzsche escribió, en una de sus libretas, al ver el caballo de Van Dyck que: “lo llenaba de orgullo” y que “lo puso de nuevo de pie” durante una de sus depresiones. Pero también narra ese momento oído varias veces, y que no deja de inquietarnos, aquel en el que Nietzsche observa en una calle de Turín a un caballo que se desplaza con mucha dificultad. Su dueño lo golpea violentamente y Nietzsche mira al caballo, lo abraza, lo mira a los ojos, es mirado por esos ojos, y cae en un abismo psíquico. No vuelve a escribir, se silencia, y como muchos otros queda postrado en la cama, la cual convierte en su tumba.

Todos somos ese caballo, pero no todos somos Nietszche. No aguantó esa mirada, no la soportó y se desarzonó. Partiendo de ese relato los directores Béla Tarr y Ágnes Hranitzky, en la que creemos hasta ahora es su última obra, nos muestran los últimos 6 días del caballo que vio Nietzsche: su dueño, su hija, su entorno, su casa y su vida miserable. Los tres personajes están apresados por el clima, el hambre, sus vidas tristes y abandonados en las montañas más agrestes. Las imágenes del comienzo y la música nos van revelando los últimos días del caballo que miró a Nietzsche, el hombre violento que lo maltrataba, su hija también sometida. Pero no se trata de salir de la adversidad, sobreponerse a la vida, como ocurre en la mayoría de las películas. Se trata de entrar al momento previo de abandonar la vida, de deshacerse en ella con toda la dignidad del caso.

El caballo se resiste a salir, a trabajar, a escapar, y después se rehúsa a comer o beber agua. Además, el pozo se seca, como los personajes, y todo deviene oscuridad. Belleza oscura, que no admite vuelta atrás. En una escena del final vemos al padre y a la hija dándonos la espalda. Entonces nos vemos mirándolos, los vemos mirar al caballo. El padre le quita la última correa, prueba de la domesticación. El caballo se encuentra entre los dos cuerpos y nos mira a nosotros, nosotros vemos su rostro irse, en silencio. La hija cierra la puerta.

Vimos el caballo que desplomó a Nietzsche, a través de la mirada de Tarr y Hranitzky, y nos caemos. Algunos lloramos con esos llantos que son alegres, porque tal vez comenzamos a percibir nuestra propia muerte. Gracias al caballo, y por el contagio y afección que genera, todos pueden irse. Asistimos al momento previo de dejar la vida. Devenir caballo les permitió morir, al padre, a la hija, al viento, a la neblina, a las hojas, al árbol, a la ventana. Todo quedó a oscuras y sabemos lo que anuncia esa oscuridad.

Tal vez si Tarkovsky pudo “esculpir en el tiempo”, esas casi tres horas del Caballo de Turín, también nos esculpe a nosotros, en nuestro propio tiempo. Y nos esculpe con una belleza triste que nos conecta profundamente con la vida.

De la mano de Stalker y Nostalgia

Cuando Tarkovsky decide adaptar un relato de ciencia ficción llamado Partida de recreo en el campo, de Arkadi y Borís Strugatski, entramos de la mano de tres personajes a una Zona. Las imágenes nos van mostrando ruinas en el marco de una naturaleza que ha invadido el espacio. Ventanas, puertas, arcos, escaleras, charcos, goteras, espacios imaginarios de volúmenes de polvo, muchos prados, trampas invisibles y un perro negro.

Se podría intentar descifrar simbólicamente esos elementos, buscarles significados profundos, analogías, señalar que las puertas y ventanas aluden a nuestro inconsciente y sus laberintos, que las ruinas son nuestra propia memoria, que los charcos son espejos donde ellos buscan su reflejo, que el perro representa una especie de actualización de un psicopompo que acompaña dicho viaje. Tanto por decir en el vano intento de colonizar con significados algo que simplemente Tarkovsky muestra. Digamos que nada de lo que vemos quiere representar algo. Estas figuras, formas, fluidos, materias, atmósferas y climas, no son la idea de algo, son la presencia de una experiencia cinematográfica. Basta

con estar frente a estas imágenes en movimiento, y desear entrar en ellas, pero no para disolverlas en interpretaciones teóricas y académicas.

¿Pero, cómo decir algo de la película sin caer en las trampas de la representación? Vamos a contradecirnos y diremos que un stalker en sus posibles traducciones significa, acosador o cazador. Alguien que está al acecho de algo, persigue o se persigue a sí mismo, porque desconoce, porque se pregunta, por qué persiste en preguntarse sobre la vida. Insiste en una especie de búsqueda y eso lo lleva a tomar la decisión de entrar a la Zona. En la zona hay trampas, no hay certezas ni seguridad alguna, todo puede cambiar, transformarse y volverse terrible. Estamos ante la sensación de que algo no grato puede suceder; si se avanza demasiado rápido; si no se está atento, entregándose a cada situación, algo puede irrumpir de repente y acabar con todo. Los personajes van transformando las circunstancias, a medida que caminan y conversan.

Un escritor, un científico y un stalker se introducen en la Zona, los tres confundidos y desconcertados, y esa confusión los lleva a indagar sobre otros modos de existir, de coexistir. Cada uno a su manera intenta comprender algo, algo que jamás se revela del todo. Dentro de las conversaciones, gestos, miradas, gritos, silencios, miedos y afecciones, se vislumbra algo, pero nunca se aclara nada porque así es la Zona: llena de luces y sombras, de claros opacos, grises oscuros y tonos oxidados a los que llamamos ocres.

Estos hombres, al ingresar a la Zona, acceden a un territorio de experimentación vital que trasciende sus saberes, es desconocido, pero no para asumirlo como posibilidad de conocimiento, más bien como posibilidad de entregarse al no saber. Por ello los personajes no son heroicos, se derrumban, pierden la verticalidad, permanecen en el piso. En una escena memorable, el perro negro aparece desde el fondo frente al stalker y se acuesta entre sus piernas. Ambos permanecen ahí y no sucede nada. Son vulnerables y no luchan contra eso, pero su vulnerabilidad los abre a la vida, y no sólo a sus vidas, a la vida en general, aquella que vivimos solamente una vez pensando que son varias.

¿Qué es reconocerse como débil? Es reconocer y reconocerse en el otro a través de la vulnerabilidad, no para diferenciarse sino para transitar con él un mundo común. Y en ese transitar el otro no representa nada, representarlo justamente equivaldría a distanciarse de él, de su mundo, que no es distinto del nuestro. Simplemente la vida juntos, con sus contagios, encuentros y desencuentros, como diría Spinoza. Lo contrario a esa pasividad adánica y edénica, ordenada, jerárquica, fría y vertical, donde se dan nombres y se culpabilizan los deseos.

En Nostalgia asistimos a algo similar. ¿Nostalgia de qué? Quizás de algo primordial que excede cualquier lugar o significado, nostalgia del simple ser, de un estado anterior impersonal, y presubjetivo. Quizás un retorno a un mundo anterior irremediablemente perdido. “El melancólico ve surgir incesantemente lo Perdido en lo Irrecuperable”, (3)

Cerremos este recorrido por el mundo de Tarkowsky con sus palabras: “En Nostalgia quería dar continuidad a mi tema del hombre ´débil´, que en cuanto a sus características externas no es un luchador, pero que para mí es un vencedor en la vida. Ya Stalker dice en un monólogo que defiende la debilidad como el único valor verdadero y como la esperanza para la vida. Siempre me han gustado las personas incapaces de adaptarse a la realidad pragmática”. (4)

Simone Massi: esculpir la vida en dibujos

Y en ese mismo tono melancólico, y con el mismo deseo de apertura hacia la vida y hacia el otro, encontramos al animador italiano Simone Massi. Sus obras están absolutamente atravesadas por el cine de Tarkovsky. En ocasiones se apropia de una escena, la del hombre acostado a ras de tierra, escena reiterada en sus animaciones. En otras, los hombres caen dibujados, se desmayan; también caen zapatos, cordones, ropas, trapos, trapos rojos.

En la animación Fare fuoco (hacer fuego), nos presenta a un hombre acostado frente a un lobo. Se abre a ser mirado por el “otro” animal; o al revés, no es claro, y no importa, no hay distinción entre ellos. Hombre y animal se miran, se huelen, se siguen y caminan juntos. ¿Quién soy ante la mirada de un animal? Nos recuerda al propio Derrida cuando sale del baño, desnudo, en silencio, y se ve sorprendido por la mirada de su gata. Se incomoda, siente vergüenza, la situación le hace preguntarse sobre el hecho de estar desnudo frente a su gata, ¿Qué pudo revelarle esa mirada? No se desarzona, pero sí escribe un libro llamado El animal que luego estoy si(gui)endo. En dicho texto reflexiona acerca de lo que nos distingue de los animales no humanos. Paradójicamente podría ser el hecho de estar desnudo sin saber que lo está, lo cual es propio del animal, porque no hay desnudez en la naturaleza. Condición que propicia un alejamiento de las nociones de bien y mal con todas sus resonancias morales.

¿Pero quién sigue a quién en la animación de Massi? Ninguno, ambos se siguen, ambos devienen, devienen fuego, devienen nieve, devienen paisaje, sonido, pelo, garrapata y gritó. Massi nos permite entrar en una experiencia directa del tiempo, una experiencia no lineal, un tiempo en simultáneo, con sensaciones de vértigo y angustia. Los sonidos no ilustran las imágenes, estamos absortos por una destreza técnica que logra trascenderse a sí misma, porque está conectada con algo afectivo. Esto permite que el dibujo construya una poética visual.

Massi invita a un viaje donde las imágenes nos devuelven la mirada, nos interpelan continuamente, nos sentimos arrastrados a sus mundos. Los espacios parecen esculpidos por su particular manera de dibujar las historias y el tiempo de un campo italiano que ha sufrido la guerra. Dibujos cargados de rayaduras y del gesto de las sustracciones que ejerce la gubia sobre el papel. Profundo y nostálgico es el tiempo de los trabajos de Massi, al igual que su manera de obrar. Trabajó en una fábrica como obrero o artesano y tal vez por ello se resiste a una labor fácil y de resultados

inmediatos. En una fábrica no sólo se producen cosas, también se producen deseos, sociales y colectivos, como lo plantean Deleuze y Guattari, deseos que no emergen de carencias sino de una intensa y concreta necesidad de experimentación. Quizás allí cultivó un deseo y una imaginación que, lejos de agotarse en la representación, se imponen como potencia de creación.

Las resonancias de la materia en las Estaciones, de Pelechian

"Para mí, el cine es de antes de la era de la Torre de Babel, de antes de la división en lenguajes diferentes. Por razones técnicas apareció después de las demás artes, pero por naturaleza las precede". (5) Artavazd Pelechian

En Las Estaciones (1975) Artavazd Pelechian nos introduce en el "secreto movimiento de la materia", en una espiritualidad inmanente a los flujos rítmicos de lo viviente, en la música de un mundo en el que respiran al unísono hombres, animales y naturaleza. Movimiento y sonido parecen obedecer a un ritmo que, si bien pertenece a la materialidad del mundo, sólo aparece en y por las imágenes. Sus "montajes a distancia" obedecen a la vida, la escuchan, le pertenecen.

Pelechian entiende lo vivo en sus mutaciones, de allí que su montaje, obediente a la profundidad de la vida material, capte bloques de espacio tiempo materializados en encuentros y composiciones de humanos, animales y naturaleza. A través de la alternancia de repeticiones e intervalos nos muestra la dinámica de un todo vibrante. Una suerte de cosmopoética, de polifonía vital, combatiendo la inminencia del caos y la destrucción. El montaje es la vida misma resistiendo creativamente al caos.

A base de repeticiones de ciertas secuencias que constantemente desaparecen y reaparecen, somos atrapados por la simbiosis de lo viviente. En Las Estaciones todo resuena sonora y visualmente, a través de escenas que se repiten, como cargar heno, desplazarse en el río, movilizarse con ovejas, penetramos en la secreta relacionalidad de la vida. Lo humano no se presenta aparte, sino haciéndose uno con la materia, con el heno y las ovejas, y todos se mueven en su mutuo afectarse, todos caen y todos se levantan conjuntamente. Los humanos no se levantan por encima de esos encuentros, por el contrario: caen, se levantan, y vuelven a caer con ellos.

Las Estaciones nos va envolviendo en una circularidad que doblega el tiempo lineal de lo humano, en un movimiento donde todo lo viviente restablece una suerte de continuidad, de biosocialidad ligada a un tiempo espiralado e hipnótico. No estamos frente a una historia, o a un relato en el tiempo, estamos en el mismo tiempo. Pelechian nos hace sentir una temporalidad no exenta de una profunda afección. El director armenio afirmaba su interés por hacer del documental un campo emocional correspondiente al misterio y a la secreta vibración de lo viviente. La emoción que trasciende el logos, la emoción de quien no está frente al mundo sino inserto en él, en una trama vital en la que lejos de dominar el entorno lo humano se disuelve en él. Quizás por ello, al referirse a la película, insistía: "Uno no debería olvidar quien es el protagonista en esta película. No es el hombre quien se impone ante la naturaleza, sino más bien al contrario." (6)

Para concluir, quisiéramos citar a Gilles Deleuze, refiriéndose a la afección que experimentaba Van Gogh con la naturaleza, más concretamente con el sol, afección perfectamente prolongable a la relación con otras materialidades y especies. En el libro En medio de Spinoza se refiere a diversas formas de conocimiento, la primera alude a un gusto por el sol: me gusta (I like), me agrada tomar el sol. Existe un segundo género de conocimiento el cual no es un conocimiento teórico, pero tampoco se reduce a mencionar los efectos del sol sobre el cuerpo. Para señalarlo introduce el quehacer del pintor, preguntándose qué quiere decir componer relaciones de un cuerpo con el sol: "Van Gogh pintaba de rodillas, en sus cartas habla mucho de las puestas de sol que lo fuerzan a pintar casi acostado para que su ojo del pintor tenga la línea del horizonte lo más baja posible". (7)

Se trata de una experiencia de encuentro, de fusión, de devenir, una experiencia intensiva no explicable ni enseñable: "No es la escuela la que me enseña eso; no es en la Academia que lo aprendo. Yo compongo relaciones y de cierta manera me elevó a una comprensión de las causas. Y desde entonces ya puedo comenzar a decir`yo amo el sol´". (8)

Es componerse con el sol, conquistar una fusión, una comunión, una indistinción con el sol. Lo que pinta Van Gogh no el sol, es esa fusión. Y va más lejos para señalar un tercer género de conocimiento, una suerte de unión mística, aludiendo que no en vano muchas religiones han construido una mística del sol: "Qué es lo que hace que, por relación a su sol rojo, que se come toda la tela, con las ondulaciones en Van Gogh, etc. él tenga todavía la impresión de que hay un más allá que no puede llegar a pintar?, ¿Qué es ese más allá que no llegará a restituir en tanto que pintor? ¿Es eso el relevo místico?". (9)

BIBLIOGRAFÍA

Lispector, Clarice (1964). La pasión según G. H. Editor digital: Titivillus. ESPA pdf- espapdf.co

Quignard, Pascal (2013). Los Desarzonados. Último Reino VII. El Cuenco de Plata. Buenos Aires, pág 88

Quignard, Pascal (2016). Sobre lo anterior. En Cuenco de Plata. Buenos Aires, pág. 53

Tarkovsky, Andrei (1991). Esculpir en el tiempo. Ediciones Rialp, S.A. Madrid. pág. 232

Conversación con Jean Luc Godard. Entrevista publicada en Le Monde. 2 de abril 1992. Tomado de www.ellumiere.net Tomado de http://www.play-doc.com/

web2012/_video/seasonsC.html

Deleuze, Gilles (2017) En medio de Spinoza. Editorial Cactus, Buenos Aires. pág. 479

Deleuze, Gilles (2017). En medio de Spinoza. Editorial cactus, Buenos Aires. pág. 479

Deleuze, Gilles (2017). En medio de Spinoza. Editorial Cactus, Buenos Aires. pág. 480

REFERENCIAS

Becerra, Sergio y Fontanel, R (editores). Materia y Cosmos.

Conversación con Jean Luc Godard. Entrevista publicada en Le Monde. 2 de abril 1992. Tomado de www.ellumiere.net

Deleuze, Gilles, En medio de Spinoza. Editorial Cactus, Buenos Aires 2017.

Derrida, Jacques, El animal que luego estoy si(gui) endo. Editorial Trotta Madrid. 2008.

Hemispheric Institute of Performance and Politics. New York University; E-misférica; 10; 1; 2-2013; 1-9

Las películas de Artavazd Pelechian Bogotá, Idartes-Cinemateca Distrital 2011.

Lispector, Clarice. La pasión según G. H. Editor digital: Titivillus. ESPA pdf- espapdf.co

Quignard, Pascal. Sobre lo anterior. En Cuenco de Plata. Buenos Aires, 2016.

Quignard, Pascal. Los Desarzonados. Último Reino VII. El Cuenco de Plata. Buenos Aires, 2013

Tarkovsky, Andrei. Esculpir en el tiempo. Ediciones Rialp, S.A. Madrid ,1991

Yelin, Julieta. Para una teoría literaria posthumanista: la crítica en la trama de debates sobre la cuestión animal;

Yelin, Julieta. Leer y escribir la vida. Aproximaciones a una perspectiva biopoética. En Literatura: teoría, historia, crítica, vol. 21, núm. 1, 2019, págs 321-336.

HyperPlant. Vínculos inteligentes entre humanos y plantas

Maria Natalia Kong Yi
Arquitecta, Maestra en Diseño Interactivo (MAEDI)
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU)
Universidad de Buenos Aires (UBA)
nkongyi@gmail.com
Lima, Perú

RESUMEN

El ser humano se ha convertido en una amenaza ambiental debido al estilo de vida contemporáneo y la impronta del paradigma moderno, basado en la escisión entre naturaleza y cultura. Por ese motivo, existe un creciente desarrollo de investigaciones interdisciplinarias que articulan ciencia, diseño y tecnología, en la búsqueda de sistemas de producción, materialidad y formas de habitar más sostenibles. Sin embargo, en relación con los patrones de consumo, los usuarios todavía reflejan una falta de comprensión holística respecto al impacto ambiental de sus decisiones.

En este artículo, presento mi exploración en diseño para abordar esta problemática, a partir de la resignificación del binomio naturaleza y cultura, aplicada a la interacción entre humanos y plantas. Se basa en la filosofía ambiental y la creación de vínculos entre el ser humano y la naturaleza, en el contexto del internet de las cosas y los espacios habitados inteligentes.

Asimismo, se introduce una narrativa ficcional en la interfaz digital, que se combina con la visualización de datos de la realidad. En este sentido, la narrativa virtual se convierte en una herramienta de interacción mediada, con seres no humanos, que permite construir vínculos en el tiempo, basados en una perspectiva emotiva.

PALABRAS CLAVE

Interacción entre humanos y plantas; Biomimética; Diseño ambiental; IoT; Calidad del aire.

INTRODUCCIÓN

El estilo de vida contemporáneo está influenciado por el paradigma moderno y la visión de una relación de dominio entre el ser humano y la naturaleza, sumados a la concepción errónea de la naturaleza como fuente ilimitada de recursos. El predominante consumismo que lo caracteriza conlleva a modelos de producción y patrones de consumo insostenibles, que tienen como consecuencia la polución y degradación ambiental (1).

La creciente conciencia sobre la problemática ambiental y sus efectos negativos en la biodiversidad y la salud pública se reflejan en nuevas perspectivas de diseño. Como respuesta, se evidencia una búsqueda interdisciplinaria para la incorporación de elementos y procesos más sostenibles en el desarrollo de las actividades humanas, con el uso de biomateriales, además de prácticas y soluciones menos invasivas y más respetuosas con el ambiente. De este modo, existe un retorno a la biomimética, que reinterpreta la naturaleza como fuente de inspiración, para encontrar posibles alternativas funcionales y morfológicas (2).

No obstante, los hábitos y decisiones de consumo de los usuarios todavía reflejan una falta de perspectiva holística acerca de su rol e impacto en el contexto ambiental. En ese sentido, se propone resignificar la relación entre naturaleza y cultura desde el diseño, con un enfoque ambiental que atraviesa transversalmente la experiencia del usuario.

En la actualidad, más del 55% de la población mundial vive en áreas urbanas y se estima que para el 2050 alcanzará el 68% (3). Por este motivo, se eligió la ciudad como contexto, donde la tecnología y la interconectividad están cada vez más presentes, impactando en los espacios habitados inteligentes. En las ciudades, la polución del aire representa un problema importante debido a su efecto negativo en la salud pública, asociado a enfermedades cardiovasculares, problemas respiratorios y cáncer al pulmón. No sólo afecta los espacios exteriores, sino también interiores, donde la población urbana se encuentra la mayor parte del tiempo. En ellos, la polución del aire exterior se suma a emisiones propias de sustancias y materiales utilizados en distintas actividades humanas, como productos de limpieza y cuidado personal, acabados y mobiliario, entre otros (4).

En las siguientes secciones, se presentará la investigación para el proyecto HyperPlant[1], que aborda este tema a partir de la interacción cotidiana entre humanos y plantas, tomando como punto de encuentro la calidad del aire en espacios interiores. Actualmente, esta propuesta se encuentra en desarrollo y cuenta con un enfoque vincular, basado en aspectos prácticos y funcionales, e inspirados en

1. El Arqueodiseño desentraña el Allwiya kamay, parte del tejido convivial

Ivan Illich señaló que las herramientas Estas son HyperPlant, es el proyecto de tesis de maestría de la autora y fue presentado en la Conferencia China de Diseño Bio-inspirado y Tecnología, organizada por la Universidad de Dalian (2020).

elementos emotivos y lúdicos. HyperPlant es un accesorio para plantas de interiores, que potencia el mecanismo de fitorremediación del aire y cuenta con una interfaz digital, con la que se desarrolla una narrativa ficcional y se monitorea el impacto de la planta en el ambiente. En ese sentido, se establece un paralelo entre la planta existente y su avatar digital, recreando la sensación integral de realidad.

METODOLOGÍA

En respuesta a esta problemática, se propone una investigación a través del diseño (5), para la construcción de un sistema vincular interactivo entre humanos y plantas. En base a la metodología de investigación en diseño de Blessing y Chakrabarti (6), se planteó la alternancia de procesos descriptivos y prescriptivos, en una propuesta de articulación no lineal compuesta por tres áreas de acción: investigación, conceptualización y experimentación. Se partió de un enfoque interdisciplinario para comprender aspectos teóricos, técnicos y funcionales para la conceptualización y diseño del vínculo, desde la intersección entre el entorno, el usuario y la planta.

El concepto de campo expandido (7), como espacio híbrido que excede lo físico, fue reinterpretado para aplicarlo a la trasgresión de los límites del cuerpo, en relación con la interconectividad y la virtualidad. Como resultado, las interacciones físicas y virtuales fueron combinadas mediante la interfaz digital, con una propuesta narrativa creada para repensar la naturaleza, en términos de coexistencia.

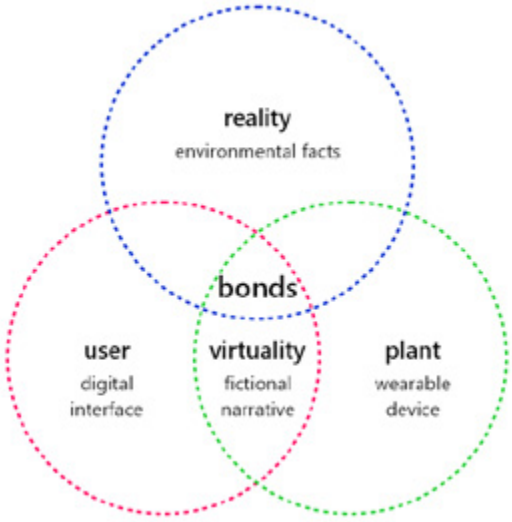


Fig. 1 HyperPlant. Conceptualización del vínculo

En ese sentido, esta investigación se inscribe dentro del enfoque de la filosofía ambiental, que sugiere un campo relacional dinámico, basado en el constante movimiento e interacciones entre los organismos que coexisten en el medio, y requiere una comprensión inter y transdisciplinaria (1). Este enfoque se complementa con el concepto de vínculo, desde una perspectiva sistémica en términos de complejidad, y una relación de interdependencia entre el sujeto y el objeto (8).

En base a la noción de realidad subjetiva de Kusahara, su estudio acerca de mascotas digitales japonesas (9), y el análisis de la aplicación móvil My Tamagotchi Forever (10), se plantearon 5 lineamientos para generar una sensación integral de realidad a través de HyperPlant. Estos se basan en la articulación de la virtualidad y la realidad.

En relación con la calidad del aire y la interacción con plantas en espacios habitados inteligentes, se examinaron dispositivos basados en el uso de plantas para comprender los requerimientos morfológicos y mecánicos incorporando, mediante la tecnología, la funcionalidad de fitorremediación del aire asistida en el dispositivo. Asimismo, se examinó bibliografía acerca de calidad del aire, para identificar las variables a monitorear, y los estudios de Wolverton[2] acerca del uso de plantas para la fitorremediación del aire en interiores, para determinar las especies a utilizar (11).

Actualmente, la investigación está enfocada en el desarrollo del prototipo del dispositivo y la interfaz, como parte del proceso de experimentación proyectual. Para ello se ha considerado un listado reducido de 5 especies de plantas (basado en su impacto en la calidad del aire, resistencia y facilidad de cuidado) y el uso de componentes electrónicos existentes (no se diseñarán sensores, actuadores ni microcontroladores). De esta manera, el énfasis de la experimentación se centra en el diseño del sistema y no en posibles problemas de la planta, ni el desarrollo de componentes específicos, propio de otras especialidades.

RESULTADOS

A continuación, se presentarán los conceptos y estrategias utilizadas en el proyecto (12), atravesando transversalmente las tres áreas propuestas en la metodología: investigación, conceptualización y experimentación.

Vínculos en interacciones artificiales

Desde una perspectiva psicoanalítica, Puget define el vínculo como un binomio indivisible, compuesto por dos partes diferentes pero interdependientes, en constante intercambio, que comparten un sentido de pertenencia, determinado por el espacio virtual entre ambas (8). Respecto a la noción de interdependencia, se propone la interacción y la percepción del beneficio recíproco entre las partes, como elemento que mantiene la tensión en el tiempo, fortaleciendo el vínculo.

En relación con la interacción con dispositivos de vida artificial, Kusahara señala que el concepto subyacente en las mascotas virtuales y robots es generar una comunicación entretenida con los usuarios. El compromiso e interacción

2. B. C. Wolverton, investigador principal de la NASA en el estudio sobre el uso de plantas interiores para la reducción de la contaminación del aire en interiores (1989).

con el dispositivo se fortalecerá en la medida que el dispositivo logre transmitir la sensación de realidad, con elementos como patrones de comportamiento reconocibles o referencias al contexto, aún cuando no se utilice una estética realista. Además, señala que el sentido de responsabilidad hacia las mascotas virtuales incrementa el apego y el vínculo, con funcionalidades de personalización e interacción que reflejan comportamientos aprendidos, esbozando la relación causa efecto entre el cuidado y su evolución (9).

En el caso de Aibo, la mascota robot de Sony, sus comportamientos iniciales se asemejan a los de un cachorro y se van transformando en los de un perro, al pasar el tiempo. En cambio, para los Tamagotchi[3]mascota digital de Bandai, el cuidado y atención de la mascota podría dar lugar a que se convierta en un personaje negativo o muera.

En el año 2018, Bandai lanzó la aplicación móvil My Tamagotchi Forever (10), una nueva versión del Tamagotchi, adaptada al contexto y entorno de los dispositivos móviles. En esta versión, se introduce el sentido de realidad mediante herramientas visuales y hápticas, introduciendo el entorno del usuario con realidad aumentada y evocando las cosquillas propias de la interacción con mascotas reales. Además de requerir el cuidado de la mascota, esta aplicación cuenta con juegos embebidos, múltiples personajes, procesos evolutivos, personalización y una dimensión social, a través de una comunidad.

A diferencia de estos referentes, el concepto de HyperPlant consiste en mediar y resignificar las interacciones entre dos seres reales -el usuario y la planta- desde un enfoque vincular, a través de una realidad subjetiva. Para ello, se establecieron los siguientes lineamientos para recrear la sensación de realidad:

Conexión del usuario con una planta real en el hogar

El dispositivo es un accesorio para la planta, que la transforma en un sujeto de interacción y revela las interrelaciones entre la planta, el usuario y el ambiente.

Aplicación del enfoque ambiental en interacciones de beneficio mutuo

La cohabitación beneficia a la planta, que es cuidada por el usuario, y al usuario, por efecto de la fitorremediación asistida y su impacto en el entorno.

Visualización y monitoreo de datos en tiempo real.

El dispositivo brinda al usuario información en tiempo real sobre las necesidades de la planta, el ambiente y la calidad del aire, a través de la interfaz digital. Creación de una narrativa ficcional y personalización

La planta cuenta con un avatar dinámico, con expresiones humanizadas, dando lugar a intersticios híbridos de interacción que diluyen los límites entre la virtualidad y la realidad.

Introducción de la realidad en la virtualidad, apego y sentido de pertenencia

Se plantea el uso de herramientas de georreferenciación para insertar la realidad del usuario en el mundo del avatar, con referencias locales y utilidades para interactuar con la comunidad de usuarios cercanos.

Biomimética aplicada a espacios habitados inteligentes

En la década de 1980, la NASA desarrolló una investigación para la mejora de la calidad del aire en espacios herméticos con plantas. Este se basó en el mecanismo de fitorremediación, mediante el que las plantas extraen contaminantes del medio (agua, aire o suelo) y los transforman en elementos inocuos. En el caso del aire, la fitorremediación se asocia principalmente al nivel del rizoma, donde los contaminantes son fijados al sustrato y son degradados por microorganismos (13). Distintas especies de plantas de interiores fueron analizadas en este estudio, ponderando beneficios ambientales, vinculados al balance de humedad ambiental, con su capacidad fitorremediadora para determinados contaminantes.

En la actualidad, la mayor parte de los purificadores de aire, disponibles en el mercado, combinan la ventilación asistida con filtros físicos y otras tecnologías artificiales, sin considerar el uso de plantas (14). No obstante, se encontró algunas propuestas basadas en la fitorremediación, vinculadas al arte y el diseño.

En el 2016, surgió Clairy, el primer dispositivo comercial de purificación de aire mediante plantas, que se convertiría en Natede en el 2018. Natede, un objeto de diseño centrado en la mejora de la calidad del aire, con requerimientos de cuidado mínimos para la planta. Consiste en una maceta inteligente, que contribuye a mejorar la calidad del aire con un filtro fotocatalítico que atrapa los compuestos orgánicos volátiles (COV) y un sistema mecánico de flujo de aire, que circula entre las raíces a través de un sustrato permeable. Mediante su interfaz digital, el usuario puede monitorear la calidad del aire y encender el dispositivo, con programas personalizados. Además, cuenta con un depósito de agua permitiendo una autonomía de 4 semanas (15).

Desde un enfoque ambiental, HyperPlant busca ofrecer una solución que no implique la obsolescencia de las macetas tradicionales, mediante un dispositivo que pueda colocarse en macetas existentes y convertirlas en un objeto inteligente que potencie el mecanismo de fitorremediación de la planta. Sin embargo, dado que se parte de la interacción como elemento fundamental para la resignificación del vínculo entre el ser humano y la naturaleza, la propuesta sólo incluye alertas para el cuidado de la planta, no incluye funcionalidades de automatización.

Al establecer la correspondencia entre la interfaz digital y una planta real, convertida en sujeto de interacción,

3. Dispositivo portátil popular a mediados de la década de 1990. Se introdujo al mercado en noviembre de 1996 y en mayo de 1998, había alcanzado 40 millones de unidades vendidas.

existe mayor libertad gráfica en relación con la estética resolutiva. Esto se debe a que la sensación de realidad se soporta en la planta con la que el usuario puede interactuar regularmente, dentro del espacio cotidiano. Asimismo, la funcionalidad de fitorremediación del aire, potenciada mecánicamente, y la visualización de datos del entorno en tiempo real contribuirán progresivamente a consolidar el vínculo, basado en el beneficio mutuo de la cohabitación del espacio. Del mismo modo, el avatar de la planta cambiará en el tiempo, evocando la idea del crecimiento y manifestando si existen carencias en su entorno y cuidado.

Tras examinar otras iniciativas[4], se determinó enfocar el diseño del dispositivo como un accesorio para macetas, que permita inyectar aire en un sustrato no compacto para potenciar la fitorremediación. Para ello, se considera una materialidad rígida y resistente al agua, con una morfología permeable para introducir el flujo de aire entre las raíces. El dispositivo requiere de una posición mixta, para que pueda captar el aire desde el exterior de la maceta y albergar sensores ambientales en la parte superior. Los sensores tomarán datos de temperatura, humedad relativa, humedad del sustrato y luz UV, además de contaminantes, como alcohol, benceno y dióxido de carbono.

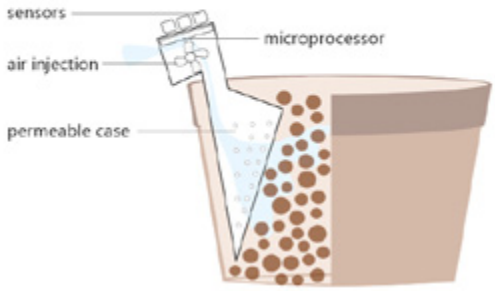


Fig. 2. HyperPlant. Componentes del dispositivo

En base a la investigación de Wolverton (11)se identificó el rendimiento y características de distintas especies para la fitorremediación del aire en interiores, y se determinó una lista de 5 plantas para el diseño de avatares en el prototipado de la interfaz. Los criterios de selección evaluados fueron el impacto en la calidad del aire, condiciones ambientales locales[5], resistencia a plagas y facilidad de cuidado, para no distraer el foco de la investigación durante la validación del prototipo.

Las plantas elegidas fueron Spathiphyllum sp., Schlumbergera bridgesii, Dendrobium sp., Sanseviera trifasciata y Brassaia actinophylla. Otras plantas podrán ser consideradas en prototipos posteriores, al igual que el desarrollo de sensores.

Objetos encantados y cuerpo expandido

McEwen y Cassimally explican las nuevas funciones y posibilidades que el internet de las cosas y la conectividad añaden a la concepción original de un objeto a partir de la analogía con objetos encantados. Desde esta perspectiva, la relevancia y vigencia de un objeto cotidiano depende de su capacidad de enviar y recibir información, y el número de objetos vinculados que aumentan en conjunto la inteligencia colectiva (16).

El internet, como sistema accesible y masivo de interconexión a distancia, da lugar a redes y conexiones que trascienden los límites físicos, convergiendo y superponiendo objetos y sujetos distantes, en un mismo espacio virtual. En ese sentido, partiendo del concepto de campo expandido (7), el internet permite que los límites y los bordes se diluyen, transformándose en un intersticio híbrido y flexible que excede la corporalidad del sujeto. Esto sugiere que la interacción entre el usuario y los objetos puede tener lugar exclusivamente en una dimensión virtual, en una dimensión real o en ambas, dentro del marco del internet de las cosas. De este modo, se amplían las formas de interacción, trascendiendo el espacio y la distancia.

En relación con las diferentes nociones de virtualidad, analizadas por Nusselder (17), se propuso abordar la propuesta que invita al sujeto a repensar la realidad desde un enfoque distinto, situado en un intersticio previo a la interacción con la realidad. Este lugar se refiere al imaginario ficcional que representa la realidad, complementándola con la virtualidad del avatar para resignificar la percepción original de la realidad. Esta concepción de virtualidad es dinámica, adaptativa y multidimensional, e incluye formas de interacción que fluctúan entre lo real y lo virtual, a través de la interfaz.

4. Andrea (Mathieu Lehanneur), Urbie y Sistema Modular de Fitorremediación Activa (Centro para la Arquitectura, Ciencia y Ecología – CASE por sus siglas en inglés)

5. El prototipo será probado en Lima, Perú.



Fig. 3 HyperPlant. Narrativa virtual

La sensación de realidad es introducida por la interfaz digital mediante el avatar de la planta, bajo el concepto de objeto encantado, con expresiones y emociones que cambian según el nivel de satisfacción de sus necesidades. La planta cuenta con una realidad paralela, donde se convierte en un personaje, con nombre y cumpleaños.

Asimismo, crece en un entorno virtual dinámico, que guarda relación directa con las lecturas de los sensores y el contexto georreferenciado, haciéndolo partícipe de festividades locales. En el caso del usuario, los datos recopilados por los sensores le brindan una sensibilidad artificial expandida para percibir la realidad.

Adicionalmente, se introduce una dimensión social tanto para el usuario como para la planta. Los usuarios podrán participar en foros, enviar y recibir mensajes privados, e intercambiar esquejes. Paralelamente, las plantas contarán con referencias y relaciones genealógicas, correspondientes al intercambio entre usuarios. De existir más de un dispositivo en el mismo recinto, podrán visualizarse las distintas plantas como un jardín.



Fig. 4 HyperPlant. Jardín virtual

CONCLUSIONES

HyperPlant, combina enfoques físicos y virtuales, para potenciar la sensación de realidad en la interacción con las plantas, de manera integral. A través de la tecnología y la interconectividad, el dispositivo posibilita tanto la expansión de la planta como del usuario, mediante la fitorremediación potenciada y la percepción aumentada de las características del entorno, respectivamente.

En relación con la virtualidad, la narrativa ficcional constituye una herramienta potencial para las interacciones mediadas con seres no humanos, que permite construir vínculos en el tiempo, basados en un enfoque emotivo. La narrativa, sumada al uso de interfaces digitales para la visualización de datos en tiempo real y el internet de las cosas, pueden contribuir en la transición de la herencia moderna a una filosofía ambiental, mediante el diseño.

BIBLIOGRAFÍA

Noguera, A. P. (2004). El Reencantamiento del Mundo. Manizales: Universidad Nacional de Colombia

Benyus, J. M. (1997). Biomimicry: Innovation inspired by nature. (1st ed). New York: William Morrow.

United Nations, Department of Economic and Social Affairs, Population Division (2019). World Urbanization Prospects 2018: Highlights (ST/ESA/SER.A/421). Recuperado de: https://population.un.org/wup/Publications/

Files/WUP2018-Highlights.pdf

Royal College of Paediatrics and Child Health by Royal College of Physicians (2016, February). Every breath we take: the lifelong impact of air pollution. London: Royal College of Physicians. Recuperado de: https://www.rcplondon.ac.uk/file/2912/download?token=rhEZPBDl

Frayling, C. (1993-1994). Research in art and design. Royal

College of Art Research, 1(1), 1-5. Recuperado de http://

researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_

and_design_1993.pdf

Blessing, L. y Chakrabarti, A. (2009). DRM, a Design Research Methodology.

Krauss, R. (1979). Sculpture in the Expanded Field. October, 8, pp. 30-44.

Puget, J. (1995). Vínculo-relación objetal en su significado instrumental y epistemológico. Psicoanálisis APdeBA, XVIII (2), pp. 415-427.

Kusahara, M. (2001). The Art of Creating Subjective Reality: An Analysis of Japanese Digital Pets. Leonardo, 34 (4), pp. 299-302.

Bandai Namco Entertainment. (2020). My Tamagotchi Forever (6.1.0) (mobile app). App Store. https://apps.apple.com/us/app/my-tamagotchi-forever/id1267861706?l=es

Wolverton, B.C. (1996). How to Grow Fresh Air. New York: Penguin Books.

Kong, M. (2020, Diciembre) HyperPlant. Creating smart bonds between humans and nature. En:

Wang, A. Chinese Conference on Bio-inspired Design and Technology. Dalian, China.
Yang H. y Liu, Y. (2011). Phytoremediation on Air Pollution. In: M. K. Khallaf (Ed.) The Impact of Air Pollution on Health, Economy, Environment and Agricultural Sources (pp. 281-294). Rijeka, Croacia: IntechOpen, DOI: 10.5772/19942.
Environmental Protection Agency (2018, July). Residential Air Cleaners. A Technical Summary. Washington, D.C.: Environmental Protection Agency. Recuperado de: https://www.epa.gov/sites/production/files/2018-07/documents/residential_air_cleaners_-_a_technical_summary_3rd_edition.pdf
Vitesy (2019). Natede – More than an air purifier. Recuperado de: https://vitesy.com/natede/
McEwen, A. & Cassimally, H. (2013). Designing the Internet of Things. West Sussex: Wiley.
Nusselder, A. (2009). Interface Fantasy: a Lacanian Cyborg Ontology. Massachusetts: MIT Press.

REFERENCIAS

Bærenholdt, J. O. (Ed.). (2010). Design research: synergies from interdisciplinary perspectives. New York: Routledge.
Bandai Namco Entertainment. (2020). My Tamagotchi Forever (6.1.0) (mobile app). App Store. https://apps.apple.
com/pe/app/my-tamagotchi-forever/id1267861706
Benyus, J. M. (1997). Biomimicry: Innovation inspired by nature. (1st ed). New York: William Morrow.
Blessing, L. y Chakrabarti, A. (2009). DRM, a Design Research Methodology.
Bonilla, L., Brandetti, L. y Oubel, G. (2019). Accesorio vincular. Hacia una perspectiva relacional del objeto. AREA, 25 (1), pp. 1-18. Recuperado de: https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/2501/2501_bonilla_et_al.pdf
Cross, N. (2006). Designerly ways of knowing. Berlín: Springer
De Kerckhove, D. (1999). La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica. Barcelona: Gedisa.
Environmental Protection Agency (2018, July). Residential Air Cleaners. A Technical Summary. Washington, D.C.: Environmental Protection Agency. Recuperado de: https://www.epa.gov/sites/production/files/2018-07/documents/residential_air_cleaners_-_a_technical_summary_3rd_edition.pdf
Frayling, C. (1993-1994). Research in art and design. Royal
College of Art Research, 1(1), 1-5. Recuperado de http://
researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_
and_design_1993.pdf
Kong, M. (2020, Diciembre) HyperPlant. Creating smart bonds between humans and nature. En: Wang, A. Chinese Conference on Bio-inspired Design and Technology. Dalian, China.
Krauss, R. (1979). Sculpture in the Expanded Field. October, 8, pp. 30-44.
Kusahara, M. (2001). The Art of Creating Subjective Reality: An Analysis of Japanese Digital Pets. Leonardo, 34 (4), pp. 299-302
Lehanneur, M. (1974-2015) Mathieu Lehanneur Andrea. Mathieu Lehanneur. Recuperado de: http://www.mathieulehanneur.fr/project/andrea-90
Lewis, A. C. (2018, Febrero 16). The changing face of urban air pollution. Science, 359 (6377),744-745. Recuperado de: http://science.sciencemag.org/content/359/6377/744/tab-pdf
Maddeaux, S. (8 de agosto del 2019). As artificial intelligence evolves, digital pets are making a comeback, and are more realistic and interactive than ever. National Post. Recuperado de: https://nationalpost.com/entertainment/as-artificial-intelligence-evolves-digital-pets-are-making-a-comeback-and-are-more-realistic-and-interactive-than-ever
McEwen, A. & Cassimally, H. (2013). Designing the Internet of Things. West Sussex: Wiley.
NASA. (1989, septiembre 15). Indoor Lanscape Plants for Indoor Air Pollution Abatement. Recuperado de: https://ntrs.nasa.gov/archive/nasa/casi.ntrs.nasa.gov/
19930073077.pdf
Noguera, A. P. (2004). El Reencantamiento del Mundo. Manizales: Universidad Nacional de Colombia.
Norman, D. (2004). Emotional Design: Why we love (or hate) everyday things. New York: Basic Books. (17) Nusselder, A. (2009). Interface Fantasy: a Lacanian Cyborg Ontology. Massachusetts: MIT Press.
Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018, mayo 2). Calidad del aire y salud. Recuperado de: http://www.who.int/es/news-room/factsheets/detail/ambient-(outdoor)-air-quality-and-health
Papanek, V. (2014). Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social. 2da edición. Pollens edicions: Barcelona.
Puget, J. (1995). Vínculo-relación objetal en su significado instrumental y epistemológico. Psicoanálisis APdeBA, XVIII (2), pp. 415-427.
Royal College of Paediatrics and Child Health y Royal College of Physicians (2016, February). Every

breath we take: the lifelong impact of air pollution. London: Royal College of Physicians. Recuperado de: https://www.rcplondon.ac.uk/file/2912/download?token=rhEZPBDl

United Nations, Department of Economic and Social Affairs, Population Division (2019). World Urbanization Prospects 2018: Highlights (ST/ESA/SER.A/421). Recuperado de: https://population.un.org/wup/Publications/Files/WUP2018-Highlights.pdf

Urbie (2019). Urbie. The Most Eco-friendly Air purifier & Dehumidifier combined. Urbie. Recuperado de: https://urbie.io

Vitesy (2019). Natede – More than an air purifier. Recuperado de: https://vitesy.com/natede/

Wolverton, B.C. (1996). How to Grow Fresh Air. New York: Penguin Books.

Yang H. y Liu, Y. (2011). Phytoremediation on Air Pollution. In: M. K. Khallaf (Ed.) The Impact of Air Pollution on Health, Economy, Environment and Agricultural Sources (pp. 281-294). Rijeka, Croacia: IntechOpen, DOI: 10.5772/19942.

Ritmo 2021: corto audiovisual experimental producido con código de programación. Reporte de avance del primer prototipo

Luis Fernando Medina Cardona
Doctor (c) Arte y Ciencias de los Medios
Universidad Nacional de Colombia
lfmedinac@unal.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Ritmo 2021 es un proyecto de investigación-creación de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia que busca generar un corto audiovisual experimental usando exclusivamente lenguajes de programación. Surge de la conjunción del centenario del corto pionero del cine abstracto Rhythm 21 de Hans Richter y de la coyuntura del confinamiento y la dificultad de realizar audiovisuales que requieran presencialidad. Así, se postulan las cualidades mediáticas de la imagen sintética y el cine sin cámara y se cuestionan los flujos normales de producción audiovisual al reemplazarlos con los flujos de producción de software. Adicionalmente, se propone el uso de software libre como apuesta por una soberanía tecnológica en la creación artística. Este reporte de avance del primer prototipo ofrece un marco conceptual y teórico para el proyecto, así como un análisis de las dificultades de adaptar un paradigma audiovisual a la programación. Con ello, se problematiza la historia de las máquinas de imagen y las máquinas de cálculo bajo la disciplina de los estudios del software. Finalmente, se trazan las tareas futuras para culminar y se reflexiona sobre el proyecto como una forma expandida de investigación y creación bajo lo que se ha denominado "producción académica transmedial".

PALABRAS CLAVE

Investigación-creación; Audiovisual experimental, Lenguajes de programación; Imagen sintética; Estudios de software.

INTRODUCCIÓN

En el contexto académico actual de las artes y el diseño, el paradigma de la investigación-creación se ha convertido en un marco de referencia para los procesos de creación. Los artefactos creativos son portadores del conocimiento propio de las artes (Ballesteros Mejía y Beltán Luengas, 2018, p. 19,22) y proponen una alternativa a los sistemas logocéntricos basados en el texto para la comunicación, como en el caso de la ciencia. Sin embargo. Esto no debe ser una defensa de una supuesta dicotomía disciplinar entre arte y ciencia, pues ambos comparten varios elementos en común (Weibel, 2007, p.15-23). Incluso, la intersección arte y ciencia se ha convertido en un ajetreado campo de práctica artística (Debatty et al. 2011, p. 8), donde los enfoques transdisciplinares han sido claves. Esto posibilita una hibridación disciplinar en la cual el conocimiento se deposita en una red de distintos artefactos mediáticos, entre sensoriales y textuales donde cada uno cumple su función de la forma más adecuada. Así, las creaciones pueden codificar un conocimiento sensorial y reflexivo en distintos soportes. Esto es importante señalar porque justamente la codificación y el soporte se funden cuando la cultura del software se aplica a la creación, más allá de una acepción común como un instrumento.

En este horizonte de la investigación creación aparecen los programas de computador como dispositivos clave en la obtención de un artefacto artístico. Por ello, denominaciones como arte electrónico, arte mediático, arte de los nuevos medios, arte interactivo, entre otros, de alguna forma implican el uso de computadores y su respectivo software como una manera de obtener sus piezas. Desde una perspectiva histórica, esto no siempre fue así y el uso creciente de estos dispositivos, a su vez, exhibe el cambio del computador de máquina de cálculo a una máquina de medios. De forma relacionada, el surgimiento del software como industria, en la misma época (década de 1960), provocó el surgimiento de distintas aplicaciones, algunas de software cultural (Manovich, 2013, p.21,22), que se establecerán en la creación de medios de forma definitiva con la aparición del computador personal o, de manera posterior, con los dispositivos móviles. No obstante, el uso cotidiano de programas de computador o aplicaciones de software se da de una manera instrumental, es decir, como herramientas que procesan entradas y salidas siguiendo un principio cibernético, sin revelar de por sí su estructura entera. Esta observación es la que inspira, en parte, el proyecto de investigación-creación Ritmo 2021.

Ritmo 2021: producción de un corto audiovisual experimental usando técnicas de programación es un proyecto de investigación creación de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia. El proyecto propone crear una pieza audiovisual experimental, de 5 a 7 minutos, usando exclusivamente lenguajes de programación. Tras un primer estudio de factibilidad, los lenguajes de programación processing (visuales) y supercollider

(sonido) fueron seleccionados, pero luego se cambiaron en posteriores iteraciones. La pieza generada está inspirada en el corto experimental dadaísta Rhythmus 21 (1921) del realizador alemán Hans Richter (The Museum of Modern Art, 2020). Se actualizó a un lenguaje visual contemporáneo explorando tres elementos ausentes en la pieza original: el color, los volúmenes en tercera dimensión y el sonido. La pieza fue seleccionada como punto de partida por dos motivos. En primer lugar, el corto es considerado como uno de los primeros filmes abstractos de la historia en donde la ejecución se alejaba del esquema usual cámara-sujeto. Dicho lenguaje abstracto se considera compatible con la estética contemporánea posible gracias a los lenguajes de programación. En segundo lugar, la pieza original se acerca al siglo de creación, por lo tanto, se quiere rendir un homenaje que, desde una perspectiva de arqueología de medios e historia del cine, contraste las técnicas de hace un siglo con las posibilidades digitales de la actualidad. Debe verse que la ejecución de este proyecto concibe el software no como una mera herramienta, sino que, al profundizar en los lenguajes de programación como materia de creación, se explora la propia materialidad del software (pues lo que se construirá será un programa) de una forma que permita indagar sobre la materialidad del medio.

En este artículo se busca discutir los antecedentes y desarrollo del proyecto Ritmo 2021 desde el marco teórico y conceptual del proyecto y desde el análisis del primer prototipo obtenido. Estos dos pilares buscan articular las disciplinas de arqueología de medios, los estudios de software y los estudios críticos de código. El texto está organizado de esta forma: primero se presentará las motivaciones y la coyuntura en la que se concibe Ritmo 2021; luego, en el siguiente apartado, se combinará medios y software al enfocarse en la imagen sintética (Machado, 2007, p.101-109) y su relación con el código; después, el experimento del primer prototipo será explicado para desembocar en la sección de análisis de dificultades de este prototipo; finalmente, las conclusiones y trabajo futuro son discutidos a partir del concepto de producción académica transmedia, el cual quiere implementar este proyecto.

Ritmo 2021: una respuesta audiovisual en los tiempos del distanciamiento

Ritmo 2021 es una iniciativa de investigación-creación que fue concebida en el periodo de confinamiento por la pandemia del año 2020. Por ello, el proyecto busca responder al problema de cómo generar piezas audiovisuales sin dispositivos de captura visuales (cámara) o sonoros (micrófonos y grabadoras de audio), de manera que se explora con ello una estética completamente sintética que prescinde del registro de nuestro entorno. Dicha premisa permite entrelazar dos motivaciones principales: la coyuntural ya mencionada y otra experimental y artística. La primera obedece a la crisis sanitaria que demanda la implementación de otras formas de creación audiovisual que, al no requerir capturas en vivo, eliminen la necesidad de encuentros y desplazamientos propios de un rodaje. En este sentido, la propuesta explora formas que, aunque ya existen (por ejemplo, la animación digital 3D), pueden generar piezas audiovisuales de forma colaborativa y con teletrabajo. La segunda motivación busca profundizar en la vertiente de generación de piezas audiovisuales con lenguaje de programación. Como ya se refirió, técnicas como la animación generada por computador se pueden clasificar como producción audiovisual sintética. Sin embargo, su estética generalmente sigue parámetros figurativos que muchas veces imitan las formas del audiovisual de acción real. Por el contrario, esta propuesta pretende indagar en los lenguajes de programación como un mecanismo mucho más abstracto que, a su vez, sea compatible con la estética audiovisual de trabajos de vanguardia y que representa no solamente la distancia entre personas, sino entre lo figurativo y lo abstracto.

A partir del problema descrito, se formula la siguiente hipótesis: la exploración de los lenguajes de programación para la generación de piezas audiovisuales no solo responderá a las motivaciones descritas, sino que enriquecerá los métodos de producción, estéticas y disciplinas involucrados en la creación audiovisual experimental en el país. De manera específica, los métodos de producción obedecerán al uso de redes informáticas distribuidas. Por supuesto, otras formas de imágenes generadas por computador sin referencia a una ubicación geográfica específica también tienen esta propiedad. Sin embargo, el uso de lenguajes de programación para producir la pieza tiene como consecuencia que no sea producida como una obra audiovisual clásica, sino como software. De otro lado, la estética no solo estaría supeditada a las posibilidades visuales de un lenguaje de programación para procesos artísticos (como Processing), sino que cambiarían la misma forma de pensar en la imagen y plasmarla, ya que estaría mediada por sentencias de programación, es decir, por texto. Finalmente, esta forma de creación implica directamente la interacción entre distintos saberes tecnológicos y artísticos, y promueve el trabajo conjunto entre disciplinas.

Como ya se indicó, Ritmo 2021 debe su nombre al corto experimental alemán Rhythmus 21 de Hans Richter (1921), el cual es considerado como uno de los primeros cortos experimentales del mundo. La inspiración no solo se debe a la celebración del centenario de dicha pieza, sino también a que su naturaleza abstracta resuena con las propias abstracciones de la propuesta resumidas en la imagen sintética y las abstracciones del software como «objeto material semiótico» (Hayles, 2002, p.15). Además, la propuesta de Ritmo 2021 parte de la suposición de que la técnica de operar directamente sobre el material fílmico de hace un siglo para generar imágenes sin registro tiene su equivalente moderno en la materialidad del código informático y su capacidad de simular cualquier medio (Hayles, 2002, p.5). Esta materialidad es justamente la que

defienden los estudios de software ante la creencia difundida de que el software, por no ser observable, es inmaterial. Para aclarar esta materialidad, dos ejemplos intermedios en el tiempo son útiles, los cuales se ubican justo en la época en donde el computador empezaba a ser considerado como algo más que una calculadora gigante y manifiestan esa materialidad ya mencionada. Por un lado, están las obras pioneras del alemán Frieder Nake, a mediados de los años 1960. Y aunque su trabajo abstracto no era imagen en movimiento, sus imágenes fijas o cuadros programados en un computador requerían de un trazador y el papel para ser realizados (Lieser, 2009, p.18,19). De manera similar, las animaciones de Lilian Schwartz, programadas en su trabajo en los laboratorios de Bell, necesitaban la mediación de otros periféricos analógicos para ser visualizados. Para concluir, debe señalarse que el enfoque seleccionado no es nuevo, como lo muestran los ejemplo citados o movimientos actuales como el del live coding. Sin embargo, el recrear un corto pone de manifiesto ciertas tensiones de gran interés para pensar en la imagen procesada por software.

Código e imagen sintética

La historia de las máquinas de cálculo y las máquinas de imagen tiene ya una larga tradición. Dos ejemplos canónicos: el famoso telar de Jacquard de inicios del siglo xix, el cual producía imágenes bordadas a partir de patrones codificados en tarjetas perforadas (Manovich, 2001, p.22), y el computador primigenio desarrollado por Konrad Zuse que codificaba instrucciones en un filme de 35 mm perforado (Manovich, 2001, p.25). Estos dos ejemplos no solo son paradigmáticos, sino que permiten explorar las relaciones entre imagen, abstracción y materialidad. En el primer caso, la imagen a bordar era abstraída en perforaciones efectuadas en un soporte material de tarjetas encadenadas. En el segundo caso, el uso de un filme descontextualizada por completo las imágenes representadas en los fotogramas, dando prioridad a instrucciones y datos también codificados en perforaciones. Estos ejemplos ponen de manifiesto una materialidad de las instrucciones (ergo software) que se hizo menos evidente dada la miniaturización electrónica y las manipulaciones semánticas. Por ello, postulados como el de Kittler, en su famoso texto sobre el software (Kittler, 2017, p.42), rescata la materialidad de los impulsos eléctricos que son el sustrato de lo digital. En la movida análoga, Nake recuerda la materialidad semántica del software (Nake, 2001, 736). Esto coincide con la defensa de los estudios de software de la materialidad (Fuller, 2008, p.4) y es importante para sostener la analogía entre intervenir el soporte fílmico hace cien años con intervenir el soporte de instrucciones de programación hoy en día.

Para profundizar en esta materialidad y la historia de las abstracciones y las imágenes, el trabajo de Flusser puede ser útil. Abusando de la generalización y, a pesar de que el teórico estaba en contra de una lectura lineal de la historia, en su conocida reflexión sobre la imagen técnica, traza una genealogía de la imagen que entreteje abstracciones progresivas y su respectiva pérdida de dimensión con el transcurso del tiempo. De esta forma, el mundo circundante tridimensional es abstraído de dibujos de dos dimensiones. Luego se pasó a la unidimensionalidad de la línea en la escritura y, finalmente, la digitalización nos lleva a una dimensión cero no observable (Flusser, 2017, p.30,31). Más que una refutación, un proyecto como Ritmo 2021 pone en tensión esta visión lineal al contemplar que todas las dimensiones se dan de forma simultánea en la pieza creada. Así, y unido con el concepto de Kittler, los valores de voltaje no observables de un procesador de cómputo (dimensión cero) son manipulados por líneas de código escritas en el lenguaje Processing (una dimensión) para producir imágenes en un monitor de computador (dos dimensiones) que simulan volúmenes (tres dimensiones) inspirados en el corto de Richter. Adicionalmente y a manera de corolario, la importancia de las líneas de código también revela la inconveniencia de una lectura dicotómica del concepto de investigación-creación. Según esto, la crítica de la cultura logocéntrica privilegiada en la ciencia (texto como vector del conocimiento) no puede conducir a una oposición entre textos y artefactos mediáticos ya que, en la cultura de software actual, muchos artefactos mediáticos, como este proyecto, son generados por líneas de código.

El computador se ha convertido en la máquina de medios por excelencia, un metamedio (Manovich, 2013, p. 101-106) gracias a su capacidad de simular cualquier otra máquina. Esta capacidad se debe directamente a la flexibilidad proporcionada por el software, ya que un mismo soporte de hardware es capaz de operar de distintas maneras siguiendo un conjunto de instrucciones determinado. Como ejemplo claro, pueden mencionarse los dispositivos móviles actuales que, a través de las denominadas «aplicaciones» (software), pueden operar como terminal de video, radio, cámara de fotos y video, grabadora de audio, procesador de texto, navegador y, por supuesto, teléfono. Desde la perspectiva de los nuevos medios, hay una estrecha relación entre estos y el software, ya sea como característica de cuasi equivalencia (los nuevos medios están basados en software) (Frabetti, 2015, xxiii), o a través de la programabilidad como una de las características (los nuevos medios son programables). En este contexto hay que entender la imagen sintética, la cual se ha mencionado varias veces. Bajo este concepto, la imagen es capturada, procesada, proyectada y distribuida de forma digital, es decir, acudiendo a códigos de programación. No obstante, como ya se indicó, Ritmo 2021 procura incluso apartarse de la captura y de la representación figurativa del mundo a través de la abstracción visual y del software autocontenida por completo en el código de programación. La implementación de esto último llevó, como en todo proyecto de investigación y creación, a nuevos descubrimientos, errores y cambios de perspectiva.

Desarrollo del primer prototipo de Ritmo 2021

El primer prototipo funcional de Ritmo 2021 obedeció a esa naturaleza híbrida del proyecto, donde había que compatibilizar el pensamiento visual con el pensamiento algorítmico de los códigos de programación. Por esta característica, el proyecto puede definirse en términos de un proyecto de programación, donde parte de las necesidades hacen referencia a resultados visuales. En consecuencia, el corto se define en términos de prototipo funcional, que puede ser ejecutado quedando algunas partes por resolver en futuras iteraciones. Para iniciar, se partió de la siguiente reflexión: ¿cómo actualizar estéticamente el corto experimental de inspiración de Hans Richter? Se concluyó que se puede lograr con el sonido, el color, el uso de figuras 3D y la aleatoriedad. Esto último fue problemático y se descartó, como se explicará más adelante. Al momento de la escritura de este artículo, el prototipo o corto está completo desde el aspecto visual y cuenta con un sonido de muestra que aún no cumple con los requerimientos.

Requerimientos

- El corto debe tener una duración de entre 5 a 7 minutos.
- Los componentes visuales y el sonido deben ser generados, en su totalidad, por código de programación.
- Ningún archivo o registro externo audiovisual debe ser usado para generar la pieza.
- La parte visual debe ser programada en Processing y el audio en Supercollider.
- El corto debe ser una pieza generativa que siempre se comporte diferente (aleatoriedad).
- Tanto en el prototipo, como en otros componentes del proyecto, solo debe usarse software libre.

METODOLOGÍA

La metodología llevada a cabo fue iterativa, basada en principios de programación extrema. Esto significa que no se efectuaban diseños previos, sino que se codificaba de forma inmediata moldeando poco a poco el resultado. Los ciclos de revisión de avance fueron semanales y el equipo para este prototipo constó de dos personas (el autor y un estudiante de apoyo). En algún momento se pensó en usar un sistema de manejo de versiones basado en GIT (como GitLab), el cual ya se ha usado en lo que se denomina programación creativa, pero se decidió establecer una carpeta compartida en línea donde cada programador subía una carpeta con la fecha y llenaba un registro con las últimas modificaciones. Así, cada cual podía realizar sus propias mejoras y subirlas con una fecha posterior. A pesar de que esto no es lo más usual, el tamaño reducido del equipo, la comunicación constante y las reuniones virtuales semanales permitieron que la complejidad del código fuera manejable. De manera específica, estas reuniones virtuales semanales eran usadas para lecturas conjuntas de código, ayudando en la comprensión de los últimos avances obtenidos por la otra persona. Finalmente, debe destacarse que, a medida que las iteraciones progresaban, fueron decantándose los roles de trabajo. De esta manera, uno de los programadores se encargaba exclusivamente de la programación visual de una escena en particular, mientras la otra persona poco a poco iba generando una macroestructura para contener las escenas. Debe verse que, a pesar de no tener un diseño previo, una arquitectura contingente, la cual se desarrolló debido a ciertas necesidades puntuales, fue emergiendo.

Arquitectura

El lenguaje de programación creativa seleccionado para la parte visual, Processing, tiene un enfoque experimental de ensayo y error. En este sentido, la mayoría de las veces se trata de ir experimentando con el bucle principal e ir moldeando el resultado. Así, como afirma el artista John F. Simon Jr., «no empiezo con un diagrama de flujo. Empiezo con un bucle simple y luego observo cómo afectan los pequeños cambios en el código al resultado visual» (Trienbe y Reena, 2006, p. 25). Esto se confirma con el nombre dado a los programas de Processing, sketch (boceto), lo cual ya denota el talante de prototipo y ensayo de este tipo de programación. Como ya se indicó antes, se inició sin un diseño previo, con un sketch propio de Processing, el cual tiene esta estructura:

```
void setup(){
}
void draw(){
}
```

El bucle al que se ha hecho referencia está representado por el bloque draw() que se repite varios cuadros por segundo y da la sensación de movimiento. Con esta simple estructura se experimenta en el bloque draw de una manera evolutiva. Esto equivaldría a obtener los visuales de una escena. Aquí surgió la pregunta de cómo programar varias escenas si un programa de Processing solo admite un bloque draw. La solución fue utilizar la abstracción de una clase, propia de la programación orientada a objetos (Shiffman, 2008, p. 121). Así que, de manera abstracta, se definieron características comunes a todas las escenas, dejando que cada escena específica heredará estas características e implementará las suyas propias. Luego, se conservaría un solo bloque draw encargado de llamar a todas las escenas. El resultado es que sin una planeación detallada y sobre la marcha surgió una pequeña arquitectura, la cual reposa en la siguiente clase:

```
class Scene{//clase abstracta de escena. Todas las escenas heredan de este int sceneDuration;

boolean isEndScene(){
if(sceneDuration>0) return false;
else return true;}
```

```
void frameCompleted(){
sceneDuration=sceneDuration-1;
}

void finishScene(){
 sceneDuration=0;
}

void setDuration(int _sceneDuration){
sceneDuration=_sceneDuration;
}

void display(){}
}
```

El código puede analizarse brevemente usando los preceptos de los estudios críticos de código. La clase Scene contiene un solo atributo sceneDuration, el cual define el tiempo de la escena en número de cuadros. La ventaja es que el número de cuadros es un número entero, mucho más fácil de manipular que una notación temporal sexagesimal. Por este motivo, el primer método, isEndScene, verifica si quedan más cuadros por desplegar (condición que se cumple siempre y cuando el número de cuadros sea superior a cero). El segundo método, frameCompleted, simplemente se asegura de que el cuadro desplegado ha terminado, reduciendo en uno el número de cuadros restantes. Los métodos finishScene y setDuration son auxiliares y tal vez, después, sean removidos. Tienen como propósito brindar más flexibilidad en la ejecución al permitir finalizar una escena, en el primer caso (inmediatamente indica que el número de cuadros por desplegar ya llegó a cero), o facilita de forma dinámica cambiar el número de cuadrados totales de la escena. Finalmente, está el método display , el cual es abstracto (no tiene una implementación determinada, por lo cual está vacío) y depende de cada subclase (escena) específica que heredé estos métodos, proveer la implementación específica del método.

Esta pequeña arquitectura con una superclase abstracta (Scene) y varias subclases derivadas (una por cada escena) aparece en la marcha para resolver la necesidad de ir vinculando más escenas de una forma transparente. Desde la perspectiva del método de desarrollo, la estructura de superclases facilitó el proceso de creación. El programador se concentraba en obtener una escena como si fuera un programa individual de Processing, desvinculado de todo el proyecto. Una vez esa única escena alcanzaba el desarrollo visual deseado, se procedía a integrarla a toda la superestructura que ya contenía las otras escenas. Para ello había que aplicar unas modificaciones simples que se describen en la siguiente tabla:

Sketch individual de Processing (ensayo de escena)	Estructura de clases (proyecto completo)
Variables globales	Atributos de clase
Bloque setup() de inicialización	Constructor
Bloque draw() de visualización	Implementación específica de método abstracto display()
Funciones de apoyo	Métodos de la clase

Tabla 1. Equivalencias de un sketch unitario de Processing a la arquitectura de clases

Adicionalmente, al proveer una forma de desarrollo visual y de software, la pequeña arquitectura de clases resuena con todo el planteamiento del proyecto, ya que la visualidad de un corto experimental abstracto resuena con la abstracción que representa el concepto de clase en la programación orientada a objetos.

Consideraciones y dificultades

El propósito de un prototipo es el de servir de campo de pruebas para evaluar la pertinencia de los requerimientos iniciales, proponer nuevos requerimientos y descubrir en el proceso cómo implementarlos. También en el proceso se eliminan propuestas inviables y, de manera iterativa, se va refinando el producto hasta acercarlo a un estado que pueda ser considerado final. De manera relacionada, una metodología iterativa y de incrementos está enlazada con la obtención de estos prototipos, estableciendo un proceso de retroalimentación y mejoramiento. Debe verse que estos planteamientos están en completa sintonía con los procesos de investigación-creación, en los cuales la iteración hace parte del mecanismo de codificar conocimiento en un artefacto mediático. En el desarrollo del prototipo se presentaron las siguientes dificultades que se describen brevemente.

Sonido: la idea original era programar el sonido en el software Supercollider y conectarlo con la parte visual en Processing. Y, aunque esto es completamente factible, se descartó por la complejidad de poner en funcionamiento en una instalación particular ambas herramientas. En cambio, se privilegió un enfoque autocontenido en el que la imagen y sonido fueran generados en Processing usando la biblioteca Sound[1].

El prototipo presentado tiene sonido, pero fue compuesto y agregado con programas externos de edición de audio y edición de video [2].

1. https://processing.org/reference/libraries/sound/

2. El prototipo puede visualizarse en el siguiente enlace

Localización: esto se refiere a los aspectos del idioma usado en la programación y otros componentes audiovisuales situados. Generalmente, el idioma por defecto de lenguajes de programación como Processing es el inglés. Como alternativa y como un gesto de decolonialidad en el código, se decidió usar el idioma español. Sin embargo, en las iteraciones iniciales, antes de establecer una comunicación regular, cada programador usó su propia manera de nombrar las funciones y variables y hubo uno que usó más el inglés. En el proceso de integración, se decidió unificar todo en inglés y darle voz a lo decolonial a través de la paleta de colores usada y que está inspirada en tonalidades de comunidades ancestrales de Suramérica. Esta decisión da un contrapunto con respecto a la pieza de inspiración de Hans Richter y su origen alemán.

Aleatoriedad: como se mencionó, la reflexión sobre qué elementos modernos podrían incorporarse al proyecto y que no eran posibles en 1921 cuando apareció la pieza base Rhythmus 21 señaló un comportamiento aleatorio como una posibilidad deseable. De manera más precisa, esto se interpretó como que, gracias a la flexibilidad de la programación, cada «reproducción» o «ejecución» tendría un resultado audiovisual diferente. A partir de un banco común de escenas se intercalarían de manera distinta y una misma escena podría tener una duración diferente cada vez que fuese invocada. A pesar de que estos requerimientos eran fáciles de llevar a cabo en Processing, las primeras iteraciones funcionales mostraron que no era una buena idea. El corto daba una sensación de collage y de saltos abruptos, lo cual iba en contra de la fluidez y, de hecho, del «ritmo» que debía tener la pieza. Al final, se obtuvo algo lineal y que siempre produce el mismo resultado, pero que estéticamente se acerca más al objetivo.

CONCLUSIONES

Ritmo 2021 es un proyecto que exhibe la íntima relación entre la creación, la investigación y la tecnología. En este último término recuerda la acepción, muy en boga actualmente, de Techné donde la práctica artística y los artefactos tecnológicos se entrelazan no solo por la etimología, sino también por la praxis. Como el software es una de las tecnologías de nuestro tiempo, es entendible que sea usado como herramienta en la creación artística. Sin embargo, este proceso de investigación-creación busca profundizar más en el software, trascendiendo la dimensión instrumental predeterminada. Si «el diseño de software tiene un carácter muy escultórico» (Tribe y Jana 2006, p. 10), es necesario explorar sus entrañas para acceder a su materia creativa y poder moldearla. Esto implica directamente manipular lenguajes de programación como Processing y experimentar con la materialidad del código, muchas veces ofuscada por la retórica de la virtualidad, las nubes de datos y otros descriptores gaseosos. El que haya una historia entrelazada entre máquinas de cálculo y máquinas de imagen alcanza su cenit en la consagración del computador potenciado por el software como máquina de medios por excelencia. Es más, la inspiración del corto Rhythmus 21 de Hans Richter no condujo a una recreación, a pesar de las capacidades de simulación del software, sino a una pieza completamente nueva en donde se encuentran conexiones entre las abstracciones de imágenes y las abstracciones semánticas del código. Como ejemplo, podría mencionarse el hallazgo que produjo la dificultad ya presentada de intentar un producto audiovisual con escenas aleatorias. El fracaso de este enfoque y el respectivo resultado lineal (el corto experimental) de la programación rescataron que, a pesar de artilugios como la interactividad y la multitarea, un computador en esencia sigue siendo una máquina lineal que procesa instrucciones de forma secuencial. Esta constatación reafirma la materialidad de un computador y el software ya que, si un proyector de hace un siglo procesaba fotogramas de forma secuencial, un computador procesa de forma electrónica la traducción de instrucciones semánticas, tal cual como en la famosa cinta infinita de la máquina de Turing, concepto teórico que está en el génesis del computador.

En cuanto al trabajo futuro a realizar, este puede dividirse en dos grupos principales de tareas. En primer lugar, está la evolución de la parte de programación para obtener prototipos funcionales cada vez más elaborados y que conduzcan al objetivo final, que consiste en que toda imagen y sonido sea producido por código de programación, pero pueda experimentarse como una pieza audiovisual. Una vez culminado esto, se desprenden posibilidades bastante atrayentes, como que la pieza audiovisual se pueda distribuir de maneras inusuales en redes de datos o que, incluso, pueda seguir refinándose y distribuirse como una aplicación para teléfonos móviles, entre otras perspectivas factibles por la versatilidad del código. En el segundo grupo de tareas complementarias para todo el proyecto, se encuentran reflexiones como las de este texto e incluso la creación de productos de difusión como un fanzine. El proyecto original incluye como producto un fanzine diseñado por completo en software libre e impreso en risografía, como una manera de cuestionarse sobre las formas hegemónicas de comunicación textual de la investigación. En este campo, ya hay experiencias como el trabajo del diseñador canadiense Garnet Hertz[3] o incluso, en la escena local, el trabajo de divulgación de la red de estudios de punk[4]. Debe insistirse

(clave: prototipo) https://vimeo.com/539729595

3. Por ejemplo la serie de fanzines Critical Making: http://www.conceptlab.com/criticalmaking/

4.https://issuu.com/redepunk/docs/fanzine_redes_02__2_?fbclid=IwAR0Dh3Ys04JovTDIdKV-YIW-ZnGZnKwKPWb4H4O2M1oaJ-hYYfA3e5u5iz54

que este planteamiento no implica una oposición entre texto e imagen, sino todo lo contrario, resalta su imbricación y los distintos niveles a los que opera la palabra, sea en líneas de código de programación, argumentos en textos académicos o escritos más libres y experimentales en tono de fanzine, todas expresiones en sí creativas.

Para terminar y basado en la observación del párrafo inmediatamente anterior, se postula el concepto de producción académica transmedial para denotar que proyectos como Ritmo 2021 asumen la investigación-creación como una etapa poslogocéntrica en la cual el texto no riñe con el artefacto mediático, sino que lo complementa y conforma, junto con otros productos, una red de artefactos. Se denomina transmedial porque cada artefacto de esta red está basado en un lenguaje o medio distinto y puede experimentarse de manera independiente, pero, al considerarse el conjunto, cada parte suma a la comprensión de ideas centrales del proyecto. Para este caso específico, los artefactos propuestos son el corto experimental basado en lenguajes de programación, artículos académicos que discutan el enfoque y un fanzine experimental que sintetice y lleve el proyecto a otro tipo de público por fuera de la academia. Adicional a esto, se ha especulado con otros artefactos que fueron sugeridos por el proceso iterativo, como la ya referida aplicación para móviles e incluso un dispositivo de videoinstalación basado en el programa, el cual es ejecutado constantemente en un computador tipo Raspberry. Debe verse que la estructura abierta de una red y su capacidad para establecer nuevos nodos (artefactos mediáticos) ofrecen la facultad de que el proyecto siga creciendo y ofrezca una narrativa cada vez más integral, donde, como la transmedia, cada artefacto se convierte en una puerta de entrada a todo el concepto (o universo). Por las líneas del grupo de investigación y la naturaleza del proyecto, el único requisito es que dichos artefactos se adhieran a la ética de lo abierto, plasmada en el uso de tecnologías libres o incluso bajas, licenciamientos abiertos y pensamiento transdisciplinar.

Agradecimientos

Este artículo es un producto del proyecto llamado Ritmo 2021: producción de un corto audiovisual experimental usando técnicas de programación, el cual es beneficiario de la Convocatoria para la financiación de proyectos de Investigación-Creación de la Facultad de Artes - 2020, de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá. El proyecto es desarrollado por el grupo de investigación-creación </espam> Espacio de producción abierta de medios perteneciente a la Escuela de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia. El autor agradece a la Escuela y a la Vicedecanatura de Investigación de la Facultad de Artes.

REFERENCIAS

Ballesteros Mejía, M. y Berltán Luengas, E. (2018) ¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia. Bogotá: Editorial Universidad El Bosque.

Debatty, R. et al. (2011) New Art/Science Affinities. Pittsburg: Miller Gallery at Carnegie Mellon University + CMU Studio for Creative Inquiry Purnell Center for the Arts.

Flusser, V. (2017). El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Frabetti, F. (2015). Software Theory. A Cultural and Philosophical Study. Londres: Rowman & Littlefield International.

Fuller, M. (2008). Introduction, the stuff of Software. En Matthew Fuller (Ed.), Software Studies. A Lexicon, (pp. 1-13). Cambridge: MIT Press.

Hayles, N. (2002) Writing Machines. Cambridge: MIT Press.

Kittler, F. (2017). No hay Software. En Alejandro Duque y Andrés Burbano (Eds.), No hay software y otros ensayos sobre filosofía de la tecnología, (pp. 39-46). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

Lieser, W. (2009) Arte Digital. Königswinter: Tandem Verlag GmbH.

Machado, A. (2007). El imaginario numérico: simulación y síntesis. En Jorge LaFerla (Ed.). El medio es el diseño audiovisual, (pp. 101-109). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

Manovich, L. (2013) Software Takes Command. Nueva York: Bloomsbury.

Manovich, L. (2001) The Language of New Media. Cambridge: MIT Press.

Nake, F. (2001). Das algorithmische Zeichen. En Bauknecht, K., Brauer, W., Mück, T. (eds.) Informatik 2001. Tagungsband der GI/OCG Jahrestagung 2001, (pp. 736-742). Viena: Schriftenreihe der Österreichischen Computer-Gesellschaft.

Shiffman, D. (2008). Learning Processing. A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.

The Museum of Modern Art. (21 de agosto de 2020). Rhythmus 21 (1921) | MoMA FILM VAULT SUMMER CAMP (Archivo de Vídeo). Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=239pHUy0FGc

Tribe, M. y Reena, J. (2006) Arte y nuevas tecnologías. Colonia: TASCHEN GmbH.

Weibel, P. (2007). La irrazonable efectividad de la convergencia metodológica entre arte y ciencia. En Jorge LaFerla (Ed.). El medio es el diseño audiovisual, (pp. 15-23). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

BIBLIOGRAFÍA

Celant, G. y Maraniello, G. (2007). Vértigo. A Century of Multimedia Art, from Futurism to the Web. Bologna: MAMbo.

Daniels D. y Naumann, S. (eds.) (2015). Audiovisuology. A reader. Colonia: Verlag der Buchhandung Walther König.

Knight-Hill, A. (ed.) (2020). Sound & Image. Aesthetics and Practices. Nueva York: Routledge.

Soledad desde la pintura

Luis Felipe Yusti Álvarez
Maestro en Artes Plásticas
Universidad de Caldas
felipe13206@gmail.com
Cartago, Colombia

RESUMEN

La palabra aislamiento se hace común en el año 2020 por causas asociadas a la salud pública. Se desprende de allí que la soledad como fenómeno estudiado en la literatura científica está asociada en especial al COVID-19 y a las personas de la tercera edad. Desde la perspectiva de las artes plásticas este trabajo apunta entonces a la soledad para ser representada en una exposición pictórica. Los materiales y métodos de la investigación se basan en los modelos psicológicos y filosóficos que tratan la soledad para ser representados en la pintura acrílica. Se deriva de allí, una exposición compuesta por 7 obras que metaforizan la soledad por sus diferentes tipos: crónica y situacional, causa y social, emocional, social, existencial y las vertientes creativas y de búsqueda de sabiduría con sus vertientes filosóficas apoyadas en Heidegger, Gilles Lipovetsky, entre otros, cuyos resultados se exponen en esta ponencia.

PALABRAS CLAVE

Aislamiento; Pintura; Representación; Soledad.

ABSTRAC

The word isolation becomes common in the year 2020 for causes in relation with public health. It follows that loneliness as a phenomenon studied in the scientific literature is associated especially with COVID-19 and the elderly. From the perspective of the plastic arts this work aims then at loneliness to be represented in a pictorial exhibition. The materials and methods of the research are based on psychological and philosophical models dealing with loneliness to be represented in acrylic painting. It is derived from there, an exhibition composed of 10 works that metaphorize loneliness by its different types: chronic and situational, causal and social, emotional, social, existential and the creative aspects and the search for wisdom with its philosophical aspects supported by Heidegger, Arendt, GadamerandSloterdijk,whoseresultsareexposedinthispaper.

KEYWORDS

Isolation; Loneliness; Painting; Representation.

INTRODUCCIÓN

Este estudio de la soledad, realizado desde el marco de la Maestría en Artes de la Universidad de Caldas está relacionado al contexto de la soledad como fenómeno contemporáneo de la sociedad y su representación pictórica, el cual se realiza en tiempos de Covid-19, cuyo estudio trata acerca de la soledad y de sus perspectivas y correspondientes estudios como fuente de creación artística. Los diferentes enfoques permiten una aproximación al objeto de estudio y a su vez afirman la postura personal del artista en medio de la crisis de salud pública mundial. Dicho concepto sirve como base para la creación en pintura de una serie de obras realizadas con la técnica de acrílico sobre lienzo del cual se expresa las obras. Se ha enfatizado la soledad relacionada a los estudios científicos desde un enfoque psicológico, filosófico, sociológico y artístico abordado desde la pintura.

Materiales y métodos

Los materiales de este estudio, se refieren a los enfoques, perspectivas y conceptos de soledad, sus correspondientes dimensiones, tipos y clases. Taxonomía que define el concepto primario para la construcción de la obra (ver fig.1)



Figura 1. Diagrama de dimensiones de la soledad-categorías y clases

Enfoques, perspectivas, conceptos de la soledad

La soledad se ha presentado desde diferentes dimensiones y tipos, aquellos relacionados con el sentimiento de aislamiento, la relación con el espacio y la sociedad y el aislamiento creativo. Esto permite la posibilidad de pensar, componer, crear y expresar la creación artística desde percepciones sensibles personales con relación a la soledad. Se sintetiza en este estudio algunos conceptos, definiciones, dimensiones, tipos de soledad y enfoques de la soledad desde el campo psicológico, filosófico, sociológico y cómo estos se pueden relacionar a una estética y representación a través del lenguaje plástico en la pintura de acrílico sobre lienzo o MDF (madera aglomerada).

Enfoque psicológico

Desde la Psicología se ha planteado la cuestión sobre cómo afectan las vivencias con la soledad a la sociedad contemporánea como el trabajo de Stephanie Cacioppo, Angela J. Grippo, Sarah London, Luc Goossens, and John T. Cacioppo, llamado La soledad: Importancia clínica e Intervenciones (2015), (1), en él se concibe la soledad como un fenómeno que afecta mentalmente a la sociedad. Las causas se sitúan por ejemplo en la ausencia de relaciones sociales satisfactorias, factores que afectan la salud del sueño, entre otras. El artículo también hace referencia a las consecuencias de la soledad, como la depresión, el consumo de sustancias estimulantes como el alcohol y las drogas. Los efectos de la soledad también pueden desembocar en pensamientos suicidas, conductas agresivas y que "Además, la soledad es un factor de riesgo para el desarrollo cognitivo y la progresión de la enfermedad de Alzheimer".

Siguiendo con este enfoque, tenemos otro estudio científico elaborado por María Montero y López Lena, llamado La soledad como fenómeno psicológico: un análisis conceptual (2001) (2). Este artículo hace referencia a la soledad como una carencia afectiva, de acompañamiento del individuo por los otros, y es donde el sujeto tiende a experimentar esas sensaciones que no pertenece a un grupo social afectivo, que se encuentra solo en este mundo y que es ajeno a este, en un estado de aislamiento. Estas sensaciones pueden afectar al sujeto de acuerdo con la forma en que afronte su situación o sentimiento de soledad, puede experimentar sentimientos como desprecio, desesperación, angustia, tristeza, miedo, melancolía, enojo, crisis existenciales, etc. Entre los factores que pueden desencadenar la aparición de estos sentimientos están la pérdida de un ser querido, un divorcio, falta de afecto y sensaciones de no pertenecer a un grupo social.

Para Peplau y Perlman "la soledad es una experiencia displacentera que ocurre cuando la red de relaciones sociales de una persona es deficiente en algún sentido importante, ya sea cualitativa o cuantitativamente" (3).

El psicólogo Jeffrey Young concibió a la soledad "como la ausencia real o percibida de relaciones sociales satisfactorias" (4).

Para Robert Weiss, "quien es considerado el Padre de la Investigación de la soledad, dice que esta es una respuesta ante la ausencia de una provisión en particular" (5).

Enfoque filosófico

La soledad de acuerdo con algunos filósofos, terapeutas tales como Francesc Torralba autor del libro, el arte de saber estar solo, (6), Ben Lazare Mijuskovic citado en Montero y López (2001) (2), Carlos Mario González Restrepo autor del artículo, El Pensar y la soledad. Revista Colombiana de Psicología (1997) (7) enmarcan la soledad dentro de un enfoque filosófico, que enriquece y dignifica al ser, ya que argumentan que esta puede conllevar al sujeto a situaciones de la búsqueda de la autoconciencia, de momentos de reflexión, crítica del contexto en el que habitamos, de reencuentro consigo mismo, del acto de pensar y a la creatividad que es beneficiosa para los creadores y los artistas.

Heidegger relacionaba a la soledad como un acto de pensar y reflexión, como una crítica ante todo aquello que se nos muestra y no parece concordar con en sí mismo, es decir no aferrarnos a una solo camino o idea de las cosas, esto permite una perspectiva más amplia y enriquecedora (8).

Enfoque sociológico

Desde la Sociología se han aproximado al tema autores tales como Lipovetsky y Bauman referenciados en: La soledad contemporánea desde la obra de pensadores esenciales: análisis y perspectivas (2019) (9) que enmarcan el tema de la soledad en una sociedad contemporánea, en relación con aspectos económicos, culturales, sociales, tecnológicos, separaciones personales no deseadas, entre otros. Estos factores también están relacionados con los sentimientos de la soledad con enfoque psicológico, pues las relaciones sociales contemporáneas, según Bauman, se caracterizan por ser superficiales y efímeras. Esto conduce a que estas personas busquen a otros solitarios por ejemplo en las redes sociales para sentirse supuestamente acompañados, y de este modo huyen de la soledad desde un momento intimo que abre posibilidades de autoconocimiento, tranquilidad, paz, enriquecimiento interior y dignificación del ser.

Con relación a estos enfoques de la soledad puede ser clasificada en unas dimensiones que tienen relación directa entre el sujeto y la conexión, comunicación e interacción que tiene con la sociedad que lo rodea.

Estas dimensiones se dividen en tres, y poseen ciertas características que las diferencian

Dimensiones de la soledad

La soledad íntima

Hace referencia al espacio más cercano que rodea al sujeto, se entiende como un espacio personal y propio que todo ser humano necesita y que está constituido principalmente de 1 a 5 familiares, que vienen siendo las personas de las que se depende para recibir apoyo emocional durante los momentos de crisis o conflictos personales. La soledad íntima, o lo que Weiss (1) denominó:

Soledad emocional, se refiere a la ausencia percibida de una persona significativa (por ejemplo, un cónyuge), es decir, una persona en la que se puede confiar para obtener apoyo emocional durante las crisis, que se brinda asistencia mutua y que afirma su valor como persona. Esta forma de conexión íntima a menudo tiene una considerable superposición entre uno mismo y el otro (1)

La soledad relacional

Esta perspectiva está relacionada a unas dimensiones llamada La soledad relacional, la cual hace referencia al sujeto impactado emocionalmente cuando percibe poca calidad en sus relaciones sociales provenientes de sus cercanos. Aunque también puede llegar a existir ese

sentimiento de soledad cuando el sujeto se ve solo y poco ayudado por los diferentes organismos de la sociedad, por ejemplo, los bancos, los hospitales, el estado, entre otros. Por lo tanto, apunta a una condición donde el sujeto pretende tener una mejor calidad de amistades que cantidad de estos, y la ayuda oportuna y óptima de los instrumentos de la sociedad.

Weiss denomina esta segunda dimensión soledad social, referida a la presencia/ausencia percibida de amistades de calidad o conexiones familiares, a los cuales llama el grupo de simpatía. Dimensión que contiene a personas de un grupo de simpatía social más elevado que el familiar. (1)

Soledad colectiva

Se refiere a las identidades sociales de las que el sujeto hace parte, por ejemplo, una universidad, empresa, grupo o cualquier otra entidad nacional, en la que esté directamente involucrado. La soledad colectiva puede aparecer si las relaciones sociales con estas identidades sociales son débiles, y por el contrario si el individuo fortalece las relaciones de empatía, comunicación y afecto, mejorara las condiciones de aceptabilidad y durabilidad dentro de estos.

Soledad colectiva como la capa social externa (Dunbar, 2014), que puede incluir entre 150 y 1500 personas, tipo red social, y proporciona información a través de vínculos débiles (1)

De estas dimensiones de la soledad se derivan algunos tipos, de enfoque relacionado a la psicológico, sociológico, y filosófico, y que presentan consecuencias constructivas o de deterioro de las personas.

Tipos de soledades

Soledad contextual

Este tipo de soledad no necesariamente se extiende a todos los ámbitos de la vida de las personas, es decir, que queda limitado a un solo ámbito o contexto. No es una soledad que dure mucho tiempo, por lo general sabemos cuándo va a empezar y cuando va a terminar, por ejemplo, cuando vamos a la universidad y allí no tenemos amigos ni conocidos, de antemano vamos predestinados a ese inevitable suceso, por lo tanto, sentiremos soledad por un breve tiempo de un par de horas.

Otro ejemplo puede ser, sentirnos solos en la relación de pareja, pero por otro lado gozamos de las relaciones sociales satisfactorias con nuestra familia y amistades y al mismo tiempo esto nos brinda esa sensación de no sentirnos solos en los otros ámbitos de la vida, es decir podemos físicamente estar solos en un lugar, pero aun así no nos sentimos solos, porque sabemos que hay personas a las que les importamos y nos esperan ansiosas o con una sonrisa de alegría al vernos.

En conclusión, es un tipo de soledad común del día a día de las personas y es algo que todos en la vida hemos experimentado y que sabemos que no pasa a ser una situación a la que se le atribuya una preocupación mayor, puesto que es una soledad trivial y rápidamente pasajera que se centra en un contexto en específico y banal.

Soledad transitoria

Este tipo de soledad se manifiesta de manera puntual y tiene un factor que la caracteriza y es un tiempo relativamente corto.

Esta soledad podemos sentirla al perder o romper un vínculo de carácter afectivo ya sea con un familiar, pareja o amistad, es como si existirá una barrera que nos separa de los otros ya que las consideramos importante o relevantes en nuestras vidas.

Sin embargo, también podemos hablar de otras situaciones externas que nos hacen sentir este tipo de soledad, como, por ejemplo: cuando nos vamos a vivir solos a otra ciudad, cuando conseguimos un nuevo empleo, cuando viajamos solos, cuando entramos a estudiar a un lugar nuevo o incluso cuando nos quedamos por un breve tiempo solos en casa. Esto puede hacernos sentir solos momentáneamente, es decir el tiempo no es extenso y resulta ser algo de carácter trivial y pasajero, que desaparecerá cuando nos relacionemos y conectemos con los nuevos lugares y las nuevas personas más próximas a nosotros.

Por lo tanto, este tipo de soledad la han experimentado la mayoría de las personas en algún momento de sus vidas, según Young “es la más común y se asocia con brotes breves del sentimiento de soledad” (2)

En conclusión, es una soledad que dura muy poco tiempo, puede ser superada fácilmente, por lo tanto, no requiere ayuda o tratamiento médico o psicológico y es algo muy normal ya que es algo ocasional de la vida diaria.

Soledad crónica

Este tipo de soledad no depende de factores externos, está relacionada con nuestras actitudes, pensamientos y miedos con relación al entorno en el que vivimos. Tiene que ver con situaciones experiencias que ha vivido el sujeto en el pasado, por lo tanto, se mantiene en soledad y aislado de los otros para evitar ser dañado física y emocionalmente, es decir, se tiene una dificultad y miedo para entablar nuevas relaciones sociales satisfactorias, como si viviera en una burbuja impenetrable, así se encuentre, por ejemplo: rodeado de muchas personas, se siente igualmente solo. De acuerdo con Peplau & Perlman (1981), “la soledad es una experiencia displacentera que ocurre cuando la red de relaciones sociales de una persona es deficiente en algún sentido importante, ya sea cualitativa o cuantitativamente.”. (2).

Esta situación no se puede cambiar rápidamente, se caracteriza por perpetuarse en el tiempo, manteniéndose en los diferentes ámbitos de la vida del sujeto, como afirma Young “la soledad crónica, dura años y las personas se sienten incapaces de establecer relaciones sociales satisfactorias”. (2).

El sujeto que vive esta experiencia con la soledad, descrita como el "síndrome de la soledad crónica" elije por voluntad propia aislarse y evitar comunicarse e involucrarse en situaciones sociales con los demás, desencadenando una sensación de soledad mayor. Sobre la conciencia de la soledad el sujeto siente culpabilidad sobre la misma y cree que hay algo malo y diferente en él. Este tipo de soledad requiere ayuda o tratamiento médico profesional.

Soledad autoimpuesta

Este tipo de soledad es elegida, el sujeto toma la determinación consciente y objetiva de distanciarse de los demás, puesto que tiene algunas razones y motivos que lo conducen a estar en una soledad autoimpuesta.

Como se menciona, los motivos pueden ser diferentes entre los sujetos que experimentan esta soledad, sin embargo, existen unos motivos generales por los cuales suelen tomar esta decisión de aislarse y lo cual `puede darse por múltiples factores, por ejemplo:

"Soledad como experiencia positiva del estar solo del creador y reclusión que señala la condición autoimpuesta del anacoreta que se aislaba en los bosques o montañas para expiar sus pecados y tener contacto con Dios, así como indiferencia para indicar la situación de desconexión, de retraimiento, de no participación, de ir a la deriva, de alguien que se aparta por dificultades del orden de lo psicológico" (10).

Otros motivos relacionados con los artistas, poetas, escritores y filósofos, que buscan esa soledad para encontrarse a sí mismos, para la creación de nuevas ideas, para encontrar ese momento de pensar y reflexionar, forma positiva de la soledad, la cual se explica como un estado que se impone el sujeto para usar la creatividad y conocerse (11).

Esta soledad está relacionada con la voluntad, por lo tanto, enriquece y dignifica al ser en los diferentes aspectos de su vida. Su distanciamiento no es sinónimo de indiferencia y hostilidad hacia los demás, por ende, tiene un resultado positivo.

Jong-Gierveld y Raadschelders, dicen con referencia a la evaluación subjetiva de la situación que, desde una perspectiva filosófica, a la soledad se le puede identificar, por una parte, un aspecto positivo cuando es entendida como una oportunidad para reflexionar, para comunicarse con Dios o con uno mismo y como un medio para fortalecer el carácter individual mediante el uso de cierto tiempo para aislarse (2)

Soledad impuesta

Este tipo de soledad no es elegida, es independiente de la voluntad del sujeto afectado, ya que puede generar sensaciones de vacío, tristeza, desesperación, miedo, melancolía, o en los casos más extremos pensamientos de suicidas, esto depende del grado en que sea impactado el sujeto y la manera en que este la aborde o la conlleve.

Está directamente relacionada con el entorno social del individuo, ya que son las personas quienes estimulan emocionalmente al sujeto, esto quiere decir que existen diferentes motivos por los cuales se genera una soledad impuesta. Suele presentarse por indiferencia, falta de atención, exclusión, etc. No hay allí un vínculo o una conexión fuerte entre el sujeto y las demás personas que le rodean. En otros casos también puede ser por largas jornadas de trabajo o en el peor de los casos por la privación de su libertad, lo que hace que sea una condición en la que el sujeto no quiera estar. De acuerdo con Young, este tipo de soledad puede manifestarse por "situaciones estresantes como el divorcio o la muerte de la pareja, los padres o los hijos" (2). Es una situación traumática para el sujeto de la que no puede escapar fácilmente, puesto que siente no encajar en la sociedad en la que habita y padece un constante sufrimiento.

Según Béjar, "soledad como destino, entendida como ausencia de compañía deseada, una condición impuesta" (12). No es algo que el sujeto elige para su vida, por lo tanto, lleva a momentos alejados de todo goce emocional y al deterioro corporal y emocional del sujeto.

Soledad existencial

Este tipo de soledad está relacionada con un cuestionamiento o pensamiento individual por preguntas como: ¿Qué somos? aparte de ser humanos, ¿Cuál es el sentido de nuestra existencia? Aparte de habitar un espacio y ser regidos por unas leyes, y tener unas creencias, ¿Hacia dónde vamos? aparte de realizar unas actividades y objetivos de vida.

Esta soledad tiene poca relación con la calidad de las interacciones y la comunicación que mantenemos con otras personas, se centra es en la duda existencial que tiene cada individuo de manera subjetiva y ajena a nuestro entorno y a quienes lo habitan.

Podemos llegar a sentir esa sensación de vacío, de no poseer un sentido de nuestras vidas y una completa desconexión con nuestro mundo. Es una experiencia que puede generar también malestar, y llevarnos a una inquietud por descubrir las respuestas a estos interrogantes, de generar ansiedad por encontrar aquel sentido o motivo por el cual estamos en este mundo y que es lo que nos conecta con él y con las demás personas.

Todo esto puede llevar al sujeto a un pensamiento crítico de autoconciencia sobre sí mismo, como una manera de estar consigo mismo, de escucharse, de auto comprenderse, de entablar un diálogo en la soledad vista como una amiga y espejo a la cual contarle y aprender sobre sí mismo.

Mijuskovic, argumenta que la autoconciencia ´es fundamental- mente circular, que el pensamiento está dotado con una habilidad para volverse sobre sí mismo (...) Así, la mente fue concebida como un retorno unificado, en el cual el Yo (como sujeto) puede ser expuesto para aprehender a sí mismo (como objeto), el Yo y su pensamiento están presentes como un objeto para sí mismos, dentro de su propia esfera de autoconciencia. (2)

En conclusión, es una soledad subjetiva e individual que se pregunta por la duda existencial de nuestro ser en este universo, la cual no tiene una mayor relación con la calidad de comunicación e interacción con los demás, puesto que es una situación y condición que nosotros mismos generamos, por lo tanto, somos quienes también debemos hallar una respuesta a ello.

Soledad psicopatológica

Este tipo de soledad puede ser una mezcla de algunas de las soledades anteriormente mencionadas, y está relacionada a un desgaste de la salud mental de la persona.

Por lo general, quienes padecen este tipo de soledad son personas que carecen de total interés o se les dificulta establecer relaciones y comunicación con los demás, ya que no tienen muchos amigos o son muy distantes de sus familiares.

Esta soledad se manifiesta en el sujeto con determinados comportamientos, que por lo general son personas ensimismadas que prefieren realizar actividades en solitario para evitar el contacto directo con otras personas, por lo tanto, carecen de lazos emocionales al no experimentar frecuentemente la interacción. También pueden mostrar comportamientos que podrían ser vistos como groseros o rudos hacia los otros por la poca empatía e indiferencia de las personalidades que los caracteriza debido a la situación de soledad psicopatológica o sociopatología.

Por otro lado, este tipo de comportamiento y soledad está relacionado al trastorno esquizoide de la personalidad.

Según Peplau y Perlman (2) “la soledad se define como un fenómeno multidimensional, psicológico y potencialmente estresante; resultado de carencias afectivas, sociales y/o físicas, reales o percibidas, que tiene un impacto diferencial sobre el funcionamiento de la salud física y psicológica del sujeto”

En conclusión, es una mezcla de soledades, que tienen como característica común un enfoque psicológico y que requiere ayuda profesional para tratar de subsanar la condición de extrema soledad en la que vive el sujeto, ya que afecta en alto grado su salud mental.

Clases de soledad

Elegida-objetiva-creativa.

El autoaislamiento es una situación que comúnmente es practicada por los artistas, lo cual podríamos considerarlo como un conector de carácter objetivo con el quehacer o proceso creativo del artista. Es una situación en donde por decisión propia el individuo- artista toma la decisión de autoaislarse, aparte de ser beneficioso para el proceso creativo, esto también algo que enriquece y dignifica al ser, pero también trae implicaciones, una de ellas es la de desconectarse del entorno, para conectarse con sigo mismo, con su proceso creativo, ideas y pensamientos, que se permea de una experimentación, investigación del material y de la técnica, que le permiten expresar las formas, atmósferas, colores, texturas, luces y sombras con las que puede representar su realidad a través de su mirada perceptiva y sensible, en este caso de la soledad misma que se ve implícita en el autoaislamiento.

El sujeto se encuentra entonces en un espacio retirado, en su taller, un lugar silencioso, sereno, en donde su pensamiento percibe calma, serenidad para la creación. Sin duda esta decisión lleva al sujeto a una soledad de carácter objetiva, es consciente de ella, y desde allí lanza su mirada creativa a esta realidad de cómo percibe la soledad desde ese autoaislamiento, habitando la obra pictórica con gestualidades, simbologías que se refleja en las obras de tipos de soledades.

MÉTODO

La postura metodológica de este estudio enfatiza la inmersión en tres enfoques: la soledad, la reflexión desde el aislamiento y las técnicas de composición artística. En su primera etapa se plantea un enfoque documental del cual se definen unos criterios de categorización basado en dimensiones, categorías y clases de la soledad. En sus dimensiones encontramos la íntima, la relacional y la colectiva; en sus categorías: contextual, transitoria, crónica, autoimpuesta, impuesta, existencial y psicopatológica, y sus clases: elegida, objetiva y creativa. (ver tabla 1.)

El proceso de las pinturas se aborda desde la técnica de acrílico sobre lienzo o MDF, cada obra está relacionada a una categoría de soledad, y lleva una breve descripción metafórica.

Para las obras elegí una paleta de colores fríos, tierra, y grises neutros, que desde mi percepción generan una estética y atmósfera de las diferentes soledades. Elegí y preparé unos formatos específicos para la elaboración de cada obra, los cuales tienen una composición y simbolización cuya intención es la de transmitir las características que se especifican en cada tipo de soledad.

DISCUSIÓN Y RESULTADOS

De esta investigación de la soledad con relación al arte, se logra llegar a la representación y expresión de 7 obras de carácter pictórico en las cuales, por medio de lo simbólico, del lenguaje plástico (el color, la forma, la textura, las luces, sombras y otros elementos) junto a las posibilidades que ofrecen los medios, las herramientas y por supuesto la técnica, se logra direccionar la obra hacia una estética que denota una percepción de la soledad en nuestros tiempos, siendo una obra que se incluye al universo de las representaciones pictóricas de la soledad, es una mirada más a esta problemática desde las artes plásticas.



Figura 2. Obra 1-Soledad contextual- acrílico sobre lienzo

Una época de muertes, cruenta, denota una mirada perdida de desesperanza en una situación que al parecer no tiene fin…



Figura 3. Obra 2-Soledad transitoria-acrílico sobre MDF

Desprendimientos de una piel que no nos pertenece, la ruptura de un vínculo que se ve reflejado en sufrimiento, tristeza y dolor.



Figura 4. Obra 3-Soledad crónica-acrílico sobre lienzo

La desconexión, la incomunicación, la poca empatía con el otro, solo nos aísla cada vez mas del prójimo.



Figure 5. Obra 4-Soledad autoimpuesta-acrílico sobre MDF

La soledad no puede ser un motivo de tristeza, puede ser vista como un momento para la reflexión, para el encuentro consigo mismo y las virtudes de enfocar hacia un momento de creación.



Figura 6. Obra 5-Soledad impuesta-acrílico sobre lienzo

El señalamiento, la ausencia de unas relaciones satisfactorias con los demás, nos arroja aun mar de tristeza, dolor, desesperación y frustración.



Figure 7.Obra 6-Soledad existencial-acrílico sobre MDF

¿Qué somos? aparte de ser humanos, ¿Cuál es el sentido de nuestra existencia? aparte de habitar un espacio y ser regidos por unas leyes, y tener unas creencias, ¿Hacia dónde vamos? aparte de realizar unas actividades y objetivos de vida.



Figura 8. Obra 7-Soledad psicopatológica acrílico sobre lienzo

Desesperación, un grito aturdidor que nos desgarra las extrañas, un espacio oscuro y frio del que no podemos escapar...

CONCLUSIONES

Se demuestra en este trabajo la pertinencia de la profundización en un concepto como insumo a la creación artística. Cada enfoque se ha llevado a manera de interpretación artística. Cada obra consiste en una representación de la soledad y el aislamiento, en el caso contextual la figura evidente del tapabocas presenta un lugar común de la comunidad humana y traduce una semiótica sin precedentes en la historia de la humanidad, la soledad transitoria hace énfasis en la ruptura, la crónica se basa en hilos conductores que a su vez se asemejan a aisladores, la autoimpuesta refleja la partida, la impuesta enfatiza el señalamiento, la existencial se refiere al direccionamiento y a la temporalidad, y la psicopatológica a la oscuridad, el desgarre y otras voces. Todas ellas como una muestra en pintura de un fenómeno universal como es la soledad.

BIBLIOGRAFÍA

Bonnefoy, Y. (2007). Edward Hopper: la fotosíntesis del ser. Recuperado de https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/8796/1/REV_3_15.pdf

Cacioppo, S., Grippo, A. J., London, S., Goossens, L., & Cacioppo, J. T. (2015). Loneliness: Clinical import and interventions. Perspectives on Psychological Science, 10(2), 238-249.

Costache, A. (2013). On solitude and loneliness in hermeneutical philosophy. META META META META META META.Recuperado de http://www.metajournal.org/issues_pdf/meta-vol-v-nr1-final.pdf#page=128.

García Peña, L. L. (2019). La soledad contemporánea desde la obra de pensadores esenciales: análisis y perspectivas. Iztapalapa. Revista de ciencias sociales y humanidades, 40(86), 185-206. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-91762019000100185

González, C. M. (1997). El pensar y la soledad. Revista Colombiana de Psicología, (5-6), 145-151. Recuperado de: https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/download/15970/16830%3A%3Apdf

Heu, L. C., Hansen, N., van Zomeren, M., Levy, A., Ivanova, T. T., Gangadhar, A., & Radwan, M. (2021). Loneliness across cultures with different levels of social embeddedness: A qualitative study. Personal Relationships. doi: https://doi.org/10.1111/pere.12367

Mijuskovic, B. (1977). Loneliness: An interdisciplinary approach. Psychiatry, 40(2), 113–132. doi: https://doi.org/10.1080/00332747.1977.11023926.

Mijuskovic, B. L. (2012). Loneliness in philosophy, psychology, and literature. iUniverse. Recuperado de https://books.google.com.co/books/about/Loneliness_in_Philosophy_Psychology_and.html?id=MBoDqZg99wUC&redir_esc=y.

Montero M, López L, Sánchez JJ. 2001. La soledad como fenómeno psicológico: un análisis conceptual. Salud mental, Vol 24 Recuperado de http://www.medigraphic.com/pdfs/salmen/sam-2001/sam011d.pdf.

Skliar, C. (2017). Apuntes literarios para una filosofía y una pedagogía de la soledad. Voces de la educación, 2(1), 113-129. Recuperado de https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02540303/document.

REFERENCIAS

Cacioppo, S., Grippo, A. J., London, S., Goossens, L., & Cacioppo, J. T. (2015). Loneliness: Clinical import and interventions. Perspectives on Psychological Science, 10(2), 238-249. DOI: 10.1177/1745691615570616

Montero M, López L, Sánchez JJ. 2001. La soledad como fenómeno psicológico: un análisis conceptual. Salud mental, Vol 24 Recuperado de http://www.medigraphic.com/pdfs/salmen/sam-2001/sam011d.pdf

PEPLAU LA, PERLMAN D: Perspectives on loneliness.En: Peplau LA, Perlman D (eds). Loneliness. A Sourcebook of Current Theory, Research and Therapy. Wiley & Sons, 1-18,Nueva York, 1982. DOI: 10.12691/ajap-2-4-1

Young, J. E. (1982). Loneliness, Depression and Cognitive Therapy: Theory and Application. In L. A. Peplau, & D. Perlman (Eds.), Loneliness: A Sourcebook of Current Theory, Research and Therapy (pp. 1-18). New York: Wiley. https://doi.org/10.1007/978-1-4612-4880-4_13

Weiss, R. S. (1973). Loneliness: The experience of emotional and social isolation.

Torralba, F. (2010). El arte de saber estar solo. Milenio. Recuperado de: https://www.edmilenio.com/esp/el-arte-de-saber-estar-solo.html

González, C. M. (1997). El pensar y la soledad. Revista Colombiana de Psicología, (5-6), 145-151. Recuperado de: https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/download/15970/16830%3A%3Apdf

Heidegger, M. (1980). Serenidad. Recuperado de: https://repositorio.unphu.edu.do/bitstream/handle/123456789/261/SERENIDAD%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García Peña, L. L. (2019). La soledad contemporánea desde la obra de pensadores esenciales: análisis y perspectivas. Iztapalapa. Revista de ciencias sociales y humanidades, 40(86), 185-206. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-91762019000100185

Seidman, S., Muchinik, E. (1998). Aislamiento y Soledad. Buenos Aires: Eudeba.Recuperado de: https://kupdf.net/download/aislamiento-y-soledad_5afb3f82e2b6f5b37e17a7e6_pdf

Galanaki, E. (2004). Are children able to distinguish among the concepts of aloneness, loneliness, and solitude?. International Journal of Behavioral Development, 28(5), 435-443. DOI: 10.1080/01650250444000153

Expósito, F., & Moya, M. (2000). Percepción de la soledad. Psicothema, 579-585. Recuperado de: file:///D:/Users/Usuario/Downloads/7764-Texto%20del%20art%C3%ADculo-13467-1-10-20120202.pdf

La imagen cognitiva de los actores sociales sobre la Política Social y Gobierno Abierto en tiempos de pandemia

Beatriz del Carmen Peralta Duque
Doctora CINDE
Universidad de Manizales
beatriz.peralta@umanizales.edu.co
Manizales, Colombia

Liliana María Villescas Guzmán
Magister Universidad de Caldas
liliana.villescas@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Juan Pablo Velásquez Salazar
Doctora Linnaeus University
juan.velasquez@lnu.se
Växjö, Suecia

RESUMEN

Se aborda en la presente ponencia el análisis de la imagen cognitiva de los actores sociales de la Política Social y Gobierno Abierto -Políticas Digitales- en tiempos de pandemia por el COVID-19 siendo un área problema de interés de investigación multidisciplinar y en especial para la disciplina de Diseño. Se asume para el análisis, una aproximación al enfoque de la Dimensión Cognitiva de las Coaliciones Promotoras de Sabatier (1999). Con la pandemia que genera el coronavirus asistimos a la aparición de un nuevo paradigma tecno-económico y digital que se impone en el presente milenio hasta transformar las estructuras culturales, sociales, económicas y ambientales del mundo. De esta manera, un nuevo concepto de gestión pública comienza a imponerse en el mundo, -que genera una ruptura con respecto al monopolio del Estado- para configurarse la idea del Gobierno Abierto o gobierno de fácil acceso mediado por las TIC y en diálogo con las coaliciones promotoras (sociedad civil, el sector privado, las organizaciones sociales, la academia, entre otros) comprometidas en el diseño de Política Pública. El enfoque es cualitativo y el método de revisión documental de estudios de percepción del DANE, Colombia (2021) y CEPAL (2021) que entregan la imagen cognitiva de los actores sociales sobre la política social en la crisis sanitaria. Entre los resultados más significativos se encuentra el bienestar subjetivo pero desde el método cuantitativo que no permite comprender las ideas, valores y creencias de los actores sociales y la emergencia de desarrollar en el territorio nacional planes y programas digitales interactivos con el fin de traducir una comunicación fluida y en doble vía -gobierno/ciudadanía- orientada a la construcción de la democracia social.

Desde lo anterior, ¿cuál es la imagen cognitiva de los actores sociales sobre la Política Social y Gobierno Abierto -Políticas digitales- en tiempos de pandemia en Colombia?

PALABRAS CLAVE

Política social; Gobierno Abierto; Imagen cognitiva de los actores sociales; COVID-19; Coaliciones promotoras.

INTRODUCCIÓN

Abordar el análisis de la imagen cognitiva de los actores sociales de la Política Social y de las Políticas Digitales en tiempos de pandemia es un interés de investigación multidisciplinar que urge con el propósito de plantear lineamientos de nuevos diseños de Política Pública multisectorial. Se asume el enfoque de la Dimensión Cognitiva porque su aproximación a:

> (…) los repertorios cognitivos en el estudio de las políticas públicas constituye un desafío importante para actualizar los marcos y las categorías analíticas que eventualmente aporten los elementos teóricos de las políticas públicas en general aunque con mayor relevancia aún motiven exámenes en los contextos locales bajo las exigencias del nuevo escenario global. Puello, 2007, p. 71).

Por lo tanto, se parte de una interpretación a la actual ciencia política en relación con sus métodos para abordar los problemas públicos. En este sentido, la dimensión cognitiva de las coaliciones promotoras en el enfoque de la política social como respuesta a la actual situación de crisis sanitaria y social de Colombia, invoca el ejercicio de la democracia deliberativa, la comprensión discursiva de los actores sociales; es decir su opinión con sentido abierto y participativo. Es una perspectiva que se inscribe asimismo, en el paradigma del pensamiento complejo orientado hacia el conocimiento o la reflexión en materia de análisis político, -con una visión crítica respecto de las versiones tradicionales del positivismo y del empirismo lógico-, permitiendo dar cuenta de la "complejidad de lo real" en el país que refleja el problema de los gobiernos para enfrentar la situación de salud ciudadana en el mundo.

La dimensión cognitiva – justo es lo que los análisis de los procesos de decisión pública y políticas públicas han querido omitir sistemáticamente- parte de una nueva visión del mundo cuya interpretación depende del significado en dos dimensiones fundamentales: la cognitiva y la hermenéutica, que se consideran como constitutivas de lo social. Una de las vertientes que plantea el marco de análisis cognitivo de las políticas públicas, es el enfoque de las coaliciones de defensa

> (…) ideado a mediados de los años ochenta por Paul Sabatier y Hank Jenkins–Smith, con el objetivo de estudiar qué papel juegan los valores, las ideas, creencias y las percepciones de los grupos de interés y coaliciones, en la definición de las políticas públicas. El enfoque, principalmente, nos deja lecciones teóricas, ya que la intención de los autores al diseñar dicho marco analítico era académica. No obstante, tiene también una dimensión práctica, en la medida que constituye una batería de herramientas para inducir a la negociación y al consenso, de manera de disminuir los enfrentamientos en áreas políticas de alta conflictividad. (Esper y Estévez, 2010, p. 52)

Este marco de las Advocacy Coalitions, (ACF) también llamado, coaliciones promotoras de defensa, vindicación o apología (de política) para subrayar el importante rol de los sistemas de creencias en los procesos de elaboración de políticas parte de la convicción en el nivel medio de que la mejor forma de tratar con la multiplicidad de actores en un subsistema es juntarlos en "coaliciones promotoras". De acuerdo con (Sabatier, 1999) estos fundamentos, a su vez, afectan las variables dependientes, las creencias y los cambios de políticas de dos formas críticas: el aprendizaje orientado a las políticas y las perturbaciones externas.

La Política Social y el Gobierno Abierto como unidad de análisis es de interés del campo de conocimiento del Diseño Interactivo porque aborda lo digital como herramienta y su función en la gestión de la información a través de las redes de conocimiento. Sin lugar a duda, la transformación del Estado contemporáneo requiere nuevas formas de gobernar con la ciudadanía y de forma colectiva en la resolución de los problemas sociales y en la co-construcción de bienestar comunitario. Es decir, es la interacción dialógica entre la variedad de actores que conforman la función pública, ciudadanía, sectores sociales y económicos para deliberar y tomar decisiones con criterios de transparencia. En esta mirada, Finol 2021, afirma que,

> (…) los estados de emergencia o conmoción general de la sociedad, motivados por crisis como la sucedida en el 2020 –en el plano internacional– por el resultado devastador de la pandemia del nuevo coronavirus, son escenario propicio para apuntalar o reforzar según sea el caso, las políticas de gobierno y acceso abierto a la información como condición de posibilidad para incrementar la legitimidad del diverso abanico de políticas implementadas por los gobiernos para hacer frente a la emergencia sanitaria, políticas que más allá´ de sus particularidades locales y nacionales convergen en la puesta en marcha de: a) la cuarentena social, b) protocolos de bioseguridad ciudadana, c) comunicación e información sobre la prevención y tratamiento de la pandemia y, d) políticas de asistencia social a los grupos más vulnerables de la población en condición de emergencia. (p. 25)

En efecto, la situación actual de pandemia en el marco de las políticas sociales residuales no solo en el país sino en los países de Latinoamérica no permite a los gobiernos responder con sus acciones de manera integral en los ámbitos de salud (física y mental), educación, servicios públicos, empleo, entre otras, sino que por el contrario la pandemia impacta en la precarización de las formas de vida. Una de las repercusiones del confinamiento ciudadano es transitar de su vida cotidiana a la realidad virtual, lo cual, cambia de manera radical el entorno familiar y el mundo del trabajo.

La imposición del teletrabajo, la educación virtual y la telemedicina arrojaron a las sociedades y a las personas más reacias a interactuar con estas formas inmateriales de organización y relacionamiento. Nuestros hogares, a la par que lugares de reclusión, se tornaron en espacios de acceso, desde fuera, rompiendo la privacidad y disolviendo las fronteras entre pública y privada. (Varela, 2020, p. 11).

El proceso de enseñanza-aprendizaje, es otro aspecto de la vida, en particular de los niños y jóvenes que se ha visto transformada a causa de la crisis sanitaria provocada por el Covid-19, mediante la educación virtual, que tiene amplias implicaciones para los educandos y da cuenta de las desigualdades sociales preexistentes. Así´ las cosas, el teletrabajo y la educación a distancia, se presenta como elemento que puede aumentar la precarización y las desigualdades sociales y laborales.

Gobierno abierto: transparencia y acceso a los datos en el contexto COVID 19

En las últimas décadas se afianzan las demandas sociales por la transparencia de los Estados y la legitimidad de Gobierno Abierto como principio y estrategia de la democracia. Es decir la transparencia en la gestión pública, co-diseño y/o participación ciudadana en la identificación de los problemas públicos y en el diseño de las políticas públicas, la rendición de cuentas de la inversión y funcionamiento de las administraciones locales, territoriales y del orden nacional. En esta línea el uso de las TIC se legitima como estrategia en este propósito de acceso a la ciudadanía en las decisiones gubernamentales.

El proceso de institucionalización de la transparencia a través del estándar de los datos abiertos evidenciado en América Latina se caracteriza por el énfasis de los gobiernos

nacionales de incorporar cambios transformacionales, propios de la cuarta revolución industrial y la digitalización de procesos que afectan la vida de todos los ciudadanos. (Scrollini, 2017, p. 33)

Los desarrollos de herramientas web 2.0 facilitan a los gobiernos su apertura y disposición a generar la inclusión de la participación ciudadana como principio que consagran las constituciones no solo en Latinoamérica y el Caribe sino en los países del mundo occidental.

Se destacan los países que han impulsado esta iniciativa al alero del Ministerio de Ciencia, lo que puede interpretarse que su fundamentación está aparejada al fenómeno de la cuarta revolución industrial, más cercano a la revolución de los datos, que como una Política presidencial propiamente dicha. Este es el caso de Paraguay, Guatemala, Colombia y Brasil. (Finol, 2021, p. 37)

Es indudable que en Colombia, hay avances en política pública digital – Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) – acorde al nuevo paradigma tecno-económico y digital de la actual sociedad del conocimiento y que se constituye en eje estratégico para enfrentar la actual crisis por el COVID – 19 en el mundo. Dicha política plantea tres temáticas para promover la política digital: (i) conectividad y despliegue de infraestructura TIC; (ii) servicios y soluciones digitales en el sector público; y (iii) infraestructura de datos. (CONPES 4023, 2021)

METODOLOGÍA

El enfoque del análisis es cualitativo y se soporta en el método de revisión documental de estudios oficiales sobre percepciones e impacto de la Política Social y Gobierno Abierto en el contexto de la crisis sanitaria. Se seleccionó el material relacionado con el objeto de estudio que permitió constituir el objeto en sí mismo e identificar el estado de la cuestión. Su nivel es descriptivo analítico.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La Política Social y Gobierno Abierto -Políticas digitales- en tiempos de pandemia en Colombia

La dimensión cognitiva es justamente lo que los análisis de los procesos de decisión pública y políticas públicas han querido omitir sistemáticamente. Por tanto, proponer una perspectiva cognitiva en las políticas públicas parece no solo una alternativa plausible de análisis sino que, ante todo, se traduce en la exigencia de promover una reflexión compleja de la política (politics) y de lo público (en tanto public policy), y en la "necesidad de mejores teorías" -como bien lo plantea Paul Sabatier 1999- incluso bajo la presión actual que suscita el pensar en una ciencia de la política, no en caricatura, sino por fin realmente auténtica.

También Sabatier, al hacer una revisión de las estrategias analíticas y las teorías de las políticas públicas; los enfoques "omitidos" –y no dominantes- en el estudio del proceso de decisiones públicas son precisamente aquellos que exhiben un perfil epistemológico de raigambre cognitivo.

En esta corriente del análisis de políticas, considerada apócrifa por sus contradictores, la investigación de las políticas públicas ha tomado recientemente una fuerza inusitada, dando vigor a los instrumentos conceptuales, los diseños metodológicos y, en general, al campo de estudio sobre lo público, de la mano de la influencia de "las visiones del mundo", los mecanismos de formación de identidades y los "principios de acción" en el panorama de los análisis.

Una de las mayores preocupaciones de los enfoques cognitivos está en definir las políticas públicas como construcción del mundo; productoras de visiones del mundo. Así, cada política – plantea (Müller, 2010)- sería portadora de una idea específica y distintiva de un problema (el problema agrícola, de la exclusión, del empleo, etc.) de una representación de un grupo social que permite su existencia pública (la modernización de los agricultores, la visibilidad de los excluidos, la generación de empleo, etc.) y de una teoría del cambio social.

Teniendo en cuenta este último elemento, resultaría lógico pensar que para responder al entorno cambiante, ya sea este económico, político o social, buena parte de la capacidad de los gobernantes depende de la existencia de "un gran conjunto de ideas y propuestas". Las políticas públicas contribuyen entonces, por un lado, a la configuración de un "espacio de sentido" (público, desde luego) que proporciona un mundo-visión y, por el otro actúan, en últimas, a la manera de un "sistema de creencias" que guía las conductas públicas. (Puello, 2007)

Mientras el análisis de las políticas públicas sigue sumido en el modelo de la secuencialidad, bajo el esquema del proceso de las políticas públicas (etapas o fases funcionales presentes en la vida de las decisiones públicas: iniciación, estimación, selección, implementación, evaluación, terminación) que, incluso hoy, sin mostrar alternativas, algunos siguen defendiendo con tozudez, la teoría de la administración pública actual, denominada new public management, reproduce con ingenuidad el mismo paradigma input-output que se traduce en la articulación sesgada y simplista de eficiencia, eficacia, economía.

Esta visión de las cosas no solo ha contagiado los análisis recurrentes sobre las cuestiones políticas, públicas y "de política" sino que, desde hace mucho, ha conquistado el sentido común –como plantearía Bourdieu)- en el campo académico e intelectual, concertando unívocamente una cuestión crucial: cuál es la semántica que autoriza la denominación científica en la producción del pensamiento, el conocimiento o la reflexión en materia del análisis político (Puello, 2007)

El paradigma del pensamiento complejo ha sido protagonista de esta hazaña contestataria frente al positivismo crítico y al empirismo lógico –esos mismos al que se somete y da fe la political science-. Estas posturas vieron tambalear sus estatutos a principios del siglo pasado con la introducción de la tesis de la complementariedad. Tesis que, en últimas, tuvo una influencia duradera en las

nuevas formas de asumir la realidad. Bachelard, Prigogine, Morin, Derrida, Guattari, Deleuze, Foucault, entre muchos otros, desde las más diversas perspectivas, han levantado su voz en este sentido.

Sin embargo, parece que esta tesis no tuviera espacio para pensar la política desde la tradición que domina el marco de nuestra ciencia social actual. Por el contrario, con obstinación se considera que podrían "convertirse en un obstáculo para el entendimiento". Por supuesto, esta actitud solamente puede calificarse de "anticientífica". (Puello, 2007)

Gobierno abierto

El Estado moderno considera el derecho individual y colectivo de la participación en la formulación de políticas, planes y proyectos de los gobiernos en sus distintos niveles y la Carta Política (1991) entrega escenarios de inclusión y ejercicio de control social para garantizar la transparencia en la gestión pública. Colombia asume por lo tanto políticas públicas que potencian las TIC y que para el momento de la crisis sanitaria, la investigadora Finol Romero (2021) describe los temas públicos (legislación) que el gobierno de Colombia ha implementado, como bien se relaciona en la Tabla 1.

Dimensión	Indicador	Colombia
Apertura	Ley de datos abiertos	Decreto 2573/2015
	Ley de acceso a la Información	Ley de Transparencia y Derecho de Acceso a la Información, No 1712
Relevancia	Política modernización del Estado	Agenda de modernización del Estado
	Compromiso del Gobierno Abierto	No
Accesibilidad y utilidad	Barreras burocráticas ni administrativas para la Reutilización	Hay que registrarse para acceder y publicar los datos
Comparación e interoperabilidad	Comparables	Información publicada al menos 4 formatos
	Interoperables	1184 organismos
Datos abiertos COVID 19	Temas publicados	Programas sociales (1), Transferencias interterritoriales fiscales (1), Impacto económico COVID en el sector minería (4)
	Cantidad de conjunto de datos abiertos	(125) Salud y Protección, (1) Justicia y Derecho, (1) Convivencia durante la pandemia.

Tabla 1. Portal de datos abiertos y COVID 19 en Colombia. Fuente: Finol Romero, Lorayne (2021) a partir de Abeleida et al., (2019). Con ajustes desde la observación de la autora hasta octubre de 2020.

Dicha modernización estatal coadyuva no solo con la interacción -funcionarios públicos y ciudadanía- sino la generación de sistemas de información que soportan los procesos de planificación y toma de decisiones. No obstante,

Por lo que se refiere, a las implicancias de incorporar este tipo de iniciativas políticas como control democrático de la función pública impulsadas, al decir de Arenas (2016) como consecuencia del debilitamiento de la democracia y frente a la desconfianza de los ciudadanos en las instituciones políticas, hace que su incorporación como política de apertura de información pública, en los planes de gobierno abierto de cada uno de los países de la Alianza, sea verdaderamente criticable. Habida cuenta que, se han ido implementando en: "Contextos de crisis de legitimación democrática, sospechas de corrupción y debilidad gubernamental" (Guichot, 2012: 261), buscando hacer propaganda política y no como un objetivo central, de reforzar el carácter democrático de los Estados. (Finol Romero, 2021, p. 38)

En la región Latinoamericana pese a los esfuerzos de los gobiernos en la implementación y desarrollo de las TIC pervive una profunda brecha digital que incide en la profundización de la desigualdad social en los países.

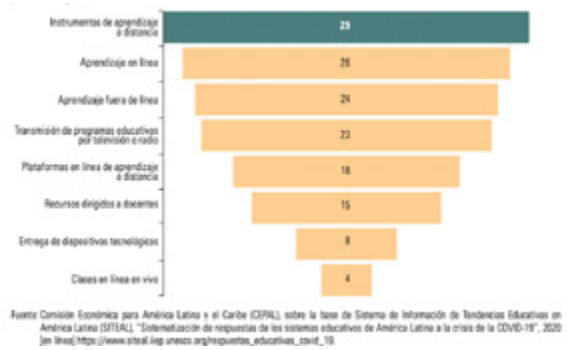
También la desconfianza ciudadana en las instituciones debido a los altos índices de corrupción no permite la credibilidad de las rendiciones de cuentas de los gobernantes como tampoco en la transparencia que pregonan los mandatarios.

La imagen cognitiva de los actores sociales de La Política Social y Gobierno Abierto -Políticas digitales- en tiempos de pandemia.

Los marcos cognitivos definen las visiones del mundo que animan, a su vez, los principios de la acción pública y las metodologías prácticas que convergen en un sistema estructurado de instrumentos conceptuales y analíticos, legítimos a la hora de justificar e interpretar las relaciones sociales, y el manejo de los asuntos públicos y las políticas en un dominio particular de acción en la esfera pública. De este modo, determinan en buena parte las posibilidades para el cambio social. (Puello, 2007)

Educación en América Latina y el Caribe

El COVID-19 determinó la educación en casa bajo la modalidad virtual constituyendo esta coyuntura un momento preciso para evaluar el impacto de las Políticas Públicas Digitales en los países de América Latina y el Caribe. La crisis sanitaria termina develando la desigualdad social, la pobreza material y la brecha digital en la región. Ciertamente, no todos los estudiantes (ni todos los centros educativos) disponen de los recursos tecnológicos, el acceso a materiales, y esto refuerza desigualdades que se expresan en los estudiantes, docentes y en sus entornos. Las desigualdades educativas son también experimentadas por los docentes, que se exponen a exigencias mayores y a un gasto de recursos propios que casi nunca es reconocido o recompensado (Vommaro, 2020, p. 4). En el Gráfico (1) se observa la sistematización de respuestas de los sistemas educativos de América Latina a la Crisis de la COVID-19.



Fuente: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), sobre la base de Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina (SITEAL), "Sistematización de respuestas de los sistemas educativos de América Latina a la crisis de la COVID-19", 2020 [en línea] https://www.siteal.iiep.unesco.org/respuestas_educativas_covid_19.

Gráfico 1. América Latina y el Caribe (29 países): estrategias de continuidad de estudios en modalidades a distancia.

Según la CEPAL, 2020 (Gráfico 1) de los 29 países de América Latina y el Caribe su proceso de enseñanza aprendizaje se lleva a cabo a través de las plataformas virtuales de manera asincrónico y solo los países de Bahamas, Costa Rica, Ecuador y Panamá´ ofrecen las clases en vivo. Un total de 23 países presentan sus programas educativos bajo la modalidad de la comunicación tradicional, radio y TV. Colombia es uno de los países que proporciona la entrega de dispositivos tecnológicos en la modalidad de educación a distancia.

El virus es un espejo que muestra en qué sociedad vivimos, y ha puesto en evidencia múltiples aspectos de la vida en sociedad, la relación con el medio ambiente, la gobernabilidad de los Estados y los sistemas de salud. "En pocos meses en un mundo globalizado por la susceptibilidad al contagio, la crisis ocasionada por el coronavirus – a la par que hizo evidente la fragilidad del ser humano- trajo consigo una discusión profunda en el orbe. Porque se ha hecho evidente que la actual pandemia arroja sobre la modernidad grandes interrogantes y certezas: ¿Estaban preparados los Estados para enfrentar un enemigo tan letal? ¿Son las políticas del neoliberalismo frágiles en cuanto a obtener una respuesta acertada en políticas sociales? ¿Hay una contradicción entre el concepto de salud pública y una política de desarrollo?". (Varela, 2020, p. 3)

Al continuar con una economía social de carácter residual, y focalizada, se deja por fuera amplios sectores sociales puesto que "no todos los grupos sociales tienen la misma capacidad económica y material para afrontar la crisis; ni la población con mayor riesgo se encuentra dentro de la población focalizada para recibir ayudas. Además, las políticas gubernamentales asociadas a la prevención y contención de la pandemia afectan a estos sectores de manera diferenciada dada su situación socioeconómica, su ubicación espacial y sus redes de Protección Social, en desigualdad de condiciones". (Triviño, Castaño, Rubio, 2020, p. 7)

DANE: Encuesta Pulso Social Novena ronda marzo de 2021

Los indicadores periódicos de percepción sobre el comportamiento de la economía del bienestar subjetivo y las redes de apoyo y confianza permiten "tomarle el pulso" a la sociedad colombiana. Entre la información que entrega el DANE se encuentra el bienestar subjetivo, el conocimiento y acceso a las políticas nacionales y locales de apoyo a los hogares y confianza del consumidor como variables que conectan la presente discusión alrededor de la "Imagen Cognitiva de los actores sociales".

Según el DANE es un resultado estratégico en medio de la salida de las medidas de confinamiento decretadas por el gobierno nacional e implementadas por los gobiernos locales y la eventual revitalización económica y social que para el país debido a las movilizaciones sociales de resistencia y estallido sistemático (abril y mayo 2021) profundiza la brecha gobierno/sociedad. Se precisa anotar que las encuestas responden a políticas de la OCDE sobre la medición de confianza del consumidor con el propósito de realizar análisis del desarrollo económico en el corto plazo y análisis comparativo con el indicadores que se generan en México, Alemania, Francia, Italia, Japón y Estados Unidos.

Bienestar de la niñez, adolescencia y familia

En marzo de 2021, el 85,3% los jefes de hogar de las 23 ciudades y áreas metropolitanas del país afirmaron que los niños del hogar continuaron las actividades educativas.



Gráfico 2: Actividades educativas de la niñez en Colombia, 2021

En el Gráfico 2 se puede observar el 91% de continuidad de educación en la ciudad de Manizales. Asimismo, el 69,7% de las personas encuestadas confirmaron que desde el cierre de las instituciones educativas los niños utilizaron en sus hogares aplicaciones móviles para el aprendizaje.

Políticas de apoyo

En marzo de 2021, el 30,4% de las personas que conformaban la jefatura del hogar en las 23 ciudades y áreas metropolitanas confirmaron que su hogar recibía ayudas de asistencia social de instituciones publicas y privadas desde el inicio de la cuarentena o aislamiento preventivo, y el 12,1% las recibía antes del inicio de esa medida de prevención.



Gráfico 3. Asistencia Social Pública y Privada, 2021

Los resultados que entrega el ente gubernamental, DANE, conduce a indagar desde las voces de los actores sociales que enfoques cuantitativos de medición no son posibles para traducir los discursos y sentires de la población. ¿cuál es la imagen cognitiva respecto a las libertades de las personas, cuando se presentan escenarios de confinamiento? ¿cuáles son los derechos de los ciudadanos confinados?, ¿cuál es la interlocución de los confinados en la construcción de las políticas públicas? (Varela, 2020, p. 10). En este escenario, es necesario también interrogarse sobre los derechos de los niños y jóvenes que se han visto vulnerados a causa del confinamiento obligatorio, ya que los entornos en los que viven y se desarrollan se ven alterados, al tener que realizar sus actividades académicas en estado de reclusión. El confinamiento en el hogar es una medida sin precedentes en nuestro país que puede tener un impacto negativo en su bienestar físico y psicológico. (Espada, Orgilés, Piqueras, y Morales, 2020)

De acuerdo con estudios internacionales (Acción Humanitaria, 2019), los riesgos a los que se exponen la población durante los brotes de enfermedades infecciosas son principalmente el estrés psicosocial y los problemas psicológicos. Las familias son más vulnerables a que experimenten comportamientos riesgosos, como el consumo de alcohol, sustancias, y la violencia intrafamiliar tiende a incrementarse.

Se requiere una mayor democratización en el campo de la salud, con más cobertura y atención preventiva. Los análisis y propuestas que han circulado desde diferentes sectores académicos, han hecho énfasis en proteger a aquellos grupos sociales que no pueden enfrentar los riesgos y necesidades asociados a la política de prevención como la cuarentena, en especial los trabajadores de la economía popular, mal llamados "informales", desempleados crónicos y nuevos desempleados, jóvenes y adultos mayores (Triviño, Castaño, Rubio, 2020, p. 8). Es preciso recalcar que la vida no es un negocio y reafirmar la prioridad de la vida sobre todo intento de ser secuestrada, obstaculizada o impedida por intereses económicos y políticos.

CONCLUSIONES

Una serie de temas de debate quedan abiertos. Entre ellos, ¿qué pasa con las personas frente al confinamiento social? ¿Qué transformaciones en el comportamiento social y económico de las personas se vislumbran en relación con el problema del confinamiento social? Esto incluye el análisis de los cambios en las reglas de cooperación social, solidaridad y equidad. De los cambios en las dinámicas familiares, en las dinámicas comunitarias o de proximidad, en el acceso e interacción a espacios públicos y comunitarios (Varela, 2020, p. 10). Ahora bien, el tema de las implicaciones del teletrabajo y la educación virtual encierra un amplio espacio de investigación aún por abordar y que los gobiernos no adelantan siendo esencial para nuevos diseños de políticas sociales incluyentes e integrales.

El propósito del presente análisis, es colocar sobre la mesa de discusión una serie de factores que giran alrededor del problema de las políticas sociales y de los gobiernos que aún no son abiertos en medio de la crisis sanitaria existente. El objetivo es alimentar el debate sobre las implicaciones de estas políticas públicas impulsadas por el gobierno nacional y organizaciones internacionales como el Banco Mundial, la necesidad de medidas estructurales, plantear enfoques de política alternativa y desde la ciudadanía y las organizaciones sociales.

De igual manera, la coyuntura actual exige introducir al país en el paradigma digital que aún en el ámbito gubernamental y en áreas tan esenciales como es la educación, la salud y el sector productivo.

BIBLIOGRAFÍA

Cepal. Unesco (2020). La educación en tiempos de pandemia de COVID – 19. Naciones Unidas. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf

Conpes 4023 (2021). Política para la reactivación, la repotenciación y el crecimiento sostenible e incluyente: nuevo compromiso por el futuro de Colombia. Bogotá´, D.C., 11 de febrero de 2021 https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Económicos/4023.pdf

Espada, J; Orgilés, M; Piqueras, J y Morales A. (24 de Junio de 2020). Las buenas prácticas de la atención psicológica infanto-juvenil ante el COVID-19. Clínica y Salud / Intervención y Terapia Aplicada (AITANA), 31 (2) 109-113 Disponible en: https://doi.org/10.5093/clysa2020a14.

Esper, S. C. Estévez, A. (2010). El enfoque de las coaliciones defensoras en políticas públicas. IR 04//Revista del Instituto//AFIP. Argentina. https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/coaliciones%20defensoras.pdf

Finol R, L. (2021). Transparencia y Gobernanza en la Gestión de la Crisis de COVID-19. Revista Cuestiones Políticas. Instituto de Estudios Políticos y Derecho Público "Dr. Humberto J. La Roche" de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Políticas de la Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela. Vol.39 N° 68 Enero Junio 2021

Puello, S. J. (2007). La dimensión cognitiva en las Políticas Públicas. Interpretación politológica. Ciencias Políticas No. 3, Enero-Junio pp-. 70-106

Sabatier, P. A. (1999). Teorías del Proceso de las Políticas Públicas. Buenos Aires, Argentina.

Scrollini, F. (2017). Evaluación de la transparencia: estado del arte de indicadores. Consejo para la Transparencia. Santiago de Chile, Chile.

Triviño, P; Castaño, S; Rubio M. (2020). La política pública en tiempos del Covid-19, entre la necesidad y la contingencia. Doctorado/ Facultad de Ciencias Económicas/Centro de Investigación para el Desarrollo.

Varela, E. (2020). Políticas Públicas de Gestión del Riesgo- Algunas lecciones en la Pandemia del Coronavirus Covid-19. Cali (Colombia): Universidad del Valle / Recuperado de: http://programaeditorial.univalle.edu.co/

REFERENCIAS

Colciencias (2017). Plan Nacional de Ciencia y Tecnología para el desarrollo del sector de las Tecnologías

de la Información y las Comunicaciones TIC 2017-2022. Bogotá, Colombia.

Grynspan, R. (2008). Introducción a las políticas de superación de la pobreza. Santo Domingo, República Dominicana: CEDAF.

Holguín, C. J. (2016). El concepto de referencial de Pierre Múller en algunos instrumentos de política pública sobre desplazamiento forzado en Colombia. Cienc. politi., Volumen 12, Número 23, p. 115-147, 2017. ISSN electrónico 2389-7481. ISSN impreso 1909230X.

https://revistas.unal.edu.co/index.php/cienciapol/article/vie

w/62554/62457

Kerstenetzky, (2017). Estado de bienestar de la razón. Fondo de Cultura Económica.

Ministerio TIC. (2019). Sentido de Urgencia: Cerrar la Brecha Digital. Enero 31 de 2019. Sala de Prensa. Columna

Ministra TIC.

Misión de Sabios. (2019). Misión Internacional de Sabios para el avance de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación.

Bogotá, D.C: Gobierno de Colombia.

Müller, P. (2006). Las Políticas Públicas (Segunda edición,

J-F. Jolly, C. Salazar, Trads). Bogotá: Universidad Externado de Colombia.

Fusiones. Una pintura y una fotografía célebres dialogan

Libardo Antonio González Osorio
Magíster en Multimedia
Universidad del Valle Cali Colombia
libardo.antonio.gonzalez@correounivalle.edu.co
Cali, Colombia

RESUMEN

La fotografía en tanto manifestación artística, ha experimentado numerosas formas de expresión que se manifiestan ya desde sus albores con el Pictorialismo que fuera uno de los primeros movimientos con intenciones netamente estéticas en esta novel disciplina; algunas de las aproximaciones con pretensiones plásticas, provienen de fotógrafos (es decir personas que al momento no fungían como artistas) que buscaron a través de este nuevo medio, dar salida a sus imaginarios; otras, son el fruto de artistas visuales de diferentes movimientos que vieron en la fotografía, la posibilidad de ampliar su repertorio de recursos expresivos, como es el caso de destacados exponentes del Dadaísmo, el Futurismo o el arte Conceptual, que encontraron en este medio, un aliado tan fecundo y adecuado para sus creaciones, como hasta entonces lo habían sido sus pinceles.

En esta propuesta de trabajo se aborda a través del montaje fotográfico, un diálogo intertextual entre consumadas imágenes representantes de esta disciplina y grandes obras de la historia de la pintura universal, proponiendo unas conexiones a veces insólitas, como solo lo permite la llamada ventana de la eternidad, ese rectángulo visual que desde hace varias centurias nos ha permitido expresarnos y conectarnos como la única especie sobre el planeta que hace arte. Al colocar sobre un mismo plano una reproducción pictórica y un fragmento proveniente de las emulsiones fotosensibles, se propician encuentros y también desencuentros, entre dos formas plásticas que han caminado una al lado de la otra durante casi doscientos años, aportándose recíprocamente en su respectivo desarrollo. Las lecturas que de este ejercicio puedan surgir, constituyen de alguna manera, un sencillo tributo a los creadores de todos los tiempos, en sus esfuerzos por legar a la humanidad una obra significativa y por ofrecernos a quienes intentamos emular sus pasos, un siempre reinventable e inagotable universo simbólico, del que perennemente surgirán nuevas lecturas y por supuesto, nuevas conexiones.

PALABRAS CLAVE

Fotografía artística; Intertextualidad; Fotomontaje; Historia del arte; Artes visuales.

INTRODUCCIÓN

La fotografía aún con su corta edad si se le compara con las otras artes visuales, ha experimentado también como ellas, numerosas formas de expresión que se manifestaron ya desde el mismo momento de su aparición, como lo evidencian los grandes exponentes del Pictorialismo en las postrimerías del siglo XIX; algunas de esas formas provienen de fotógrafos que buscaron a través de este nuevo medio, dar salida a su universo simbólico desde una postura netamente plástica como la de Julia Margaret Cameron (fotógrafos artistas); otras, son el fruto de artistas visuales de diferentes movimientos que vieron en la fotografía, la posibilidad de ampliar su repertorio de medios expresivos, como es el caso de algunos exponentes del Dadaísmo, el Futurismo o el arte Conceptual, quienes vislumbraron en este medio, una técnica que no tenía nada que envidiar a sus pinceles y demás elementos pictóricos (artistas fotógrafos).

Las acciones audaces de los creadores Dadaistas y especialmente de su más célebre exponente: Marcel Duchamp al desmitificar el producto artístico despojándole de su aura, constituye uno de los primeros golpes a la unicidad y al carácter de intocables, que hasta entonces se les atribuía a estos sacros productos. En LHOOQ por ejemplo, Duchamp toma una postal barata y de circulación comercial de la Mona Lisa de Leonardo y tras unas sencillas intervenciones, se la atribuye para sí bajo ese nombre "LHOOQ" (L.H.O.O.Q. es homófono en francés de la frase «Elle a chaud au cul», literalmente «Ella tiene el culo caliente»); así, el Ready Made abre las puertas a la reutilización de objetos que ya existen en el mundo, sean estos artísticos como en el caso de la citada Mona Lisa o utilitarios como en el orinal que el artista daría a conocer como "Fuente" y que habría de convertirse en uno de los más célebres íconos del arte, al motivar sobre ellos una nueva lectura o una manera distinta de contemplación. (Salabert, 1995, p. 37). No se puede olvidar que la popularidad que esta obra de Duchamp ostenta en el presente, se le debe en gran medida al registro fotográfico que de aquel audaz gesto, hiciera el fotógrafo Alfred Stieglitz; igual cosa ocurre con un gran número de obras del arte conceptual, con lo cual se hace manifiesta, la estrecha conexión que existe entre la fotografía y las otras artes visuales.



Figura 1. LHOOQ Marcel Duchamp

La amalgama de recursos empleados por los artistas para redirigir la fotográfica hacia un carácter más plástico, liberándola de la tiranía de la técnica, va desde la intervención fisicoquímica del negativo o el positivo, la búsqueda de efectos de cuarto oscuro como el fotomontaje o las solarizaciones que hicieran popular a Man Ray, el dibujo directo sobre los positivos u hojas de contacto como en William Klein o en la reutilización de reproducciones como en el ya citado LHOOQ entre muchas otras intervenciones. Con el advenimiento de la posmodernidad, el mundo de la plástica se abre aún más a posibilidades antes descalificadas por la ortodoxia artística, surgiendo expresiones otrora rechazadas por diferentes ismos y se otorga al demiurgo, algunas licencias que hasta entonces eran impensables y proscritas por los guardianes de la pureza inmaculada del arte, como el hecho de soportar completamente un trabajo creativo en obras preexistentes, sin incurrir por ello en plagio; incluso llegando al punto de firmar como propio el trabajo de otro artista, cuando se toma un fragmento de su obra, como lo hiciera Richard Prince al realizar fotografías a partir de pósteres de campañas publicitarias de cigarrillos Marlboro. Mucho más agresiva es la apropiación adelantada por la artista norteamericana Sherrie Levine, al tomar una foto de una fotografía de Walker Evans sin recortar ni adicionar nada, su gesto consiste en titular la obra "Sherrie Levine a partir de Walker Evans" (Rouillé, 2017, p.457). El cuestionamiento al concepto de originalidad y la desmitificación de la autoría como una posibilidad expresiva, se erigen ahora como un nuevo ámbito para el desarrollo creativo, en un escenario donde el apropiacionismo deja de ser una actividad marginal y el artista encuentra abierta la posibilidad de retomar de aquí y de allá sin ningún reparo, aquello que pueda aportar a su propia forma expresiva; la famosa cita de Oscar Wilde: "El talentoso toma prestado, pero el genio roba", retrata de alguna manera este nuevo proceder. Cindy Sherman por ejemplo, construye su prolífica obra fotográfica a partir de anuncios publicitarios, películas de Hollywood, telenovelas o la reinterpretación fotográfica de icónicas pinturas (Lewis, 2017 p. 108). La desmitificación del aura de los productos artísticos de la que hablaba Walter Benjamin en su ensayo "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", se ha consolidado de esta manera en forma rotunda y definitiva, al hacer de estos productos ya no un objeto único e irrepetible, sino el punto de partida de una integración que como bola de nieve, podrá ser llevado por otros creadores, a nuevas dimensiones expresivas.

Ya superado el rechazo a acoger la fotografía dentro de los linderos de las artes plásticas, práctica muy generalizada en el siglo XIX, abanderada por importantes generadores de opinión como el poeta Charles Baudelaire, para quien a la fotografía si acaso solo "se le podría otorgar el rol de sirvienta de las verdaderas artes", el invento de Niepce y Daguerre ha entrado por derecho propio y en sus múltiples variantes a los museos y se ha granjeado un espacio en la historia de este campo estético; ahora el artista puede hacer uso de ella como bien le plazca, para dar salida a su expresión. En este orden de ideas, el arte Pop es uno de los que mejor se vale del recurso, tanto en la generación de obras cuyo génesis es fotográfico aunque su acabado pueda ser de otro tipo, como ocurre con las famosas serigrafías de Andy Warhol acerca de Marilyn Monroe; más adelante fotógrafos como Duane Michals, legarían a la humanidad creaciones en las que se hace evidente el poder de las sales de plata, como medio para generar piezas plenamente acabadas, sin el concurso de otras técnicas.

En el fotomontaje de Martha Rosler "Limpieza de cortinas" (Hacking, 2015, p. 407) la artista fusiona anuncios de productos de consumo masivo, junto a imágenes de guerra extraídas de prestigiosas revistas de la época como "Life", esta obra apunta a producir un cisma que confronta la vida doméstica de la clase media norteamericana alejada de las trincheras, con la realidad geopolítica del momento y el duro día a día de los combatientes en el frente de batalla. Con esta imagen la artista conecta dos fotografías producidas con motivaciones totalmente antagónicas (el reportaje y la publicidad), colocándolas a su servicio para su particular producción de sentido.



Figura 2. Martha Rosler

En el museo de Arte Moderno de Nueva York, se encuentra "Fotografía de acción al estilo de Hans Namuth". Para su realización, el artista Vik Muniz reinterpretó con chocolate derramado en el piso, la instantánea que años atrás, Namuth le había realizado a Jackson Pollock mientras desarrollaba una de sus inmortales pinturas de acción. El artista brasileño debió ejecutar con celeridad su interpretación y tomar la nueva fotografía antes de que el chocolate empezará a secarse y perdiera su brillo. Esta obra, nos habla de ese nuevo orden y aplicabilidad de la apropiación de un gesto (el de Jackson Pollock), que pasa de ser una idea única a convertirse en la génesis de las otras dos, consolidando así tres visiones plásticas: la del pintor estadounidense, la del fotógrafo Namuth y la de Vik Muniz. En este sentido podemos afirmar sin lugar a dudas, que la obra de arte ha dejado de ser un producto finalizado, cerrado e intocable, para convertirse en un aguijón que propulsa nuevas propuestas artísticas en una sinergia que parece interminable, dando origen con cada gesto, a un nuevo texto que se encuentra estrechamente vinculado con el que le precede y los que le sucederán; es a esto a lo que aquí llamamos intertextualidad.



Figura 3. Vik Muniz

El catedrático y artista español Joan Fontcuberta, popularizó lo que él bautizó como googlegramas, imágenes construidas a partir de fotografías, pero sin utilizar cámara ni realizar él, un solo disparo; el autor recicla de entre los millones de ellas que a diario se suben a internet. Para tal fin utiliza un software (Andrea Mosaic es una opción gratuita) que crea un mosaico a partir de las imágenes suministradas y compiladas con algún criterio de exploración o keywords a través del popular motor de búsqueda Google (de ahí su nombre). Si bien el software es el que ejecuta la fusión de las imágenes y provee el resultado final, la autoría de Fontcuberta es incontrovertible, aun echando mano de imágenes totalmente ajenas, al generar con ellas una recirculación y reconfiguración totalmente personal y sui géneris; por otra parte, este tipo de acción se inscribe dentro de cierta ecología visual, que es el motor que propulsa la obra de Penelope Umbrico, quien considera que ya hay suficiente contaminación visual en internet, por lo cual antes que subir nuevas imágenes a la red, conviene mirar la posibilidad de reciclar algunas de las existentes; en este sentido Richard Salkeld afirmaba en su libro de 2014 "Cómo leer una fotografía" que "se calcula que diariamente se sube a Flickr una media de más de un millón de imágenes y que el total ya sobrepasa los seis mil millones. ¡Y se calcula que a Facebook ya se han subido más de cien mil millones de imágenes!"

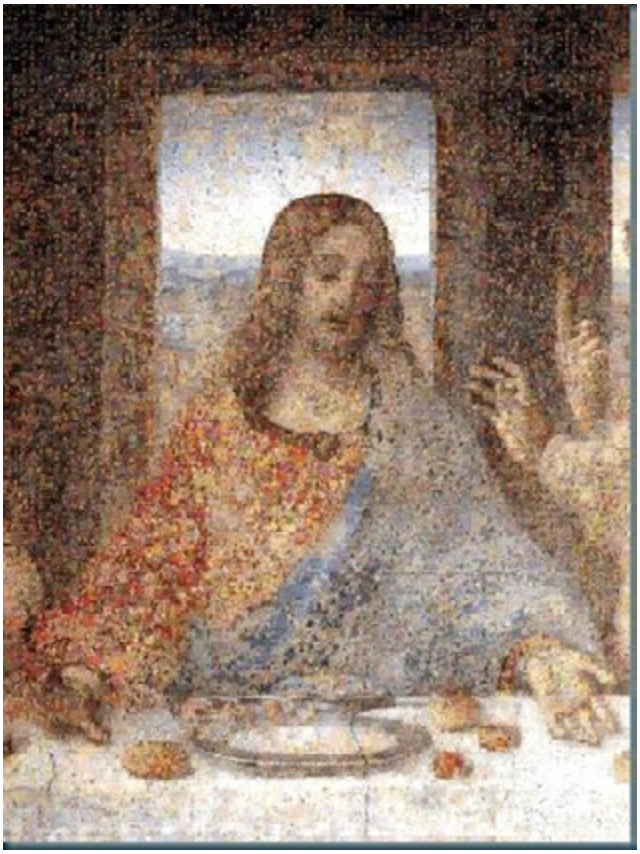


Figura 4. Joan Fontcuberta

METODOLOGÍA

A partir del reconocimiento del estado del arte y el rastreo bibliográfico de antecedentes creativos en el campo de la apropiación como recurso de creación artística, se ha desarrollado un trabajo experimental de reconfiguración de una propuesta visual, en la que se fusionan mediante software (en este caso Photoshop), dos imágenes provenientes del mundo pictórico y fotográfico, que presentan desde la óptica del ensamblador, algún tipo de conexión. Los archivos empleados como insumo para generar la fusión, son descargados de internet por lo cual ya se encuentran digitalizados. No se trata de ensamblar dos imágenes por su afinidad meramente visual, sino de encontrar en la esencia de cada una de ellas, ese elemento que la conecta de alguna manera con la otra, bien sea por su origen, el contexto socioeconómico o el trasfondo que cada una por separado ostenta.

En las fusiones resultantes a veces se busca la total integración cromática y espacial como en "Magritte-

Weegee", en la que la fotografía se ha coloreado para amalgamarla con la paleta del pintor surrealista; en otros casos se opta por mantener la "pureza" de cada componente, logrando la integración a través de otros recursos.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

En las imágenes que suceden a este texto, se plantea una propuesta personal fundada en la fusión de dos obras visuales, una pintura y una fotografía (aunque en esencia son dos fotografías) de grandes obras de la historia del arte, propiciando un diálogo entre dos momentos, dos visiones, dos puntos de vista, dos técnicas que conjugados de esta manera, pretenden manifestar una tercera vía de lectura o intertextualidad. Es así como en Leonardo - Lange por ejemplo, dos mujeres de mundos y situaciones totalmente disímiles, comparten la "ventana de la eternidad" aunque seguramente no su visión del mundo; la inmensa dignidad que estos dos artistas (Leonardo Da Vinci y Dorothea Lange) le otorgaron a estas madonas separadas en el tiempo por cerca de cuatrocientos años, es quizá uno de los tantos conectores posibles.

En Pollock - Capa, se propone una mezcla de la energía vital de Jackson Pollock en su action painting y las fotos del día D de Robert Capa, donde según algunas referencias, éste se jugó la vida junto a los soldados aliados haciendo su trabajo de reportería; en la imagen resultante, el dripping de Pollock se confunde con la trinchera y el humo del campo de batalla se fusiona con el campo de expresión del pintor, quien frecuentemente trabajaba sobre el piso, en una coreografía diferente, pero vital como la del soldado que arrastrándose, intentaba conquistar la playa francesa para abrir la puerta que conduciría a la finalización de aquel descomunal conflicto.



Figura 5. Pollock-Capa

En Teniers - Doisneau, convergen la galería del pintor Barroco David Teniers, que ya de por sí es una obra intertextual al estar compuesta por reproducciones de pinturas célebres, fusionándola con la imagen de Robert Doisneau donde una dama del siglo XX, reacciona horrorizada ante una pintura de desnudo exhibida en una galería norteamericana, de esta forma las posibilidades interpretativas de las dos obras independientes, se entrelazan para generar una visión alterna en una conjunción que solo es viable, mediante el robo que el fotomontaje perpetra de las obras independientes en cuestión.



Figura 6. Teniers- Doisneau

CONCLUSIONES

Las obras de arte cuentan con una riqueza inagotable, que nos permite observarlas miles de veces y encontrar en ellas siempre algo nuevo, por eso, al conjugar miradas de estas dos magníficas formas expresivas, la de los grandes maestros del pincel y los grandes maestros del lente, solo se está aportando un nuevo ángulo muy personal de lo que en todo caso, siempre será una inagotable fuente de lecturas. Con suficientes méritos las obras célebres se han ganado su sitio de honor en la historia del arte y estas fusiones son en cierta forma, un pírrico homenaje a tan consagrados creadores. Más allá de los asuntos técnicos que supone la integración de dos imágenes que en principio no presentan ningún tipo de conexión y a los cuales en esta propuesta no se les otorga mayor importancia, subyace el establecimiento de un diálogo plausible pero no taxativo, entre dos fragmentos creativos distantes que al compartir el escenario bidimensional, detonan un nuevo universo de relatos en los que el autor de las fusiones, funge como anfitrión de un diálogo atemporal entre los artistas que facilitan las obras que conforman cada fotomontaje, pero también entre los personajes que habitan sus creaciones; así las cosas, los protagonistas de Herkomer y de Paul Strand que jamás estuvieron medianamente cerca, ahora comparten en el mismo rectángulo sus inquietudes y angustias, para mostrarnos que amen de las barreras del tiempo, la conexión que tenemos como especie, parece infinita y las vicisitudes tan insondables como en la tragedia griega.



Figura 7. Herkomer- Strand (Hubert Herkomer y Paul Strand)



Figura 8. Magritte-Weegee (Rene Magritte y Weegee)



Figura 9. Leonardo - Lange (Leonardo DaVinci y Dorothea Lange)Más fusiones en https://youtu.be/jk6vyvGsX3M

BIBLIOGRAFÍA

Hacking, J. (2015). Fotografía toda la historia. Barcelona: Blume.

Lewis, E. (2017). Ismos para entender la fotografía. Madrid: Turner.

Marzal, J. (2017). Cómo se lee una Fotografía. Cátedra. Madrid.

Rouille, A. (2017). La fotografía entre documento y arte contemporáneo. Herder. Mexico

Salabert, P. (1995). Declives éticos y apogeo estético. Santiago de Cali: Editorial Univalle.

Salkeld, R. (2014). Cómo leer una fotografía. Gustavo Gili. Barcelona.

Soulages, F. (2015). Estética de la Fotografía. La Marca Editora. Buenos Aires.

REFERENCIAS

Barcia, I. (2009). Del mosaico al googlegrama: Posibilidades creativas de la interacción imagen y texto. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2983566.pdf

Collingwood, R. (1993). Los principios del arte. F.C.E. México,

Diario de Navarra. "Gilt, una versión de Rauschenberg de La maja desnuda". Disponible en: http://www.diariodenavarra.es/noticias/mas_actualidad/cultura/2015/02/09/gilt_una_version_rauschenberg_maja_desnuda_194543_1034.html

Dilg, B. (2018). Por qué nos gusta una fotografía. Blume. Londres.

Espaivisor. Joan Fontcuberta, Googlegramas. Disponible en: http://espaivisor.com/exposicion/googlegramas/

FRIZOT. Michel. (2009). El imaginario fotográfico. Ediciones Ve. México

Marzal, J. (2015). Arte y fotografía digital. Una aproximación al estudio de algunas tendencias creativas de la fotografía digital en el contexto de la producción artística. Fotocinema Revista científica de cine y fotografía

Monterroza, A. (2010). La fotografía y la pintura impresionista: un caso de relación arte-tecnología. Revista Ciencia Tecnología sociedad No 2 Abril de 2010

Moreno, M. (2002). Técnicas fotográficas alternativas, nuevas tecnologías y sus posibles aplicaciones pedagógicas. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.

Shaw, J. (2000). Nature Photographic. Amphoto Books.

Wikipedia. (2006). Joan Fontcuberta. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Joan_Fontcuberta.

Escucha y diseño narrativo tópico en la práctica culinaria tradicional de Leydy en el Paisaje Cultural Cafetero

Laura García Betancur
Comunicadora Social y Periodista
Universidad de Caldas
estridentemanizales@gmail.com
Manizales, Colombia

Diana Reyes Arias
Comunicadora Social y Periodista
Universidad de Manizales
dreyes@umanizales.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

Las cocinas tradicionales como un escenario suspendido (Bustacara, 2018) se convierten en objeto de estudio dada la práctica culinaria que allí transcurre. Cada acción es una encrucijada entre lo que se desecha, se agrega y las memorias que juegan allí contra el olvido. En palabras de Juez citado en Zapata (2019) las cocinas son lugares donde caben muchos diseños; por eso, volcar la escucha a las cocinas tradicionales como manera de comprender la memoria construida en el espacio y en la familia (Halbwachs,1968) es la apuesta de este escrito, que se desarrolla a través de la metodología del diseño narrativo tópico del paisaje sonoro como historia. ¿Cómo construir sonoramente la práctica tradicional culinaria de Leydy, una mujer cocinera tradicional o alimentadora en el Paisaje Cultural Cafetero, a través de una escucha lugar? ¿Cómo la identificación de objetos sonoros a través de la escucha de la práctica permite habitar las memorias? Preguntas que serán desarrolladas para habitar las memorias desde la práctica culinaria del almuerzo en la cocina de Leydy, una mujer que vive en Aranzazu-Caldas, en la vereda Muelas. Parafraseando a Bacherlard (1958) podríamos decir que fuera de la cocina el verde de los cafetales enmascaran los sonidos de la cocina, la práctica donde la mujer es.

PALABRAS CLAVE

Paisaje sonoro; Objeto sonoro; Escucha; Diseño narrativo; Memoria colectiva.

INTRODUCCIÓN

La cocina como concepción de mundo

"Si Aristóteles hubiera guisado, mucho más hubiera escrito" Sor Juan Inés de la Cruz 1695

Las palabras de Sor Juan Inés de la Cruz nos recuerdan que es en la cocina; en el acto de cocinar específicamente, donde se suscita un espacio íntimo para la reflexión. Para Bustacara (2021) la cocina es una poética en donde el diseño y la construcción de mundo realza el quehacer diario; de esto saben las mujeres campesinas del Paisaje Cultural Cafetero cuyas cocinas son el centro de sus quehaceres; pese a que estas, en muchos casos, no hacen parte directa de las casas. Parafraseando a Bachelard (1985) podemos decir que la cocina recibe reservas de intimidad; fuera del espacio de la cocina, de la delimitación mental de ésta -dado que en muchas no existen paredes contundentes-, los cafetales ahogan, confunden y enmascaran los ruidos de las mujeres poseedoras de la práctica. Las mujeres tienen voz dentro de sus prácticas y cotidianidades, no sucede lo mismo cuando se encuentran dentro de los cafetales o en un entorno diferente; esto sumado a la crisis económica que viven las mujeres rurales. Según el Primer Informe Sombra de Mujeres Rurales y Campesinas de Colombia (2017) el 12.6% de las mujeres en el campo toman decisiones relacionadas con la producción agropecuaria.

Leydy, la dueña de la cocina que nos convoca hoy, no existe fuera de la casa y su existencia se vivifica en la práctica culinaria, en el 'hacer de comer'; para ello, convive con artefactos que integran vivencias, memorias de su mamá, y mitos alrededor de momentos específicos del acontecer cotidiano; toda su práctica está permeada por sus vivencias.

El Paisaje de la pervivencia

El paisaje cultural, concepto acuñado en 1992 por la Unesco es un término que permite la valoración de las relaciones y expresiones del ser humano en el territorio, y los objetos que allí se desarrollan; ya no es solo una mirada externa hacia los elementos contenidos en él; en ese sentido, y dada la gran riqueza del Paisaje Cultural Cafetero -sumado a la declaratoria mundial como objeto de conservación en 2012- se propone una exploración de la práctica culinaria como un patrimonio del paisaje, entendiendo que estas manifestaciones de la cotidianidad también son saberes que se nos asemejan, y hacen parte de un patrimonio vivo, de una memoria colectiva, de una vida narrada a partir de la diversidad, un patrimonio que va más allá del acto institucional; esta apropiación e integración de valores culturales, patrimoniales y naturales del paisaje; según Gómez (2015) "es una estrategia favorable para la sostenibilidad integral de los territorios"(p.120).

Nuestra estrategia, entonces, es reconocer esos valores de las prácticas culinarias en clave de escucha; para ello tuvimos en cuenta 3 conceptos importantes: Escucha, Paisaje Sonoro y Representación sonora.

Escuchar, prestar atención, evocar, comprender el mundo circundante a través del oído; escuchar para darle voz a las mujeres silenciadas que realizan las prácticas culinarias en

las fincas del Paisaje Cultural Cafetero; escuchar de forma estética como diría Palmese y Carles y Alcázar (2010) es la apuesta de este proyecto. Así pues, prestar atención al territorio que nos rodea desde sus sonidos, implica relegar el papel de la mirada; es una apuesta que viene desde Temtem (2017) para construir el paisaje desde una relación de los sentidos; esa manera de habitar, de construir las prácticas culinarias, hace que las cocinas del Paisaje Cultural Cafetero no sean solo un lugar físico "sino el conjunto de una serie de ideas, sensaciones y sentimientos que elaboramos a partir del lugar y sus elementos constituyentes" (p. 202).

El paisaje desde la interpretación sonora, sería entonces, un conjunto de elementos propios del lugar (denotativos) y propios de quien escucha y es capaz de interpretar según sus memorias; es decir se estimula la representación sonora; que " tienen su fuerza evocadora en el buen uso de la función de simbolización: seleccionar, recoger lo que se quiere expresar y configurarlo con elocuencia." (Augoyard, 1993, sp). Por eso, las prácticas de la cocina tradicional de Leydy en el Paisaje Cultural Cafetero se abordaron como fenómeno a través de la metodología del diseño narrativo tópico del paisaje sonoro como historia (narrativa) dentro de lo que considere Loeck (2003) como 'poética procesual'. A continuación, se desarrollan los conceptos.

METODOLOGÍA

Esta metodología se consolida en un proceso investigativo de creación integrado a la mirada del arte procesual, para resolver las preguntas guía: ¿Cómo representar sonoramente la práctica tradicional culinaria de Leydy, una mujer cocinera tradicional o alimentadora en el Paisaje Cultural Cafetero, a través de una escucha lugar? ¿Cómo la identificación de objetos sonoros a través de la escucha de la práctica permite habitar las memorias?

Esto implica que se entienda el diseño metodológico narrativo como aquel en el que "El investigador contextualiza la época y lugar donde ocurrieron las experiencias y reconstruye historias individuales, los hechos, la secuencia de eventos y los resultados e identifica categorías y temas en los datos narrativos, para finalmente entretejerlos y armar una historia o narrativa general." (Hernández-Sampieri; Fernández & Baptista, 2014 p.487) Tejiendo un puente hacia la poética procesual que indica que el artista "es propio de estas poéticas del durante, la preocupación por situarse en un tiempo, que hace que generalmente las obras se vehiculen envueltas en reflexiones sobre fenómenos relacionados con la continuidad y el transcurrir."(Loeck, 2003 p.30).

Las prácticas culinarias del Paisaje cultural Cafetero implican el abordaje de unas acciones, espacio, tiempo en el marco del patrimonio cultural inmaterial, la tradición que se está escuchando y "las "narrativas", entendidas desde Czarniawska, (citado en Hernández-Sampieri; Fernández & Baptista, 2014) como "historias de participantes relatadas o proyectadas y registradas en diversos medios que describen un evento o un conjunto de eventos conectados cronológicamente "(p.487). Son los paisajes sonoros las narrativas para la cocina de Leydy, que no es otra cosa que acción en espacio/tiempo.

Esto propone establecer al artista/diseñador/comunicador/investigador entra en el puente tejido permitiendo "la experiencia procesual", aquella que se sucede en fases, que rompe el ámbito exclusivo del arte para dialogar con lo histórico, que documenta el proceso y es aún así posiblemente una cotidianidad ecléctica consciente del patrimonio cultural que ha sido silenciado y ahora es escuchado.

Volviendo a la metodología narrativa y haciendo una pausa en la poética procesual, es conveniente aclarar que los estudios narrativos según Mertens (citado en Hernández-Sampieri; Fernández & Baptista, 2014) se dividen en: tópicos, es decir que se enfocan en una temática o suceso. Biográficos, que incluyen perfiles de personas o comunidades, son reconstrucciones a partir de testimonios; El último son los autobiográficos, propios de de una comunidad o grupos, que a diferencia de los anteriores, sí incluye la "testimonios orales 'en vivo' de los actores participantes"(p.490). Así, la cocina tradicional de Leydy ubicada en la vereda Muelas del municipio de Aranzazu se reflexiona desde la metodología tópica en un tiempo y espacio a través de sus acciones que ponen de manifiesto el proceso de sus prácticas culinarias. Las técnicas de entrevista libre, observación/escucha, levantamiento de plano del lugar, identificación de acciones que vinculan objetos y fuentes sonoras, nos llevó hasta el desciframiento de escenas que recogían la historia en tres dimensiones narrativas.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Uno de los aspectos más relevantes es el puente tejido entre la metodología procesual y la cualitativa narrativa tópica que se condensa en una obra efímera procesual como es un paisaje sonoro. Representar sonoramente la práctica culinaria de la cocina de Leydy requería una apuesta que se trabajó por fases: Una de las primeras fases de la experimentación procesual fue escuchar el espacio. Esto es directamente in situ decantando en las acciones de Leydy (las fuentes sonoras) de los objetos sonoros que producía o que se encontraban en la cocina o fuera de ella; de allí que se hiciera necesario construir el espacio; cartografiarlo como una vista en de planta.

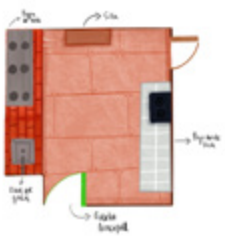


Figura 1. Plano de planta. Cocina de Leydy. Fuente: Elaboración de gráfica Luisa Zapata (2021).

Si bien Para Mertens (citado en Hernández-Sampieri; Fernández & Baptista, 2014) en la metodología narrativa tópica “es muy importante la evolución de acontecimientos hasta el presente.” (p.490). Este aspecto se abordó a través de la técnica de entrevista abierta en clave de escucha. Esto convirtió a Leydy en personaje; a través de su testimonio se conocieron otros personajes importantes en el desarrollo de la práctica culinaria, como su mamá. Dice Castilla y Vernot (2017) que la academia ha invisibilizado los saberes tradicionales que son, principalmente transmitidos desde la abuela a la madre y de la madre a la hija;este aspecto vital de interacción ocurrió mientras Leydy cocinaba, ella hacía referencia constante a las enseñanzas y mitos de su mamá al cocinar mientras se sostenía la escucha. Estas interacciones con otros personajes, en otros tiempos nos llevó a plantear la necesidad de visualizar este primer hallazgo desde la práctica culinaria.



Figura 2: Mapa Mental creativo. Fuente: Elaboración propia.

Construcción del personaje	Construcción del espacio	Construcción de práctica/tiempo
Leydy es una mujer de unos 30 años, recién vive con su esposo a quien todo el tiempo llama como ‘él’ tiene dos hijas una de 6 y otra de 2 años. Recién llegó a la finca en Muelas; no había tenido experiencias dirigiendo su propia cocina y teniendo trabajadores a cargo; sin embargo aprendió con su mamá mientras le ayudaba en su finca.	La cocina de Leydy tiene piso de madera, es una cocina cerrada, oscura, el fogón de leña queda en el rincón izquierdo y al lado una llave que gotea todo el tiempo; su cocina se expande con sus prácticas por eso, fuera de las paredes de esta también se desarrolla la práctica.	Cocinó sancocho. Alimentos como la yuca y el cilantro se encuentran fuera de la cocina por lo que debe desplazarse desde la cocina hacia el huerto (a unos 100 metros de la cocina). La llave del lavaplatos se encuentra dañada, y esta queda al lado del fogón, la imagen sonora, entonces está conformada por la leña y el agua en simultánea.

Tabla 1: Construcciones narrativas Fuente: Elaboración propia.

Posterior a esta ruta de creación el primer paso fue “la personificación” acto poético que viene directamente de la creación cinematográfica. Hacer un perfil de Leydy en su actuar culinario, ampliando la mirada sobre ella a desde ella, con ella y en ella; esto, evidenció que el tiempo se convierte en tamizador de la experiencia, pero también en ancla al espacio vivido a través de la práctica culinaria.

Se tomaron los elementos de la ruta de creación para decantar las diferentes construcciones narrativas que pudieran darse en la representación de este paisaje. Primero, la entrevista o conversación en clave de escucha, que contribuyó a construir el perfil de Leydy; los antecedentes o revisión de literatura del Paisaje Cultural Cafetero que permitieron la construcción del espacio cocina; y la experiencia procesual en donde aparecen los objetos sonoros propios de la práctica. A continuación se reseña cada uno.

Leydy como personaje permite la primera construcción del paisaje; conversar con ella es entender que hay objetos sonoros que le son propios y únicos. El espacio/tiempo se presenta como todo un universo sonoro cultural, cargado de objetos sonoros que son propios a las prácticas tradicionales. Por lo tanto, de estas tres construcciones narrativas se analizaron dos tipos de objetos sonoros que permitieran la representación del paisaje sonoro de la práctica de Leydy: los objetos sonoros que le son propios a su experiencia y los que ayudan a concatenar y comprender la práctica y el espacio.

Así, cuando traemos elementos de la metodología de creación cinematográfica (procesual) aparece una sugerente hibridación entre esta realidad de Leydy y lo que se convertiría en su historia a través de la narrativa sonora. A partir de allí, se recrea el segundo esquema de la propuesta que se encuentra en Hernández-Sampieri; Fernández & Baptista (2014) y es la estructura tridimensional (Figura 3).

Aquí se contemplan tres niveles narrativos desde Hernández-Sampieri; Fernández & Baptista, 2014): interacción, situación y continuidad; sin embargo, al entablar el diálogo con la “experimentación procesual” proponemos tres categorías no secuenciales: personaje, espacio/tiempo y acción.



Figura 3: Esquema narrativo de estructura tridimensional. Fuente: Elaboración propia basada en Hernández-Sampieri; Fernández & Baptista (2014).

Esta estructura tridimensional, permite, en palabras de Temtem (2017), una nueva relación del paisaje y los sentido; en donde la relación con este no es como un observador pasivo sino como un espectador activo que experimenta el territorio a través de todos sus sentidos y no solo de la vista; el oído tanto en la fase de reconocimiento como en la fase de creación y de exposición es fundamental pues ayuda a evocar la experiencia de la práctica culinaria.

No es una secuencia, sino que se relacionan tres dimensiones narrativas que contribuyen a la representación del paisaje sonoro de la práctica culinaria de Leydy (ver figura 2) que apenas se dilucida en el proceso de inicio y ahora se permite contemplar como acto procesual de creación y plantear que "las narrativas pueden tomar diversas formas, a veces son más literales y en ocasiones pueden ser más figuradas, más o menos anecdóticas, seguir una secuencia más bien lineal o por el contrario, circular. Incluso pueden sobreponer expresiones y ser caóticas." (Hernández-Sampieri; Fernández & Baptista, 2014 p.488).

En esta mirada/escucha se vuelve al espacio y el plano de piso (Figura 1) toma vida, pues se ubican de fuentes sonoras y marcación de acciones del personaje, comprendiendo que la cocina como espacio se amplifica a través de las acciones, de las prácticas culinarias. En este caso la cocina de Leydy es un espacio expandido hasta su huerta. Este rompimiento del espacio físico construye la posibilidad de leer esta acción culinaria desde lo sonoro como una puesta en escena de la narrativa, que aunque busca ser representación de la realidad permite pensarla desde las secuencias, líneas de acción y las escenas unidades de espacio tiempo, interacciones del personaje con los artefactos y otras personas en tiempo presente y pasado.

Para este proceso se hizo un análisis de las acciones identificadas con Leydy como puesta en escena del paisaje sonoro, de la narrativa que le es propia. Se grabó con ella todo este proceso desde la tríada acción, personaje, universo(espacio/tiempo), se elaboró una escaleta (proceso creativo de la cinematografía) y en ella se identificaron secuencias y escenas. Esto posibilitó la nueva escucha del sitio para la creación del paisaje sonoro.

El análisis aún continúa, pues la narrativa expuesta evidenció la potencia de estas metodologías para la creación de paisajes sonoros de las prácticas culinarias del Paisaje Cultural Cafetero como patrimonio inmaterial cultural de la humanidad. Este proceso continúa con el análisis de objetos sonoros que dan luces sobre lo que se podría denominar la identidad de las prácticas culinarias en el marco del Paisaje Cultural Cafetero; así mismo, es una posible estrategia para la sostenibilidad del territorio; en la medida en la que se documentan las prácticas tradicionales desde sus sonoridades, otra manera de acercar el territorio campesino a la ciudad y en los ejercicios de escucha hechos en campo al personaje, dando un nuevo valor a sus universo sonoro.

BIBLIOGRAFÍA

Augoyard , J. (1993). La sonorización antropológica del lugar. Sobre la instrumentación de las relaciones sociales. 13th Congress of anthropological and ethnological sciences, Jul 1993, México, México. 12 p. hal-02157715

Bachelard. G. (1957). La poética del Espacio. Fondo de Cultura Económica. México.

Bustacara, S. Comunicación personal. Podcast Ciencia de Garaje. Abril de 2021.

Castilla, F. y Vernot, D. (2017). Cultura en América Latina: prácticas, significados, cartografías y discusiones. Homogeneización, género e identidad en las cocinas de Colombia. pp.59-66

CEDAW (2017). Primer Informe Sombra de Mujeres Rurales y Campesinas de Colombia. Obtenido de: https://www.cinep.org.co/Home2/component/k2/664-primer-informe-sombra-de-mujeres-rurales-y-campesinas-en-colombia.html

Gómez, A. (2015). Modelo de Diseño para la valoración y apropiación social del Patrimonio en El Paisaje Cultural Cafetero Colombiano. Kepes 12 (11) , págs. 117-138 DOI: 10.17151/kepes.2015.12.11.7

Hernández-Sampieri, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación.Diseños del proceso de investigación cualitativa pp 468-506. Mc Graw Hill.

Loeck, J. (2003.) La investigación en las artes plásticas y visuales. pp. 29-34 Obtenido de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=857601

Palmese, Carles, Alcázar, (2010). Un acercamiento pedagógico al paisaje sonoro: escucha, creación y recreación. Paisajes Sonoros de Cuenca, UCLM. pp. 14-17

Temtem, F. (2016). De la marginalidad del oído a la construcción auditiva del paisaje urbano. ZARCH (7). Perspectivas paisajísticas. DOI: 10.26754/ojs_zarch/zarch.201671528

REFERENCIAS

Bustacara, S. (2019). En busca de la cocina perdida. Los singulares instantes del quehacer de cocinar. Kepes 15 (14) 123-149

Halbwachs, (1968). Memoria colectiva y Memoria histórica. REIS, 69, 209-219.

Bachelard, (1958). La poética del espacio. Fondo de la Cultura Económica. México.

Barthes, (1982). Lo Obvio y lo Obtuso. Paidós. Barcelona.

Bustacara, (2018). Festival Internacional de la Imagen. Manizales.

Chion, (2010). El sonido. La Marca Editora. Argentina.

Salgado, (2007). Investigación cualitativa: Diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Liberabit. Perú

Sampieri, (2014). Metodología de la investigación. McGrawHill. México.

Schaeffer, (1966)El tratado de los objetos. Alianza-Música. México

Sad Levi, J. (2020). Pensar en formas sonoro-simbólicas. Revista Del ISM, (17), 60-85. https://doi.org/10.14409/rism.v0i17.9714

Generation and degeneration of life in interspecies relationships: Eduardo Kac's and Cesar & Lois' bioart

Laryssa Valencise
Student, FAAC- UNESP/Bauru
laryssa.valencise@unesp.br
Araras, Brazil

Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro
Assistant Professor, FAAC- UNESP/Bauru
regilene.sarzi@unesp.br
Bauru, Brazil

ABSTRACT

The relationship between art and life is present during Art History in many distinct ways in each period, which sometimes approach and sometimes detach these two elements. In the 20th century, the emergence of information and communication technologies, as well as biotechnology, ignited many concerns about the limits of the body in its interaction with itself, with the environment and with the creatures around it. Bioart, a result of this context, is a contemporary manifestation that explores the ethical, social, and cultural implications of posthuman imagery. In this paper, we examine the following Bioart works: Genesis (1999) by Eduardo Kac; and Degenerative Cultures (2018) by Cesar & Lois. Both discuss human interference in nature and, when opposed, suggest that interspecies relationships mediated by new technologies have a potentiality that is at the same time generative and degenerative. Moreover, these artworks pay attention to the fact that material mutation undertaken in the organism affects much more profound layers of its existence in the biosphere, changing, along with the living being materiality, the dynamic of the relationships between species.

KEYWORDS

Bioart; Cesar & Lois; Eduardo Kac; Materiality in arts

INTRODUCTION

Art and life (sciences)

For many years, art and science have worked together to explore and understand the wonders of life. Anatomical studies from the Renaissance such as De humani corporis fabrica (1543), by Andreas Vesalius, exemplifies the merge of these two fields to visualize the human body. Likewise, botanical, zoological, and geological illustrations manifest the urge to comprehend Nature; in these domains of knowledge, images played a crucial role not only in the dissemination of knowledge but also in the understanding of the living world itself (Costa, 2007, p. 10). However, the images produced in these cases are mostly used to illustrate or to lay out concepts discovered in scientific studies, not as an autonomous factor of sense.

The human nature and its relationships with other life forms has been, at the same time, a matter of curiosity and fear. When French doctor and philosopher Julien Offray de La Mettrie suggested possible analogies between living and non-living entities in the 18th century, with L'homme machine and L'homme plante, his propositions were harshly criticized. Since the Church assumed that God made man in his own image, it was injurious to compare His supreme creation to inferior creatures. There is still a stigma around mixing biological material from humans and nonhumans, as well as coupling machines to the human body – cyborgism. And wherever there is a stigma, there is Art to offer a different perspective.

Along with science, art has been increasingly close to life itself. The disruption of the academical hierarchy of representation led to the presence of everyday scenes and common people in modern pieces of art. Post-modernism, then, brought the creation and destruction of meanings to art poetics, making it more self-referential and flowing. Performance, happenings, and body art took place as important manifestations, using the body as a media and inviting the public to participate in the making of the artwork.

Contemporary artists have been dealing with the material/immaterial duality in the age of technology: whilst the body extended its reach in an almost ubiquitous way, it has also achieved an incorporeal aspect in cyberspace. Furthermore, the discovery of homologies between the human DNA and the genetic sequences of other living beings proved a life continuum that brings humans and nonhumans closer, as correctly proposed La Mettrie three centuries ago.

As new technologies emerged, so did new ways of interacting with reality. Telepresence, the World Wide Web, and Biotechnology expanded the limits of the bodies and increased the power of Man over Nature. By the end of the 20th century, artists such as Stelarc and Orlan started using prostheses and aesthetics procedures as part of their poetics, turning their own bodies into artistic supports to debate the rise of Post-humanism.

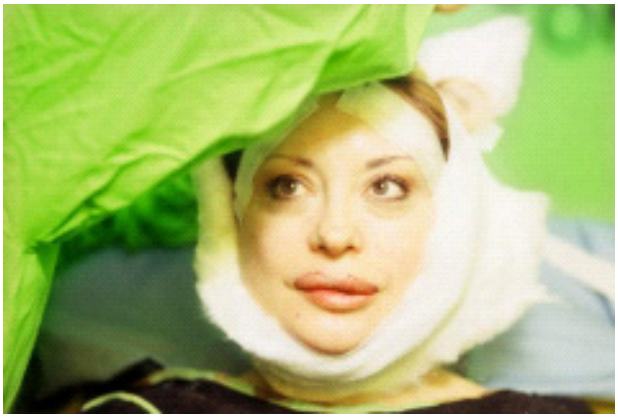


Figure 1. 7th Surgery-Performance called Omnipresence, 1993, Orlan. Reprinted from Orlan.eu, orlan.eu/works/performance-2/

Moreover, Oron Catts and Ionat Zurr produced semi-living creatures via tissue-engineering in 2001; Marta de Menezes used magnetic resonance imaging for her Functional Portraits in 2002 (Figure 2); Art Orienté Objet worked with blood transfusion between different species in May the horse live in me (2010); Dalia Chauveau (L'agence de clonage) and Catherine Ikam gave cloning an artistic approach in the early 2000s.

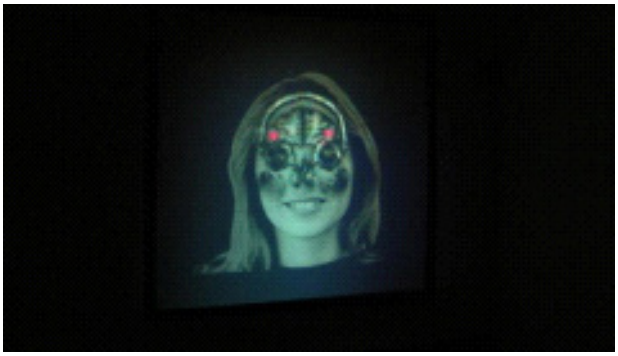


Figure 2. Piece of Functional Portraits, 2002, Marta de Menezes. Reprinted from MartaDeMenezes.com, martademenezes.com/portfolio/functional-portraits/

In this context, where the manipulation of life became a matter of great concern amongst artists, an art form that creates not objects, but subjects of art, was born: Bioart.

Bioart

According to the Bioart Manifesto, "Bio Art is art that literally works in the continuum of biomateriality, from DNA, proteins, and cells to full organisms. Bio Art manipulates, modifies or creates life and living processes." (KAC et al, 2017). By doing so, bioartists raise questions about the ethical, social, and cultural impacts of Biotechnology and the interspecies relationships that come along with it.

Brazilian artist Eduardo Kac is one of the pioneers in this aspect of Contemporary Art. Kac has also worked with Telepresence art and Body art in Time Capsule (1997), which demonstrates his interest in information and communication technologies, as well as in the expansion of the potencials of the human body. Kac launched Transgenic Art with Genesis in 1999, when he created an artirst gene to be corrupted by the audience.

Cesar Baio, Brazilian artist, alongside Lucy HG Solomon from The League of Imaginary Scientists (LOIS), suggests the possibility of other living beings - fungus, in this case - corrupting human nature in Degenerative Cultures (2018). This switching of perspectives allows the public to consider more effectively the impacts of interfering in nature, including losses and redefinitions that come along with it. By using living materiality as media (biomedia), Bioart performs a tactical media approach, in which scientists and artists must collaborate in the making of the artwork. Inserted in the context of the laboratory for artistic purposes, Bioart instigates debates about scientific progress at the expanse of living organisms. Is human interference in Nature positive? And, if so, is it positive for life forms other than humankind? In this paper, we will discuss these questions while analyzing Genesis (1999), by Eduardo Kac, and Degenerative Cultures (2018), by Cesar & Lois.

METHODOLOGY

This is a theoretical-reflective, qualitative, and descriptive research, based on data collection, iconographic material, and literature review. The critical interpretation of the results takes shape in an essayistic text, added to reading and revision of texts and research from the academic and artistic fields, written by the artists that we study: Eduardo Kac and Cesar & Lois.

DISCUSSION

Genesis (1999), Eduardo Kac Combining Transgenic Art, Telepresence Art, and Biopoetry - all terms and concepts coined by Eduardo Kac himself - the artist created an interactive and performative installation, along with a biopoem. Genesis has been to 42 different exhibitions up to now, but in this paper, we will only analyze the first time it was exhibited, in Linz, Austria, commissioned by Ars Electronica 99.

By means of a partnership between the multimedia Brazilian artist Eduardo Kac and laboratories from the University of Chicago, an excerpt from the Bible was translated into nucleobases and integrated to the genetic code of some e.coli bacteria. The original sentence reads: "Let man have dominion over the fish of the sea, and over the fowl of the air, and over every living thing that moves upon the earth." (Genesis 1, 28)

Placed in a Petri dish, two different kinds of e.coli coexisted: blue bacteria, which contained the synthetic gene derived from the biblical excerpt; and yellow bacteria, without any

genetic modification. The interaction between these two variables created a third, green colored e.coli strain. Along with that, the activation of a UV light source triggered by the audience over the Petri dish caused mutations in the DNA of the microorganisms, which corrupted the original sentence from the Bible. “In the context of the work, the ability to change the sentence is a symbolic gesture: it means that we do not accept its meaning in the form we inherited it, and that new meanings emerge as we seek to change it” (Kac, n.d).

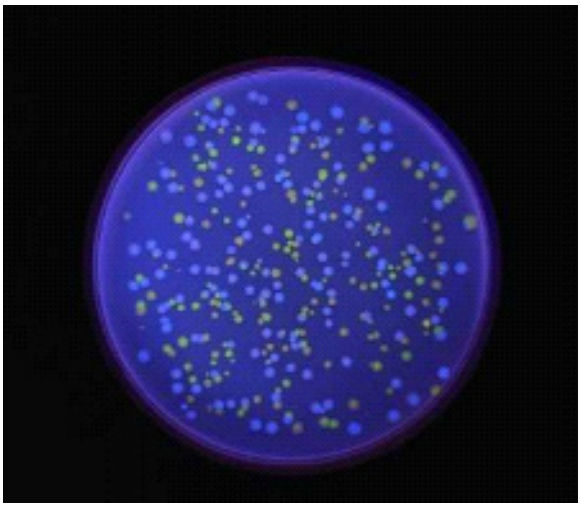


Figure 3. Petri dish from Genesis, 1999, Eduardo Kac. Reprinted from Ekac.org, https://www.ekac.org/geninfo.html

Kac constantly argues that artists could increase global biodiversity by inventing new life forms through Transgenic Art (Kac, 1998). This statement follows a technogaian philosophy, which claims the use of “a Transhumanist type of technology to actively restore the ecosystem. (…) Technogaians would like to use bio and nanotechnologies to repair the environmental damage caused so far by Man” (Manzocco, 2019, p.42-43). From that, the purpose of Genesis (1999) is to encourage new mutations, whether they be in the DNA of the microorganisms or in the way people read technological advances.

Furthermore, this artwork implies that the ability to interfere in Nature is positive when used with responsibility. However, what is considered responsible still lacks a substantial definition when it comes to new technologies such as Biological ones.

According to the molecular biologist Francis Crick (apud Rech, 2018), there are two requirements to the vital processes of evolution: replication and mutation. They are both key points in Genesis as well, which reinforces Eduardo Kac’s perspective that changes are natural and beneficial for the improvement of living beings. And, as he explores in his paper-manifesto titled “Transgenic Art” (1998), humans have already interfered in other species, producing new life forms that are common nowadays. Human-induced selective breeding of adult wolves, for example, resulted in the creation of approximately 150 breeds of domesticated dog.

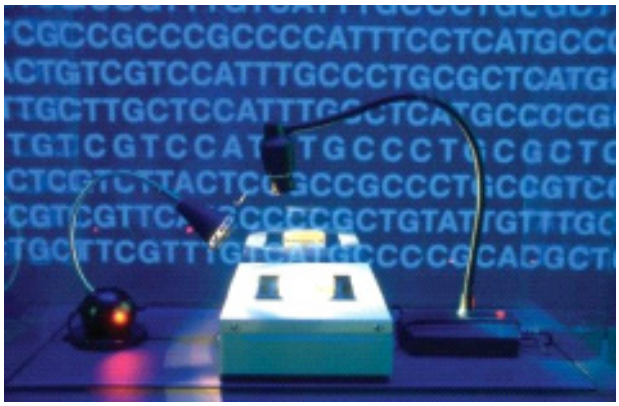


Figure 4. Part of Genesis installation, 1999, Eduardo Kac. Reprinted from Ekac.org, http://www.ekac.org/genesis.portugues.html

Thus, Genesis enhances the impact of the human choice to interfere in Nature, showing a visual scheme and inviting the audience to interact with the artwork with full consciousness when pressing the button. This act holds a profound load of responsibility, considering that the participants have the ability of creating new genetic codes, playing God in the generation of variables at the core of living beings. The results of these interferences are uncertain until their effectuation, so that it can lead to the unwanted degeneration of Nature, instead of its expansion.

Degenerative Cultures (2018), Cesar & Lois Brazilian media artist Cesar Baio and California-based media artist Lucy HG Solomon approach this subject (degeneration) in their interactive work Degenerative Cultures. Using a biohybrid (digital and biological) network, Cesar & Lois created a system that enabled “fungal colonization of human knowledge” (Baio, n.d.).

1 Anthropocene is “an unofficial unit of geologic time, used to describe the most recent period in Earth’s history when human activity started to have a significant impact on the planet’s climate and ecosystems.” (Anthropocene).

The artists chose physical books that contain the human impulse of mastering nature to inoculate a colony of fungus. Meanwhile, an intelligent digital fungus searched and corrupted texts from the internet and posted the results of its predatory activities to the Twitter profile @HelloFungus.

Users of the social media can interact with this account, which helps spreading what the authors call the “digital spores”; moreover, a thermal printer on-site continually prints the texts of the physical book and the Internet, creating a kind of “degenerative poetry” (Baio & Solomon, 2018).

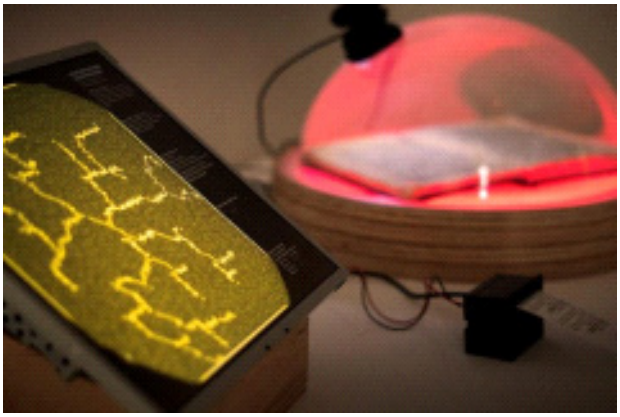


Figure 5. Degenerative Cultures installation, 2018, Cesar & Lois. Reprinted from CesarBaio.net, https://cesarbaio.net/Degenerative Cultures_en

This artwork instigates a critical view over the predatory attitude of humankind in its relationship with Nature in the Anthropocene1, in which the parasitical impulse of humans is constantly justified on the grounds of progress. In the face of the misinformation caused by Man with the environmental devastation and species extinction, Baio and LOIS created an alternative experience in which Nature is the protagonist. Degenerative Cultures proposes an opposite flow of information degradation and data loss, enabling nature to corrupt (disrupt) human culture through the degradation of texts that store their knowledge (Baio & Solomon, 2018, p.66).

(n.d.). NationalGeographic.org. Retrieved May 9, 2021, from https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/anthropocene/)

Thereby, the artists reflect on the corruption both material and immaterial of the elements that constitutes the human identity, interconnecting organic environment and virtual space and approaching Nature to the hitherto exclusive domain of Man - the internet and the digital world.

By merging prehuman intelligences (microbiological organisms) and posthuman intelligences (computer generated systems), Cesar & Lois suggest the adoption of a nonhuman-centered logic in the programming of current technologies. The analogy between these micro networks and the macro scenario proposes a more including global ecosystem, in which peripherals communities can create and recreate the meanings projected over the reality.

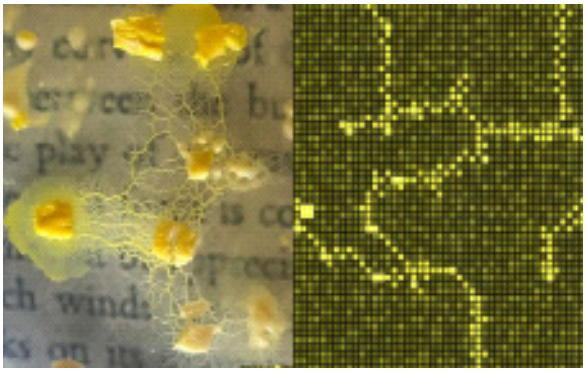


Figure 6. Physarum polycephalum growing over physical book/Digital fungus interface. Degenerative Cultures, 2018, Cesar & Lois. Reprinted from CesarBaio.net, https://cesarbaio.net/Degenerative-Cultures_en

When discoursing about the Stoic incorporeal entity void in the form of the hole, Chilean philosopher Anne Cauquelin describes it as an interruption, a flaw in a formed device. It is immaterial, but present, and it can be the degradation or deficiency of a system (Cauquelin, 2008, p.67). Thus, the concealment of words in the books caused by the microorganisms in Degenerative Cultures is a kind of hole.

The void created by this censorship is, in its abstractness, the substance of the artwork. The lack of information is what changes the meaning of the text, and this subversion is beyond human understanding because it does not follow any human logic, but a peculiar pattern from the fungi.

This work shows not only the ambivalences of creation/destruction, organic/artificial, material/immaterial, but also the possibilities of networks and ecosystems based on the nature of other living beings. Therefore, Degenerative Cultures stands against many aspects of the Western beliefs and practices, using technology to give the main role to a "minor" creature and letting it ruin the idea of human supremacy.

Generations x Degenerations

To analyze these contrasting concepts, it is indispensable to compare both definitions. The word "generation" is described as "the process of coming or bringing into being", as well as "the action or process of producing offspring" (Merriam-Webster, n.d). At the same time, "degeneration" is defined as "a lowering of effective power, vitality, or essential quality to an enfeebled and worsened kind or state" and "intellectual, moral, or artistic decline" (Merriam Webster, Press, n.d). This shows that the first one is more neutral, referring to creating, to giving life and reproducing, while the second has a negative connotation of decadence, degradation, and deterioration both physical and intellectual.

Genesis (1999) and Degenerative Cultures (2018) talk to each other in many aspects, bringing different facets of the same subject: the relationship between human and nonhuman species mediated by new technologies. In Kac's

artwork, Man is the main agent in the act of corrupting the genetic text. Whereas, in the piece by Cesar & Lois, the fungi are those who actively corrupt the written information. These poetics choices are consistent to what each artist intend to debate, given that Eduardo Kac suggests that Man should resort to technology to create new life forms, defying religious dogmas and humanely playing God; and Cesar & Lois criticize the destructive, egocentric way humankind has been interfering in Nature, proposing an ecosystemic approach.

Furthermore, both mean to subvert ideologies that monopolize the understandings and beliefs around interspecies relationships. The 1999 artwork focuses on the Bible, and the 2018 one on scientific Western books. These two entities, Religion and Science, have their own principles about what should be created and how that process should occur, as well as their own definitions of moral and biological degeneration. To unsettle such expectations, both artists adopt a non-functionalist attitude in their productions by creating variables and systems that have no commercial or ritualistic value outside the Art World.

By adopting randomness and deflection as wanted elements, Eduardo Kac and Cesar & Lois open to possibilities of creating new, unique ways of existing and interacting with the world. Whether activating a UV light or replying to a Twitter post, the audience participates in the process of corruption in both artworks, playing an important part. This interactivity reinforces the political purposes of the pieces, which decentralize the creative power once exclusive to the author (Benjamin, n.d. as cited in Cauquelin, 2008, p.115).

Although the prefix "de-" indicates negation and opposition, "generation" and "degeneration" can be neighboring terms. Both Genesis and Degenerative Cultures are in favor of humans acting differently in their interaction with Nature, whether producing new variations of independent beings or resigning the supremacy to let other logical processes bloom.

CONCLUSIONS

Following the premise of using living materiality, corporeal elements such as bacteria and fungi, the Bioart works discussed in this paper contribute substantially to the debates over Posthuman realities. Therefore, they raise awareness about the ethical questions and the responsibility that come along with new technologies, since art is a much more immediate language than the written word and, at the same time, fuller of meaning (Silva, 2007, as cited in Santos, 2013, p.19).

The interactivity of both Genesis and Degenerative Cultures promotes the creation of a pluralist and non-specialist perspective about problems that were only discussed by a restricted number of people until now. Bioart, in that sense, is not limited to the creation of places where art and viewer.

meet, but a non-place where emotional and cognitive aspects are associated (Santos, 2013, p.25).

For that reason, studying the notions of generation and degeneration is so crucial for improving the relationship between species: once the public becomes aware of the bioethical issues that come along with technological progress, it can be active in the process of creating new forms of existing and coexisting. Encouraging people to take the lead in such urgent matters is a way of giving the subject a more humane perspective, allowing it to expand beyond institutions that currently control the decisions of creation and destruction based on capitalist values.

BIBLIOGRAPHY

Baio, C. (n.d.). Degenerative Cultures. Cesarbaio.net. Retrieved May 9, 2021, from https://cesarbaio.net/Degenerative-Cultures_en

Baio, C., & Solomon, L. H. (2018). "Culturas degenerativas": experimentações em torno de uma rede "biohíbrida". Revista Científica/FAP, (19), 61-77.

Cauquelin, A. (2008). Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. Martins Fontes.

Costa, P. F. (2007). Da natureza e aspirações da bioarte. In: Costa, P. F. (coord.). Ciência e Bioarte: encruzilhadas e desafios éticos. Portugal: Caleidoscópio, 9-22. Retrieved May 9, 2021, from https://run.unl.pt/handle/10362/4403

Kac, E. (n.d.). GENESIS. Ekac.org. Retrieved May 9, 2021, from https://www.ekac.org/geninfo.html

Kac, E. (1998). TRANSGENIC ART. Ekac.org. Retrieved May 9, 2021, from http://www.ekac.org/transgenic.html

Kac, E., Menezes, M. d., Laval-Jeantet, M., Gessert, G., Mangin, B., & Venouse, P. (2017). What Bio Art Is: A Manifesto. Ekac.org. Retrieved May 9, 2021, from http://www.ekac.org/manifesto_whatbioartis.html

Manzocco, R. (2019). Transhumanism: Engineering the Human Condition. Springer-Praxis.

Merriam-Webster. (n.d.). Degeneration. In Merriam Webster dictionary. Retrieved May 09, 2021, from https://www.merriam-webster.com/dictionary/degeneration

Merriam-Webster. (n.d.). Generation. In Merriam-Webster dictionary. Retrieved May 09, 2021, from https://www.merriam-webster.com/dictionary/generation Rech, N.S. (2018). Gênesis (1999) de Eduardo Kac: poética do desvio como poética de vitalidade, In Anais do 27º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 27º, 310-322.

Santos, D.R. (2013). A ética que nos protege: a responsabilidade social da bioarte. In FRADE, Cáscia et. al

(org.), Ética: Arte, Ciência e Filosofia, Decult/ Comcultura.
Retrieved May 9, 2021, from
https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/781

REFERENCES

Kac, E. (2007). Signs of Life - Bio Art and Beyond. MIT Press. 480 p. ISBN 0262112930.
Kac, E. (2014). Bio Art: In Vivo Aesthetics. In:
Wilkoszewska, K. (ed.). Aesthetics in action. 161-180.
Retrieved May 9, 2021, from http://libron.pl/katalog/ czytaj/id/162
Solomon, L. H., & Baio, C. (2020, November 9). An Argument for an Ecosystemic AI: Articulating Connections across Prehuman and Posthuman Intelligences.
International Journal of Community Well-Being, 559–584.https://link.springer.com/article/10.1007/s42413-020- 00092-5
Vaage, N.S. (2011). Hybrids in Art: Theoretical Perspectives on Art in the Age of Genetics. The Transgenic
Art of Eduardo Kac. (Master's thesis, University of Bergen).
Retrieved May 9, 2021, from http://bora.uib.no/handle/1956/4973.
Financial support: São Paulo Research Foundation (FAPESP) grant 2020/04147-0.

Expresiones del Pánico

Karold Aramburo Victoria
Diseñadora de la comunicación gráfica
Universidad Autónoma de Occidente
Magíster (c) Artes
Universidad de Caldas
karold.36620120613@ucaldas.edu.co
Cali, Colombia

RESUMEN

Este trabajo hace referencia al pánico, definido como trastorno desde los años 80s, como enunciado para la investigación - creación de una exposición audiovisual que consta de una serie obras basadas en el pánico colectivo actual, el trastorno mental subjetivo, sus etapas de manifestación, su semiótica y los diálogos entre su representación e inmersión.

El trastorno del pánico se manifiesta en su momento crítico con ataques, como puntos cardinales del mismo, sin relación con factores precipitantes no demostrables y con síntomas como disnea, asfixia, desmayos, parestesia, inmovilidad, taquicardia, náuseas, escalofríos etc., semiología de interés dada su espontaneidad e impacto en la vida de las personas y los colectivos; de allí, la hipótesis que basa la compresión de este fenómeno desde su representación visual.

Los materiales y métodos de la obra "pánico", se basan entonces, en una instalación inmersiva creada en fotogramas sonificados que representan los estados del trastorno para ser expuesto a los espectadores con equipos y visores de realidad virtual. Los resultados esperados se basan en la percepción de la experiencia para la comprensión del pánico y su semiótica.

PALABRAS CLAVE

Inmersión; Pánico; Representación; Semiótica; Sonificación.

ABSTRACT

This work refers to panic, defined as a disorder since the 1980s, as an statement for research - creation of an audiovisual exhibition wich is about a series of works based on current collective panic, subjective mental disorder, its stages of manifestation, semiotics and the dialogues between its representation and immersion.

Panic disorder manifests itself at its critical moment with attacks, such as cardinal points of the same, unrelated to non-demonstrable precipitating factors and with symptoms such as dyspnea, asphyxia, fainting, paraesthesia, immobility, tachycardia, nausea, chills, etc., semiology of interest given its spontaneity and impact on the lives of individuals and groups; thence, the hypothesis that bases the understanding of this phenomenon from its visual representation.

The materials and methods of the work "panic" are based on an immersive installation created in sound frames that represent the states of disorder to be exposed to viewers with virtual reality equipment and virtual reality headsets. The expected results are based on the perception of experience for understanding panic and its semiotics.

KEYWORDS

Immersion; Panic; Representation; Semiotic; Sonification

INTRODUCCIÓN

Este estudio del pánico, realizado desde la Maestría en Artes de la Universidad de Caldas implica la relación entre tres componentes: la semiología del pánico, el pánico en el contexto local y la metaforización del mismo con fines expresivos.

La palabra pánico viene del latín panicus, y este del griego panikós, palabras derivadas de pan, que hacen referencia al Dios Pan de la mitología griega asociado al miedo, e ico, referente a oikos.

El miedo es posible definirlo como un sentimiento, una emoción o respuesta defensiva a una potencial amenaza,(3) (4) como el miedo a lesionarse, el miedo a la ansiedad y el miedo a la evaluación negativa, (5) esta respuesta se encuentra presente en todos los organismos y su función es alertar de posibles peligros que atenten sobre nuestra integridad física o emocional.(6) de allí que el miedo sea considerado como una de las etapas del trastorno del pánico.(7) El pánico se conoce entonces como una expresión desmedida del miedo que puede llevar al sujeto a realizar acciones irracionales. Los ataques de pánico, en su definición común se relacionan estrechamente con el miedo, pero ocurren inesperadamente y sin relación alguna con factores precipitantes demostrables.

La hipótesis neuroanatómica de Gorman et al. (2000:493), (8) afirma que una red de regiones del cerebro contribuyen a diferentes dominios categóricos del trastorno de pánico, estos incluyen el loci (locus) en el tronco encefálico y el hipotálamo involucrados en ataques de pánico y respuesta al estrés;(9) el sistema límbico que anticipa la ansiedad y el miedo intensificado.

Una variable a las respuestas a las acciones del trastorno de pánico, que pueden ser desmedidas, consiste en la posibilidad relacionada con la genética como tendencia a la herencia del miedo, que define la palabra casa o relativo a, es decir que la palabra pánico hace referencia al miedo a aquello que es desconocido, lo familiar que se vuelve

extraño, lo siniestro, lo ominoso. (1) Freud, S. (2013) se refiere a la palabra pánico como miedo colectivo, miedo individual excesivo o "explosión de miedo no se encuentra justificada por las circunstancias", este último lo relaciona con diferentes analogías, militares y religiosas, que encuentran su similitud con el miedo colectivo por la ruptura de lazos afectivos que amenaza la unión de la masa y su relación con lo que denomina angustia neurótica.(2) probablemente manifestada como un déficit neurocognitivo que como consecuencia da una respuesta anormal o modulación de la red del miedo. Un ataque de pánico se puede producir de manera espontánea sin un aparente estímulo externo, siendo estos impredecibles e inesperados. Las manifestaciones del pánico se pueden producir cuando la persona no se encuentra en una situación angustiante e incluso durante el sueño, siendo esta una razón suficiente para evidenciar una disfunción orgánica del trastorno. (10). Según el DSM-IV (2008) (11) el diagnóstico por trastorno de pánico se caracteriza, concretamente, como miedo y malestar intensos, estos se pueden presentar con cuatro o más de los síntomas descritos (ver Tabla 1), estos episodios aparecen bruscamente y alcanzan su máxima expresión en los primeros diez minutos del ataque:

Síntomas del trastorno de pánico según el dsm-iv-tr: manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales

1. Escalofríos o sofocaciones.
2. Palpitaciones, frecuencia cardíaca elevada.
3. Sudoración. 4 Temblores.
5. Sensación de ahogo, falta de aire.
6. Atragantamiento.
7. Opresión o malestar torácico.
8. Náuseas o malestar abdominal.
9. Inestabilidad, mareo, desmayo.
10. Desrealización (sensación de irrealidad) o espersonalización (estar separado de uno mismo).
11. Miedo súbito a perder el control o volverse loco.
12. Miedo a morir.
13. Parestesias, sensación de entumecimiento, hormigueo, espasmos o inmovilidad muscular.

Las personas que han experimentado episodios de pánico los diferencian claramente de la ansiedad generalizada(12) más allá de la intensidad de sus síntomas, como una sensación vivida de amenaza inminente sin razón lógica, se presentan cambios físicos sin explicación que pueden desencadenar preocupación por tener algún tipo de enfermedad cerebral, cardiaca o respiratoria, como es el caso de la parestesia, asfixia o taquicardia, destacan la incapacidad de ejercer control sobre su propio cuerpo y emociones, la creencia a quedar paralizados o actuar irracionalmente hace parte de sus pensamientos que se van disipando a medida que el ataque va cesando. (13)

Cuando los episodios son constantes y repetitivos pueden presentar un desequilibrio del estado psicosocial de la persona, generando cambios en el comportamiento donde se busca un espacio reconfortante, seguro, hasta tal punto de dejar de asistir a lugares comunes, evadir situaciones que impliquen estar fuera de su zona de confort o relacionarse con personas desconocidas. El temor a que las crisis se repitan generan una actitud preocupante y expectante. (14)

Según un estudio realizado en Colombia, los ataques de pánico tienen una tasa de prevalencia del 3 a 5.6%, y el trastorno de pánico entre el 1.4 a 2.9% el cual es más frecuente en mujeres, la edad promedio es después de los 25 años, aunque es posible que suceda en cualquier otro momento de la vida y así mismo desaparezca sin necesidad de un tratamiento.(15)

Entre los alcances y limitaciones de este estudio, una de las dificultades en la comprensión del trastorno de pánico es la carencia de documentación visual que existe de pacientes que lo padecen y los criterios de confidencialidad para acceder a dichos documentos. Los ataques de pánico, a diferencia de otro tipo de ataques con origen en afecciones físicas, son difíciles de predecir por ser una respuesta espontánea del cuerpo y sin evidencias conscientes de lo que pueda derivar un ataque, es por esto que el someter a pacientes con trastorno de pánico ante pruebas de estrés, sin fármacos o sustancias que alteren y revelen los síntomas, implica pocos resultados en datos que pudieran ser útiles en el proceso de documentación.(16)

Una vez superadas las etapas del estudio se ha pasado a definir una interpretación conceptual del pánico, una aproximación semiótica en términos interpretativos del fenómeno, un estudio analógico de los estados, la definición de medios con fines de instalación artística y la toma de decisiones respecto a la simulación e inmersión de las audiencias en la narrativa pictórica del pánico, de allí que se utilicen fotogramas sonificados, los cuales representan los estados del trastorno y parten de imágenes asociadas al sonido que se funden con los fotogramas extraídos del material pictórico con una visión angular de la obra basada en la gestualidad de las manos.

METODOLOGÍA

La investigación desde las diferentes áreas que estudian los trastornos mentales arrojan datos muy concretos de las manifestaciones corpóreas del sujeto al momento de sufrir un ataque de pánico, la comparación con los ataques de epilepsia del lóbulo temporal por sus similitudes sintomatológicas físicas(17) y el reto que supone su diagnóstico presenta información precisa que, en conjunto con el registro de experiencias propias y ajenas sobre el trastorno de pánico, brindan una posibilidad de generar piezas audiovisuales, partiendo de la recreación conceptual de escenas que se presentan durante un ataque y que son posibles de documentar por medio de la fotografía y la representación pictórica de las mismas.

Como punto de partida, se toma como referencia uno de los síntomas característicos del ataque de pánico, la parestesia,(18) uno de los síntomas físicos que se puede presentar como hormigueo, entumecimiento, sensación de quema o picazón cuya semiología implica la carencia de movilidad en las extremidades, en este caso es posible que manos y pies tengan movimientos involuntarios acompañados de rigidez. Esta sensación puede detonar más síntomas físicos alarmantes, por el hecho de ser un síntoma incapacitante, pues quien la padece pierde el control y la autonomía de sus movimientos.

2.1 Visión de artista

Las manos comienzan a sentirse extrañas, como si no estuvieran atadas al antebrazo, se sienten lejanas, quietas, lo que genera una necesidad de moverlas, pues es necesario confirmar que continúan siendo parte del cuerpo. Abrir y cerrar, subir y bajar las manos, pero estos movimientos, lejos de ser un alivio, comienzan a ser inquietantes, están adormecidas, frías, pálidas y rígidas, mover cada dedo se convierte en un reto, ensimismadas se contorsionan, se entumecen lentamente hasta quedar inmovilizadas, como si se tratara de un caso de rigor mortis, imposible de manipular hasta que el ataque termine.

La palabra parestesia viene del griego paraísthēsis, pará 'impropio', aisthēsíā 'percepción' y su acepción consiste en un conjunto de sensaciones anormales.(19) Acorde con su etimología, la parestesia brinda entonces, una forma de definir la sensación, algo impropio, que no hace parte del sujeto, como el movimiento involuntario de las manos, la inseguridad, la sensación de impotencia, la desestabilización. (20)

2.2 Etapas, medios y técnicas

En el proceso de documentación y producción de la obra se explora una serie de movimientos aleatorios que denotan la representación del síntoma a través de la fotografía de las extremidades superiores del sujeto, en este caso las manos (ver figura 1) por su amplia habilidad gestual, su extrema sensibilidad, precisión, siendo esta extremidad una prolongación del cerebro que posee una gran ocupación de los centros nerviosos en la corteza cerebral, genera conocimiento a partir de la información que percibe permitiendo el desarrollo cognitivo y modificación física del cerebro del hombre.(21)



Figura 1. Fotografía de manos en diferentes posturas.

El rostro y las manos son las partes del cuerpo más comunicativas, siendo la segunda tan importante que puede llegar a comunicar aquello que no somos capaces de expresar por medio de la palabra.(22)

La mano solitaria, apartada del cuerpo, aún en extrema quietud, lejos de ser una figura rígida e inexpresiva, es capaz de crear en el imaginario del espectador, la continuación de la forma del sujeto que la posee.



Figura 2. Decem Rubrum, Acrílica sobre tela, dimensiones: 120 cm * 70 cm, 2021. Obra pictórica derivada de fotografías previas vista desde dos perspectivas opuestas.

Después de la documentación y edición de la fotografía, se procede a decidir la composición y el encaje del dibujo para la creación de la pieza pictórica. Los materiales son: bastidor de madera cubierto por tela lienzo templada y curada, pintura acrílica de rápido secado, soluble al contacto con el agua que después de su secado es resistente a ella.

La obra derivada de este concepto, además de contener un componente expresivo de carácter subjetivo, tiene un enfoque comunicativo y gestual que apunta a las extremidades representadas, no sólo da cuenta del síntoma definido como parestesia, también brinda información del sentir de la persona retratada. (23)(24)

Una vez realizada la pieza se documenta a través de una fotografía, la cual se fragmenta en 32 fotogramas horizontales de 873 px * 480 px, una medida estándar de baja resolución para pruebas.

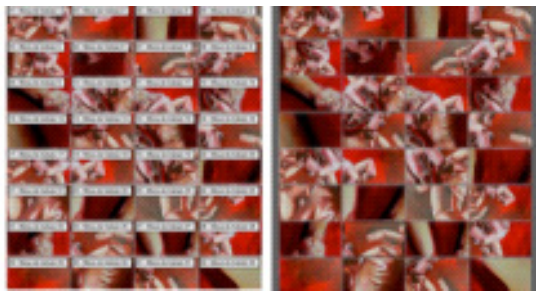


Figura 3. 32 Fotogramas fragmentados

Los fotogramas se conforman sin un orden específico con el fin de representar el caos a partir de una pieza minuciosamente elaborada. Las imágenes, gracias a su atmósfera, sus colores, el tamaño uniforme, guardan una armonía entre sí, aún sin mostrar la imagen total de la pieza. En el nivel del audio se plantea un loop espacializado con sincronía de tiempo respecto a los fotogramas pero con variaciones sonoras en cuadrafonía que surgen al interior de una síntesis aditiva con batidos relacionados con las frecuencias cercanas y que incomodan al espectador a la vez que se asemejan al comportamiento frecuencias de las oscilaciones cerebrales.(25) (26)

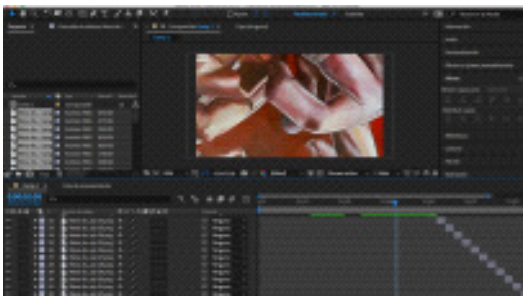


Figura 4. Edición del material audiovisual.

Se procede a realizar la edición del material en una composición de 8 fps, una duración de 4 segundos que se editan generando un loop de 8 segundos.

DISCUSIÓN

Este trabajo se presenta en una etapa inicial de experimentación, dónde su etapa de implementación aún se encuentra a la espera de pruebas y ajustes, se pretende realizar este ejercicio con un total de 10 piezas pictóricas, las cuales se agruparán en un mismo producto audiovisual. Si bien se basa en la comprensión y semiótica del pánico no pretende en ningún caso generar estos estados ni atentar contra la integridad física del espectador.

Para la etapa de implementación es necesario una serie de equipos y visores de realidad virtual y una segunda parte metodológica que consiste en la recopilación de datos de acuerdo a la experiencia y percepción de los espectadores para su reflexión.

Se tiene en consideración la proyección del material para generar una experiencia inmersiva colectiva, un performance en tiempo y espacio real, donde se ponga en diálogo las prácticas.

CONCLUSIONES

El concepto del pánico, aunque ha sido utilizado coloquialmente para referirse al miedo, se enfatiza aquí desde su comprensión subjetiva, neuroanatómica y psiquiátrica, teniendo como punto de partida el trastorno de pánico, siendo esta una afección espontánea del individuo más allá de desencadenarse por un estímulo externo.

La obra pictórica presentada y sus etapas de creación han sido a partir de la interpretación subjetiva, basada en la recolección de datos precisos, experiencias ajenas y personales.

Se precisa destacar que este trabajo contempla un ejercicio creativo que consiste en el proceso de búsqueda de un lenguaje, gestual-expresivo como representación del pánico que devela un sentido del mismo a través de la visualización y sonificación.(27) (28)(29) artísticas análogas y digitales, desde su investigación, creación y producción hasta su puesta en escena.

REFERENCIAS / REFERENCES

Freud, S. (1992). Lo ominoso (1919). Obras completas, 17, 215-251.

Freud, S. (2013). Psicología de las masas y análisis del yo. FV Éditions.

Lissek, S., Powers, A. S., McClure, E. B., Phelps, E. A., Woldehawariat, G., Grillon, C., & Pine, D. S. (2005). Classical fear conditioning in the anxiety disorders: a meta-analysis. Behaviour research and therapy, 43(11), 1391-1424.

Rescorla, R. A. (1968). Probability of shock in the presence and absence of CS in fear conditioning. Journal of comparative and physiological psychology, 66(1), 1.

Reiss, S. (1991). Expectancy model of fear, anxiety, and panic. Clinical psychology review, 11(2), 141-153.

Mobbs, D., & Kim, J. J. (2015). Neuroethological studies of fear, anxiety, and risky decision-making in rodents and humans. Current opinion in behavioral sciences, 5, 8-15.

Grillon, C., Ameli, R., Goddard, A., Woods, S. W., & Davis, M. (1994). Baseline and fear-potentiated startle in panic disorder patients. Biological psychiatry, 35(7), 431-439.

Gorman, J. M., Kent, J. M., Sullivan, G. M., & Coplan, J. D. (2000). Neuroanatomical hypothesis of panic disorder, revised. American Journal of

Psychiatry, 157(4), 493-505. doi: 10.1176/appi.ajp.157.4.493

Ahmadlou, M., & Adeli, H. (2011). Functional community analysis of brain: A new approach for EEG-based investigation of the brain pathology. Neuroimage, 58(2), 401-408.

Gadea, M., Espert, R., & Navarro, J. F. (1998). Bases biológicas de los ataques de pánico. Psicología Conductual, 6(1), 63-78.

Aliño, J. J. L. I., Miyar, M. V., & American Psychiatric Association. (2008). DSM-IV-TR: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. American Psychiatric Pub.

Resnik, P. E., & Cascardo, E. (2001). ¿ De qué hablamos cuando hablamos de TAG? Trastorno de Ansiedad Generalizada: Diagnóstico Diferencial Conceptual. Revista Científica Anxia, 4, 23-28.

Dobón, J., ¿El pánico ataca? En "La angustia en el fin de siglo". ProgramaPsicoanalistas, SUTEBA-CTERA, 2000.

Berger, A., Karpel, P., Lejbowicz, J., & Racki, G. (2015). Efectos del panico en la epoca actual. Anuario de Investigaciones, 22, 47-53.

Torres Z, M., Perea C, E. V., Caro C, I., & Polo V, L. (2011). Crisis de pánico, un reto diagnóstico. Acta neurol. colomb, 55-62.

Bourin M. (1996). Des inducteurs d'attaque de panique à la neurobiologie du trouble panique (From inducers of panic attack to neurobiology of panic disorder). L'Encephale, 22 Spec No 5, 35–41.

Sazgar, M., Carlen, P. L., & Wennberg, R. (2003). Panic attack semiology in right temporal lobe epilepsy. Epileptic Disorders, 5(2), 93-100.

Uhlenhuth, E. H., Leon, A. C., & Matuzas, W. (2006). Psychopathology of panic attacks in panic disorder. Journal of affective disorders, 92(1), 55-62.

Clark, D. M. (1986). A cognitive approach to panic. Behaviour research and therapy, 24(4), 461-470.doi: https://doi.org/10.1016/0005-7967(86)90011-2

Hinton, D., Hinton, S. Panic Disorder, Somatization, and the New Cross-cultural Psychiatry: The Seven Bodies of a Medical Anthropology of Panic. Cult Med Psychiatry 26, 155–178 (2002). Doi: https://doi.org/10.1023/A:1016374801153

Monreal González, Ricardo J. (2007). La mano, origen, evolución y su papel en la sociedad: formation, évolution et rôle dans la société. Revista Cubana de Ortopedia y Traumatología, 21(2) Recuperado en 14 de abril de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-215X2007000200001&lng=es&tlng=es.

Kapandji, A. I. (1998). Fisiología articular. Médica Panamericana.

Geraets, C. N., van der Stouwe, E. C., Pot-Kolder, R., & Veling, W. (2021). Advances in immersive virtual reality interventions for mental disorders–a new reality?. Current Opinion in Psychology. doi: https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.02.004.

Eco, U. (1976). A theory of semiotics. Bloomington: Indiana University Press.

Chion, M. (2019). Audio-vision: sound on screen. Columbia University Press.

Lucioni, S. (2019). Digital Image Sonification.

Ben-Tal, O., & Berger, J. (2004). Creative Aspects of Sonification. Leonardo, 37(3), 229-232. doi:10.2307/1577727. doi: https://doi.org/10.1162/0024094041139427

Truax, B. (2008). Soundscape composition as global music: Electroacoustic music as soundscape. Organised Sound, 13(2), 103.

Berenguer, J. M. (2005). Ruidos y sonidos: mundos y gentes. Quaderns-e de l'Institut Català d'Antropologia. Bibliografía / Bibliography

Carrillo-González, G. M., Gómez-Ramírez, O. J., & Vargas-Rosero, E. (2007). La metasíntesis: una metodología de investigación. Revista de Salud Pública, 9, 609-617.

Guasch, A. M. (2009). Autobiografías visuales: del archivo al índice (Vol. 24). Siruela

Kayser, W. (2015). Lo grotesco. Su realización en literatura y pintura (Vol. 174). Antonio Machado Libros.

Plaza Orellana, R. (1996). Juan Romero: el color del" pánico". Laboratorio de arte, 9, 379-396. doi: http://dx.doi.org/10.12795/LA.1996.i09.25

Prideaux, S. (2005). Edvard Munch: behind the scream. Yale University Press.

Sibilia, P. (2012). La intimidad como espectáculo. Fondo de cultura económica.

Zeki, S., & Ishizu, T. (2013). The "Visual Shock" of Francis Bacon: an essay in neuroaesthetics. Frontiers in human neuroscience, 7, 850. doi: https://doi.org/10.3389/fnhum.2013.00850

Análisis de los Procesos Metacognitivos en el Diseño a través de la Bitácora

Juanita Gonzalez-Tobon
Doctora (c) en Diseño y Creación
Pontificia Universidad Javeriana
gonzalez-juanita@javeriana.edu.co
Bogotá, Colombia

Diego Aníbal Restrepo Quevedo
Doctor/a en Diseño y Creación
Universidad de Bogotá
Jorge Tadeo Lozano
diego.restrepoq@utadeo.edu.co
Bogotá, Colombia

Roberto Cuervo
Doctor en Diseño y Creación
Pontificia Universidad Javeriana
rcuervo@javeriana.edu.co
Bogotá, Colombia

Jorge Camacho
Magister en Educación
Pontificia Universidad Javeriana
j-camacho@javeriana.edu.co
Bogotá, Colombia

Edgar Hernandez-Mihajlovic
Magister en Educación
Pontificia Universidad Javeriana
edgar.hernandez@javeriana.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Este documento presenta un análisis de la literatura existente relacionada con los procesos metacognitivos externalizados a través de la bitácora de diseño. Los criterios de revisión de la metacognición se elaboraron a partir de una construcción fundamentada en los aportes y avances teóricos con especial atención en el vínculo entre las representaciones y los procesos cognitivos y metacognitivos en el aprendizaje del diseño. Con un enfoque histórico hermenéutico se realizó una revisión de publicaciones de los últimos 20 años en el diseño, considerando la tradición de los conceptos en la ciencia cognitiva de manera que fuera posible construir aportes al estudio del fenómeno en lo denominado como cognición de diseño. Se halló en la literatura cómo la supervisión, regulación y control se manifiestan como características de la metacognición en diseño observables en la bitácora. Por lo anterior, interpretamos a través del análisis de las propuestas teóricas cómo las formas de externalización en los procesos de diseño permiten dejar un rastro que propicia el análisis de la metacognición por cuanto se desarrollan evidencias que pueden ser utilizadas y retroalimentadas a través de los procesos de reflexión que desarrolla el estudiante.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Cognición del diseño; Bitácora; Representaciones; Educación del diseño.

INTRODUCCIÓN

La actividad metacognitiva ha sido objeto de estudio desde la psicología evolutiva hacia las ciencias de la educación por más de cuarenta años. El enfoque general con el cual se estudia el fenómeno está basado en las maneras en las que los aprendices de cualquier área construyen sentido sobre las maneras de hacer, es decir, por el cómo de las acciones asociadas con el desarrollo práctico. Es importante tener en cuenta que como sujetos sociales estamos permeados por dos procesos distintos de acuerdo con las propuestas seminales de concepto argumentadas por Flavell (1976, 1979), el primero es que sin duda nuestros conocimientos históricamente acumulados en cualquier área se adaptan a los requerimientos prácticos que dan sustento a las decisiones sobre el hacer, desde esta idea, somos capaces de construir procesos argumentativos cada vez más robustos en la medida en que vamos incluyendo nuevos aprendizajes al repertorio de conocimientos que se enfocan en definir maneras de hacer más complejas, aunque estas sean más sintéticas y pertinentes. El segundo se relaciona con aquellas experiencias en el hacer, es decir, lo experimentado por el aprendiz en el momento de desarrollar una actividad para la cual construyó un saber, en este sentido se pone en tensión el conocimiento a través de la experimentación, lo cual desencadena una retroalimentación a lo aprendido, que enriquece la comprensión de lo aprendido desde el punto de vista del hacer. Lo anterior nos permite vislumbrar que hay una codependencia en el proceso metacognitivo entre el conocimiento y la experimentación de lo aprendido, que ofrece como resultado una reflexión sobre el enfoque de lo que se está construyendo.

Este estudio se pregunta por las líneas y criterios de investigación que se han desarrollado en la literatura para hacer un análisis de la metacognición en las actividades proyectivas del diseño. Entendiendo que la metacognición es un proceso que se da, evolucionando los modelos mentales (Norman, 1983) y los conceptuales de un estudiante, los cuales se complementan en la medida en que el aprendiz añade experiencias a sus conocimientos, y estos incrementan su significado transformándose en maneras de decidir y de hacer. Estos modelos mentales y conceptuales con los que se articula este proceso metacognitivo se manifiestan en las externalizaciones que hace un estudiante durante su proceso de diseño, y valiéndonos de este hecho ponemos el foco en artefactos con los que termina pensando

durante su actividad proyectiva. Sobresale dentro de este conjunto de artefactos, la bitácora de diseño, la cual se ha utilizado históricamente en el aprendizaje de esta área como herencia de sus primeros antecedentes en el arte. Su uso se da en cualquiera de las disciplinas del diseño, por ser una herramienta para plasmar el pensamiento y generar procesos de construcción de sentido a través de la retroalimentación que el estudiante va desarrollando. Se podría decir entonces, que el proceso de uso de la bitácora de diseño se constituye en la experimentación misma del proceso de diseño, la cual, en interacción con los modelos conceptuales y mentales del estudiante, es decir de sus aprendizajes en su proceso de formación, se transforma en la metacognición del diseño.

La metacognición en la cognición del diseño

El estudio de la metacognición ha tenido una tradición que data de más de cuarenta años. El primer autor en proponer el concepto fue Flavell (1976) entendiéndolo como una estrategia para abordar la resolución de problemas. En su escrito el autor (Flavell, 1976, p. 232) explica que la metacognición se refiere al conocimiento que uno tiene sobre sus propios procesos y productos cognitivos o alguna cosa relacionada con ellos, por ejemplo, las propiedades relevantes para el aprendizaje de la información o los datos[1]. Lo anterior nos propone a analizar la existencia de dos tipos de operaciones mentales, entre muchas otras, que se vinculan con el procesamiento de información y la construcción de significado: la cognición y la metacognición. Explicado de una manera didáctica, la cognición se relaciona con aquellos procesos mentales que se enfocan en la ejecución de una tarea y el cumplimiento de sus objetivos, y a nivel emocional su validación y satisfacción o deuda en el logro alcanzado: "hacer algo". Por otro lado, la metacognición se relaciona con la manera en que la tarea propuesta se ejecutó, la estrategia creada, para lo cual hace un proceso analítico de revisión de los pasos, métodos y resultados que le permite construir sentido, y principalmente, tomar en cuenta el conocimiento y la experiencia alcanzados para aprovecharlos en iteraciones subsiguientes: "¿cómo hice algo?".

En este sentido autores en la ciencia cognitiva (Flavell, 1976, 1979; Livingston, 2003) afirman que la metacognición puede dividirse en dos fenómenos principales. El primero denominado Conocimiento Metacognitivo1 que se comprende como todo el acervo de conocimientos y experiencias acumuladas por un sujeto, lo que Flavell (1979) explica como el conocimiento del mundo, que almacenamos como criaturas cognitivas. Destacamos la importancia de entender esta expresión de manera integral, en la cual un sujeto en todas las actividades de su vida, incluso en su cotidianidad, genera distintos grados de procesamiento de información, lo que desencadena aprendizajes, experiencias y a su vez reflexiones sobre lo realizado. El segundo fenómeno lo denomina las Experiencias Metacognitivas1, que es todo el saber acumulado y adquirido a través del hacer en el área en la que se desarrolla la acción. Flavell (1979, p. 906) lo explica como todas las prácticas cognitivas o afectivas que acompañan y pertenecen a cualquier empresa intelectual. Estas últimas retroalimentan a las primeras constituyéndose en un proceso cíclico que propicia la evolución del sujeto en cualquier área y potencia sus capacidades.

Particularmente en el área del diseño son muchos los autores (Angulo, 2021; Hargrove, 2013; Kavousi, Miller, & Alexander, 2020; Powers, 2016) que han venido haciendo reflexión y aproximaciones teóricas sobre la metacognición, que abarcan ampliamente todo el espectro desde el pensamiento divergente hasta la concreción del boceto y en general las estrategias para el desarrollo de las actividades en el diseño. El área que se ha venido encargando de este estudio es denominada la cognición del diseño. Esta, como es reportado por Hay y colaboradores (2020, p. 2), se remonta a los estudios de protocolo de Eastman (1970) de la década de los años 60, los cuales retroalimentados con estudios posteriores marcaron dos líneas de interés en el área, la primera la compresión del diseño y la segunda, las metodología y análisis para evaluar la cognición. Hoy en día se reconoce en la cognición del diseño un interés genuino por investigar asuntos disciplinares de índoles diversas (Hay et al., 2020) que abarcan los métodos de investigación, el proceso de diseño, el usuario, el artefacto de diseño, el diseñador y los procesos cognitivos, que se subdividen en las cogniciones de orden-inferior y las de orden-superior, denominaciones propias de la psicología evolutiva. La metacognición del diseño se ubica entonces en el apartado de las cogniciones de orden-superior dado su nivel de complejidad para su elaboración a nivel cognitivo o mental del sujeto, lo que desencadena un desafío para su estudio en diferentes ámbitos y más en el diseño por sus particularidades y heterogeneidades en las maneras de externalizar conocimientos, saberes y principalmente las habilidades particulares de cada especificidad del proceso.

Powers (2016), afirma que la autorregulación del aprendizaje de diseño (metacognición), aporta como supervisor o entrenador de procesos cognitivos propios de la disciplina, como determinante clave a la hora de usar estrategias de diseño y finalmente, como uno de los factores críticos en el compromiso proactivo del estudiante, donde la investigación ha presentado evidencia sobre el uso de estrategias metacognitivas que se encuentran altamente correlacionadas con un mayor rendimiento académico y una mayor capacidad para la resolución de problemas. Se afirma (Hay et al., 2020), que el futuro en el estudio de la metacognición tendrá impacto sobre distintas áreas para el monitoreo, comprensión y regulación del pensamiento y el comportamiento de los diseñadores en la actividad proyectiva, produciendo de esta manera una vinculación con conocimientos nuevos de orden-superior. En este sentido como es afirmado por Ball y Chistensen (2019),

1. Todas las traducciones de los autores

la comprensión del fenómeno metacognitivo sobre la cognición del diseño se constituye en una pieza fundamental para mejorar prácticas formativas de carácter disciplinar y optimizar las formas en que los diseñadores actúan durante su proceso de formación, lo cual se proyecta en su quehacer disciplinar.

En línea con lo anterior entendemos que, para estudiar los pensamientos y las maneras de comportarse de los estudiantes de diseño, es necesario poder caracterizar e identificar las formas de externalizar al representar sus puntos de vista, hallazgos y estrategias durante la actividad proyectual. De ahí que a continuación presentamos una revisión de diferentes antecedentes que observan a la bitácora de diseño como objeto de estudio para la metacognición. Dichas bitácoras se constituyen para nuestro estudio en artefactos cognitivos (González-Tobón, Cuervo, Hernández Mihajlovic, & Camacho, 2020) ideales para verificar y contrastar los procesos de externalización que ejecutan los estudiantes en sus modelos mentales (Norman, 1990), los cuales se median en distintas aproximaciones multimodales (Restrepo-Quevedo, 2015) con el fin de reflejar formas de construir sentido sobre las acciones proyectivas a lo largo del desarrollo del proyecto.

METODOLOGÍA

A partir de un enfoque histórico hermenéutico, se realizó una revisión sistemática de publicaciones de los últimos 20 años, para las cuales los procesos metacognitivos fuesen mediados en alguna medida por bitácora de diseño. Desde este enfoque (Groat & Wang, 2013), se trazaron cuatro etapas para el análisis de los artículos definidas en evidencia, identificación, organización, y evaluación de la información.

Evidencia de información

Si bien el tema de la metacognición en los procesos educativos del diseño ha tomado fuerza en los últimos 5 años, existe un llamado a continuar con su estudio (Ball & Christensen, 2019) y especialmente a indagar en las aplicaciones que puedan tener lugar en el aula de clase. Aunque es posible hallar una revisión de literatura que relaciona los procesos metacognitivos y la educación en diseño (González-Tobón, Tellez, & Tamayo Alzate, 2019), lo que buscamos particularmente en esta exploración es abordar la manera como se ha comprendido a la bitácora en el marco del aprendizaje en diseño, y cómo ésta puede constituirse en un elemento que soporte el entendimiento que alcanzan profesores y estudiantes vía procesos metacognitivos alrededor de la enseñanza-aprendizaje en el campo del diseño.

Identificación de la información

Se inició la pesquisa en el metabuscador de una de las universidades a las que pertenecen los investigadores, con la siguiente cadena de consulta o sentencia de búsqueda, realizada en inglés para ampliar los resultados:

ALL (metacog*) AND (“design education” OR “design learning”) AND (logbook OR sketchbook)

Como se puede observar, se incluyeron tres categorías, que debían estar presentes en todos los resultados de búsqueda. La primera categoría fue metacognición, de la que se incluyó la raíz de la palabra en inglés, para que incluyera tanto lo específico al proceso cognitivo metacognition, así como el adjetivo metacognitive. La segunda, buscaba delimitar la particularidad de los procesos formativos en diseño, por lo que fue necesario detallar en conceptos compuestos a la educación en diseño - design education O el aprendizaje en diseño - design learning. Finalmente, la tercera categoría es la referida a la bitácora de diseño, palabra que no cuenta con un solo concepto en la literatura de diseño en inglés, por lo que se incluyeron tanto logbook, así como sketchbook, y portfolio, por ser lo más cercano al significado en español. Luego de una revisión inicial, se eliminó el concepto portfolio por ser trabajado para denotar el resultado final de un proceso de diseño, un anexo a la hoja de vida de un profesional creativo, un repertorio de productos o servicios, lo que al final no refleja directamente el registro de un proceso de aprendizaje.

Así, la búsqueda arrojó 230 resultados, que fueron filtrados por publicaciones académicas y materiales de conferencias arbitradas, con lo que se excluyeron los libros físicos, los libros electrónicos y las revistas no indexadas, para obtener un total de 44 documentos, de los cuales el metabuscador eliminó las repeticiones exactas, lo que finalizó con 28 publicaciones. Se admitieron artículos en inglés, español y uno en portugués; además de textos que trabajaron un medio de registro símil al de la bitácora de diseño, como los fueron los diarios reflexivos y desde áreas de conocimiento que integrarán actividades proyectuales en sus estrategias de enseñanza-aprendizaje, como es el caso de las artes, las ingenierías y la arquitectura. De todo lo anterior, realizamos una primera revisión a partir del título, las palabras clave y el resumen para determinar la pertinencia de cada uno, llegando a 20 textos en total.

Adicionalmente para completar la búsqueda, acudimos a las bases de datos Scopus, Web of Science y Jstor, de las cuales solo Scopus arrojó resultados diferentes a los del metabuscador, con un total 31 documentos de los cuales se descartaron 17, por tratarse de artículos repetidos, libros o referentes de otros campos del conocimiento. Finalmente, se integraron a la lista 9 publicaciones adicionales que se tenían rastreadas y que no se encontraron en la búsqueda inicial. Todo lo anterior resultó en 38 artículos para un acercamiento detallado.

Organización de la información

Paso seguido, se organizó la información en una tabla de Excel que permitiera observar el panorama de los 38 documentos encontrados, y las particularidades de cada uno. Con esto en mente, se realizó una revisión semántica de las categorías clave y sus relaciones en cada texto,

para refinar el acercamiento a las tendencias del uso de la bitácora como mediador de los procesos metacognitivos en el aprendizaje del diseño o actividades proyectivas. En este punto, observamos la importancia de acotar el análisis para artículos que abordarán sus investigaciones en un nivel de formación profesional del diseño, con lo que se descartaron aquellos que contemplan algún tipo de registro del proceso de aprendizaje en preescolar, primaria y secundaria, ya que observamos que estos hacían referencia a los diarios de seguimiento de clases del colegio de Arte y STEAM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), como parte de las estrategias didácticas propias de este nivel de formación. Todo lo anterior derivó en 12 publicaciones seleccionadas como aquellas que ofrecían aportes importantes para esta revisión.

Análisis de la información

Año	Autores	Título del artículo	País	Fuente de Búsqueda Metabuscador - Scopus - Rastreado			Categorías Búsqueda Metacognición - Educ Diseño -			Nivel educativo Básica-Superior-Posgrados			Actividad Proyect Ingeniuería- Arquitectura- Artes - Diseño			
				MB	Sco	Rt	Mt	ED	Bt	Bas	Sup	Pos	Ing	Arq	Art	DI
2012	Crismond, David & Adams, Robin.	The Informed Design Teaching and Learning Matrix	Estados Unidos	1				1		1	1		1			
2013	Venkatesh, Aruna.	A Study on the Revelations of Design Students' Thinking Styles in Reflective Journals	China	1	1			1			1					1
2017	Clemente, Violeta, Tschimmel, Katja & Vieira, Rui.	Why a Logbook? A backpack journey as a metaphor for product design education	Portugal	1	1	1			1		1					1
2017	Kurt, Mustafa., & Kurt, Sevinc	Improving design understandings and skills through enhanced metacognition: Reflective design journals	Chipre			1			1		1			1		
2017	McAlpine, Hamish, Cash, Philip & Hicks, Ben.	The role of logbooks as mediators of engineering design work	Reino Unido / Dinamarca			1	1				1		1			
2018	Denham, Andre R. & Guyotte, Kelly	Cultivating critical game makers in digital game-based learning: learning from the arts	Estados Unidos	1	1			1			1				1	
2018	Gelmez, Koray & Bagli, Humanur.	Exploring the functions of reflective writing in the design studio: A study from the point of view of students	Turquía			1			1		1					1
2018	Landa-Avila, Irma & Aceves-Gonzalez, Carlos.	Inclusive human-centered design: experiences and challenges to teaching design engineering students	México		1			1			1		1			
2018	Monn, Sophie, Robert, Jean-Marc & Gabora, Liane.	How to train future engineers to be more creative? An educative experience	Canada			1		1			1		1			
2020	González-Tobón, Juanita, Cuervo, Roberto, Hernández, Edgar & Camacho, Jorge.	La bitácora de diseño, artefacto cognitivo de aprendizaje: Externalización de modelos mentales y metacognición	Colombia	1	1		1				1					1
2020	Hay, Laura., Cash, Philip., McKilligan, Seda.	The future of design cognition analysis	Reino unido / Dinamarca / Estados Unidos´		1	1	1				1	1				
2020	Vanhatalo, Mikko., Juuti, Tero & Rättyä, Kaisu.	Dynamic updating of learning events during a course on the basis of logbooks	Finlandia		1				1		1					1
			TOTAL	5	7	6	3	5	4	1	12	1	4	1	1	5

La información de los 12 artículos seleccionados fue analizada en clave interpretativa, buscando criterios y tendencias que permitieran hallar convergencias y aportes al campo de la educación en diseño, centrando la atención en la relación de la bitácora de diseño y los procesos metacognitivos. Como puede observarse en la Tabla 1, si bien hay dos artículos, uno del 2012 y otro del 2013, las demás publicaciones se concentran en los últimos cinco años.

Adicionalmente, aunque no hay una marcada tendencia en la nacionalidad, Reino Unido, Dinamarca y Estados Unidos cuentan con dos artículos cada uno y por su parte, Philip Cash (en Hay et al., 2020; McAlpine, Cash, & Hicks, 2017), es el único autor presente en dos de las publicaciones.

Si bien, en un inicio se permitió el espacio para dejar emerger las categorías comunes entre las diferentes publicaciones, con el paso de la revisión detallada se encontró que las investigaciones mostraban una tendencia principal hacia alguno de los tres conceptos que integraron la búsqueda inicial. Así, como también puede observarse en la Tabla 1, los artículos fueron agrupados con una inclinación por trabajar ya fuera la metacognición con tres documentos, la educación en diseño en cinco investigaciones, o la bitácora de diseño en cuatro textos.

La Tabla 1 también reúne la clasificación de las publicaciones por nivel educativo y actividad proyectual. En cuanto al nivel educativo, dos publicaciones trabajan en dos niveles a la vez, por una parte, el artículo de Crismond & Adams (2012), quienes proponen su Matriz de enseñanza y aprendizaje para el diseño, que puede ser aplicada en la formación secundaria y la profesional; y por otra parte el documento de Hay y colaboradores (2020), al concebir su investigación para educación profesional y de posgrado en diseño. En cuanto a la actividad proyectual de base, se puede apreciar en esta muestra el interés por el estudio de la bitácora desde las áreas del diseño con cinco publicaciones, seguida por la ingeniería de diseño en cuatro artículos, uno desde la arquitectura y uno desde las artes.

Todo lo anterior, deja ver un espacio de estudio abierto a continuar con la indagación y las propuestas del rol de la bitácora de diseño como medidor para externalizar los procesos metacognitivos en la enseñanza-aprendizaje del diseño.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

En una mirada general, en los artículos seleccionados reconocemos un interés de estudiar la relación entre la metacognición y la bitácora de diseño en el marco de su enseñanza-aprendizaje. Observamos que los estudios encontrados tienden a enfocarse en una de las tres categorías propuestas en la sentencia de búsqueda. De esta manera, algunos destacan los procesos cognitivos y metacognitivos que posibilita la bitácora de diseño; otros, trabajan la bitácora como un elemento que hace parte de las estrategias de aprendizaje del diseño; y finalmente algunos dan pautas para la configuración de las bitácoras a nivel físico y conceptual.

Estas categorías observadas, van en línea con aspectos trazados por Hay y colaboradores (2020), para quienes la categoría de metacognición se reconoce como un proceso cognitivo de orden superior, donde desde nuestra perspectiva la bitácora aportaría en la resolución de problemas, la toma de decisiones y la evaluación. Por otra parte, se observa la cognición en relación con el proceso de diseño, que en nuestro caso se enfoca en el proceso de aprendizaje, desde donde es posible ubicar la bitácora como parte tanto del proyecto de diseño que resuelven los estudiantes, las estrategias pedagógicas y los métodos aplicados. Por último, la cognición de diseño en relación con el diseño de artefactos, categoría que encontramos en los artículos revisados, donde se desarrollan materiales didácticos puntuales que favorecen los procesos de reflexión en los estudiantes.

Así, desde la categoría de metacognición, si bien se observa que los autores coinciden en definir a la bitácora como un elemento que posibilita procesos metacognitivos, tres de los artículos profundizan en el tema. Por su parte McAlpine, Cash & Hicks (2017), proponen tres manifestaciones de modos de mediación que se evidencian en la bitácora: el primero, para facilitar la cognición y la creación al "apoyar la práctica reflexiva en forma de bocetos y notas"; el segundo para recopilar y cotejar la información; y el tercero, como "conducto para la racionalización y estructuración de la información" (p.21). Hay, Cash & McKiligan (2020), referencian el trabajo de McAlpine y colaboradores (2017) como bitácoras inteligentes, y pasan a trabajar lo en la indagación de la metacognición y las funciones ejecutivas, como modelos de cognición de orden superior que necesitan de mayor atención en futuras investigaciones desde la cognición en diseño. Por último, se encuentra el trabajo de González-Tobón y colaboradores (2020), quienes vinculan las dimensiones de consciencia, conocimiento y regulación metacognitiva, con elementos observables en la bitácora de diseño, para definirla como un artefacto cognitivo que media en el aprendizaje de diseño.

Pasando a la categoría de la educación en diseño, los artículos encontrados ubican a la bitácora desde dos roles. El primero, como parte de las estrategias pedagógicas que acompañan la enseñanza del diseño; y el segundo, como evidencia para la evaluación del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Observamos que, aunque la bitácora es un instrumento que principalmente acompaña las actividades del estudiante, los diversos estudios la orientan como parte de las estrategias de enseñanza al ser parte de los mediadores propuestos por el profesor para orientar su clase y hacer seguimiento de los procesos de aprendizaje.

En esta línea, se encuentran los trabajos de Crismond & Adams (2012), quienes, en su matriz de la enseñanza y aprendizaje del diseño, ubican a la bitácora como parte de las estrategias de enseñanza del "pensamiento de diseño reflexivo" (p.772), que sirve para apoyar el trabajo de los estudiantes en términos de producción creativa de ideas, así como de la reflexión y monitoreo en el progreso de sus

diseños; por su parte Venkatesh (2013), vincula a la bitácora o los diarios reflexivos como ella los nombra, con los estilos de pensamiento y aprendizaje de los estudiantes, al encontrar un cambio de pensamiento frente a las pautas dadas a los estudiantes de diseño sobre cómo reflexionar. De otro lado, la práctica de realizar una bitácora busca crear el hábito de saber documentar un proyecto de diseño, donde Landa-Avila & Aceves-Gonzalez (2018), la incluyen como parte de las estrategias de enseñanza para la evaluación formativa en varias etapas del proyecto, y Morin, Robert & Gabora (2018), la conciben como parte de las tareas personales que acompaña los proyectos de diseño, especialmente al encontrarla como una memoria externa que libera la memoria de trabajo, además de convertirse en fuente de aprendizaje e inspiración para proyectos futuros (p.160). A su vez Denham y Guyotte (2018), resaltan la importancia de documentar el proceso y traen al diseño los diarios de artes visuales como un híbrido del cuaderno de bocetos del artista y el diario reflexivo del escritor, que permite al profesor y al alumno observar la toma de decisiones, la progresión de su trabajo, la evidencia de la exploración y los riesgos asumidos, incluso los intentos fallidos a través de la imagen y el texto.

Desde la categoría que denominamos bitácora de diseño, se encuentran propuestas alrededor de incentivar la escritura reflexiva que acompañe los modos visuales para llevar a los estudiantes a observar sus procesos de aprendizaje. Para ello, Clemente, Tschimmel & Vieira (2017), usan la metáfora de un viaje de exploración, donde la bitácora se traduce en el diario de viaje que sirve para el autoconocimiento del estudiante al descifrar sus estilos de pensamiento; mientras que Kurt & Kurt (2017), definen unas directrices explícitas de qué y cuándo hacer registros escritos en una bitácora reflexiva de diseño; por su parte Vanhatalo, Juuti & Rättyä (2020), establecen un formato con preguntas del progreso de aprendizaje para que los estudiantes lo desarrollen en grupos e individualmente; y Gelmez & Bagli (2018), proponen dos rúbricas, una para el profesor y otra para el estudiante, con el fin de llevar un diario de escritura reflexiva, que termina evidenciando tres niveles de funciones en el aula de clase de diseño: una personal como herramienta metacognitiva, otra con los profesores como herramienta reflexiva, y una social como medio de comunicación.

En consecuencia, observamos la importancia de continuar indagando alrededor de la cognición y metacognición presentes en los procesos formativos de diseño, donde si bien ya se ha validado la pertinencia del rol que cumple la bitácora de diseño en aportar al pensamiento reflexivo, crítico, de orden superior y metacognitivo, sigue abierta la pregunta por la caracterización de la bitácora en sí misma, y los registros que se externalizan en ella, al trabajarla como artefacto cognitivo (González-Tobón et al., 2020) y multimodal (Restrepo-Quevedo, Cuervo Pulido, Gonzalez-Tobon, Hernandez-Mihajlovic, & Camacho Mariño, 2019).

Lo anterior, hace referencia al valor de seguir investigando sobre la comprensión de la forma cómo los estudiantes generan sentido a través de la bitácora de diseño, al externalizar sus modelos mentales; y cómo los profesores pueden reconocer registros semióticos presentes en ella para aportar al proceso educativo de sus estudiantes. De aquí, que consideremos preciso ahondar en la singularidad de la bitácora de diseño, al integrar el análisis de otros modos que vayan más allá de inculcar el texto reflexivo en los estudiantes. Por todo lo anterior, se hace central continuar con la pesquisa sobre las posibles maneras de explicitar y proyectar los procesos metacognitivos y de aprendizaje vehiculizados por la interacción con la bitácora de diseño.

CONCLUSIONES

A lo largo de la revisión en la literatura fue posible identificar que los procesos metacognitivos propios de la disciplina del diseño son estudiados de dos maneras distintas. La primera, desde un enfoque clásico propio de la psicología evolutiva, en la cual se ve el proceso como una respuesta procedimental a los procesos cognitivos de un sujeto, la segunda, es una tendencia sobre una de las características de la metacognición que es denominada autorregulación, en la cual el estudiante en proceso de formación asume el control de las decisiones que está desarrollando producto de su experiencia en el campo disciplinar.

Resulta paradójico reconocer en la literatura como la mayoría de las investigaciones son abordadas con un enfoque hermenéutico interpretativo propio de áreas de conocimiento en las que el punto de vista del autor sobresale a través de la mirada de otros autores. Lo anterior evidencia como tendencia el uso de la bitácora de diseño u otros artefactos cognitivos, en donde lo experiencial no es tenido en cuenta. Los autores proponen principalmente mediaciones educativas desde otros modos, más narrativos o de escritura reflexiva, para propiciar aspectos metacognitivos en los estudiantes, los cuales no necesariamente dan cuenta de un factor propio, disciplinar o característico del diseño, que impliquen mejores formas de hacer, pensar o producir diseño.

Reconocemos cómo desde la cognición del diseño es posible idear métodos que permitan incrementar la comprensión del fenómeno metacognitivo en esta área del conocimiento, toda vez que puede establecerse como propósito y fin del proceso de aprendizaje y al mismo tiempo resultado del proyecto de diseño. Por lo anterior, entendemos como la metacognición en diseño siendo estudiada e incorporada a la disciplina desde sus propios métodos, puede incrementar su función y pertinencia tanto para el profesor y estudiante, como para el futuro diseñador.

Consideramos importante emprender nuevas rutas de análisis e investigación de la metacognición en nuestro campo disciplinar en el cual se fortalezcan la manera de generar la autorregulación por parte del estudiante y el sentido práctico que puede llegar a tener en medio de su acción diseñística. Entendiendo lo anterior, destacamos cómo al reconocer

que los enfoques de la metacognición pueden ser diversos a lo largo de todo el desarrollo del proyecto de diseño, estos podrían ponerse en juego a través de las habilidades y conocimientos propios de la disciplina para la resolución de problemas y micro-problemas del proceso específico que se encuentra desarrollando el estudiante.

BIBLIOGRAFÍA / REFERENCIAS

Angulo, C. (2021). Consideraciones sobre la regulación metacognitiva de los estudiantes al dibujar bocetos de diseño. Revista La Tadeo DeArte, 7(7), 56–75. https://doi.org/https://doi.org/10.21789/24223158.1583

Ball, L. J., & Christensen, B. T. (2019). Advancing an understanding of design cognition and design metacognition: Progress and prospects. Design Studies, 65, 35–59. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.destud.2019.10.003

Clemente, V., Tschimmel, K., & Vieira, R. (2017). Why a Logbook? A backpack journey as a metaphor for product design education. The Design Journal, 20(sup1), S1530–S1542.

Crismond, D. P., & Adams, R. S. (2012). The informed design teaching and learning matrix. Journal of Engineering Education, 101(4), 738.

Denham, A. R., & Guyotte, K. W. (2018). Cultivating critical game makers in digital game-based learning: learning from the arts. Learning, Media and Technology, 43(1), 31–41.

Eastman, C. M. (1970). On the Analysis of Intuitive Design Processes, Emerging Methods in Environmental Design and Planning. GT Moore. MIT Press, Cambridge, Ma.

Flavell, J. H. (1976). Metacognitive Aspects of Problem Solving. In The Nature of Intelligence (pp. 231–235). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. American Psychologist, 34(10), 906.

Gelmez, K., & Bagli, H. (2018). Exploring the functions of reflective writing in the design studio: A study from the point of view of students. Art, Design & Communication in Higher Education, 17(2), 177–197.

González-Tobón, J., Cuervo, R., Hernández Mihajlovic, E., & Camacho, J. (2020). La bitácora de diseño, artefacto cognitivo de aprendizaje. Externalización de modelos mentales y metacognición. Bitácora Urbano Territorial, 30(2), 151–162.

González-Tobón, J., Tellez, F. A., & Tamayo Alzate, O. (2019). Metacognition in the Wild: Metacognitive Studies in Design Education. In D. Börekçi, N., Koçyıldırım, D., Korkut, F. and Jones (Ed.), Insider Knowledge, DRS Learn X Design Conference 2019 (pp. 9–12). Ankara.

Groat, L. N., & Wang, D. (2013). Architectural research methods. John Wiley & Sons.

Hargrove, R. (2013). Assessing the long-term impact of a metacognitive approach to creative skill development. International Journal of Technology and Design Education, 23(3), 489–517.

Hay, L., Cash, P., & McKilligan, S. (2020). The future of design cognition analysis. Design Science. https://doi.org/10.1017/dsj.2020.20

Kavousi, S., Miller, P. A., & Alexander, P. A. (2020). Modeling metacognition in design thinking and design making. International Journal of Technology and Design Education, 30(4), 709–735. https://doi.org/10.1007/s10798-019-09521-9

Kurt, M., & Kurt, S. (2017). Improving design understandings and skills through enhanced metacognition: Reflective design journals. International Journal of Art & Design Education, 36(2), 226–238.

Landa-Avila, I. C., & Aceves-Gonzalez, C. (2018). Inclusive human-centered design: experiences and challenges to teaching design engineering students. In Congress of the International Ergonomics Association (pp. 1558–1570). Springer.

Livingston, J. A. (2003). Metacognition: An Overview.

McAlpine, H., Cash, P., & Hicks, B. (2017). The role of logbooks as mediators of engineering design work. Design Studies, 48, 1–29.

Morin, S., Robert, J.-M., & Gabora, L. (2018). How to train future engineers to be more creative? An educative experience. Thinking Skills and Creativity, 28, 150–166.

Norman, D. (1983). Some observations on mental models. Mental Models, 7(112), 7–14.

Norman, D. (1990). La psicología de los objetos cotidianos. Madrid: Nerea.

Powers, M. (2016). Self-Regulated Design Learning. Self-Regulated Design Learning. https://doi.org/10.4324/9781315746081

Restrepo-Quevedo, D. A. (2015). Developing a Reference Framework for the Research of Multimodality in Design (Construyendo un Marco de Referencia para la Investigación de la Multimodalidad en Diseño). In Primer Precoloquio Doctoral: Memorias Doctorado en Diseño y Creación - Universidad de Caldas (Manizales). Retrieved from https://bit.ly/2w9QY9O

Restrepo-Quevedo, D. A., Cuervo Pulido, R., Gonzalez-Tobon, J., Hernandez-Mihajlovic, E., & Camacho Mariño, J. (2019). Intersemiotics Relations in the Design Sketchbook as a Tea-

ching Strategy in the Teaching and Learning Processes: Conceptual Approach (Relaciones Intersemióticas en la Bitácora de Diseño como Estrategia Didáctica en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje: In XVII Foro Académico Internacional - XVIII Festival Internacional de la Imagen. Manizales. https://doi.org/10.6084/m9.figshare.8187626.v2

Vanhatalo, M., Juuti, T., & Rättyä, K. (2020). Dynamic updating of learning events during a course on the basis of logbooks. DS 101: Proceedings of NordDesign 2020, Lyngby, Denmark, 12th-14th August 2020, 1–10.

Venkatesh, A. (2013). A Study on the Revelations of Design Students' Thinking Styles in Reflective Journals. Visible Language, 47(2).

Memorativo. Aproximación a las relaciones entre la autonomía y las memorias

Juan Sebastian Gutierrez Peñaloza
Estudiante de último semestre de Diseño
3520161028@estudiantesunibague.edu.co
Ibagué,Colombia

RESUMEN

En el uso cotidiano del lenguaje, la memoria es un concepto recurrente que se relaciona con otros como el recuerdo, el registro, la historia y el pasado, es claro que todos son diferentes entre sí o más bien sus estrechas relaciones nos hacen pensar que su definición es sencilla y homogénea, ¿No?, ¿Quién no sabe que es la memoria?, ¿No son los eventos que almacenamos en el pasado y evocamos continuamente como recuerdos?, ¿La memoria no es la materia intangible que necesitamos para que no nos ocurran los mismos problemas? sin duda alguna todo esto hace parte, pero hay más, la memoria se limita a funcionar en nuestras conversaciones como palabra de cambio que se complejiza entre más tiempo hablamos de ella. La frecuencia de su mención y el fuerte deseo por registrar en nuestros tiempos fue lo que me incitó a investigar un poco más sobre ella y sobre los problemas que le atañen, desde mi formación en diseño trate de concebir los problemas de la memoria como problemas de y del diseño, de la misma forma observando posibilidades de cambio desde y para el diseño.

Pero ¿qué acaso el diseño no tiene suficientes problemas? nuevamente si, el diseño tal y como describe Escobar(2016) se encuentra en una encrucijada que le responsabiliza por la crisis contemporánea a la que este mismo contribuye, esta responsabilidad invita a una expansión y revisión de lo cotidiano, pero lo cotidiano de todas las formas de vida, no solo las del hombre moderno, es necesario captar la invitación de Escobar de "reorientar el diseño sobre la base de preocupaciones antropológicas", para entender diferentes formas de fluir como humanos y encontrar en estas formas otras, posibilidades y guías para la transformación del diseño y el mundo. Me valgo de esta invitación para revisar algunos acercamientos de la antropología sobre las memorias y desde allí avistar posibles relaciones con el diseño y la autonomía conceptos ampliamente descritos por Arturo Escobar en Autonomía y Diseño la realización de lo comunal.

Vale la pena expresar que antes de estudiar a la memoria desde un lente antropológico y comprenderla como un concepto plural, experiencial, no-académico y complejo, se revisó primeramente desde la sensibilidad, la música, los memes, los refranes, los cuentos, los poemas e inclusive las reflexiones de una conversación de media tarde, estas formas nutren y reafirma muchos de los conceptos trabajados en el estado del arte que construye Ana Ramos (2011), por eso este trabajo considera a la memoria como un sistema complejo, la complejidad fue entendida como un tejido que no puede resumirse en una explicación académica o científica, requiere de inmersión y trabajo continuo con lo otro, esto significa que lo que hoy recibe el/la lector es una mirada corta y prudente del inmenso espectro de relaciones que aún están por observarse; para concluir en el trabajo podrá encontrar que si hablamos de un concepto sistema como la memoria no podemos reducirlo a un instrumento humano, la memoria no es solo una herramienta archivística de almacenamiento, se caracteriza por ser política. Por otro lado la memoria encuentra una relación fuerte con el diseño cuando trabajamos un tercer concepto, la autonomía, este trabajo concluye que la autonomía puede aparecer en un escenario donde se constituye la memoria como una condición de vida, similar al concepto que tenemos de salud, desde donde se construye las vidas colectivas y todo lo que hay en ellas, lo que podría estimular la creatividad autónoma, libre de la experticia del diseñador.

PALABRAS CLAVE

Memorias; Autonomía; Diseño; Transición; Creatividad política.

INTRODUCCIÓN

La tesis general de este trabajo plantea que el diseño para la transición o puntualmente los ejercicios de diseño que tratan de entablar un diálogo con las dinámicas modernas, pueden encontrar un camino para la autogestión, en el ejercicio crítico y reflexivo de la memoria. El desarrollo de herramientas de diseño que permitan la expresión, conservación y exploración de las memorias más allá de un instrumento, da la posibilidades para que no/diseñadores creen eludiendo el status del experto, construyendo a su vez sentidos ético-políticos sobre lo creado.

METODOLOGÍA

La metodología que hace posible esta investigación tiene un enfoque reflexivo, el concepto de memoria y autonomía se entrama en los problemas indeterminados o retorcidos (problemas sociales), problemas de los que también se ocupa el diseño como disciplina, y que suponen una necesaria revisión transdisciplinar, desde los modelos teóricos de David Kolb (1984) y Schön (1992, p. 36). La lectura de estos conceptos en nuestros contextos inmediatos crea cierta necesidad por analizar aquellos que aparentan

ser universales, desde donde se edifican proyectos o más puntualmente, se diseñan formas de ser y estar.

Esta responsabilidad conceptual, más bien teórica y dura, tiene como finalidad aportar a las discusiones de cómo el diseño y la memoria puede construir escenarios que favorezca las autonomías de los colectivos, por ello se decidió categorizar esta investigación en lo que Córdoba , Bonilla y Arteaga enuncian como: una IaD (investigación a través del diseño) (Córdoba, Bonilla & Arteaga,2015, pág. 39). Esto quiere decir que el diseño se convierte en una herramienta crítica de su propio quehacer.

Esta investigación se desarrolla bajo el lineamiento de proyecto de profundización, que establece dentro de sus posibilidades desarrollar una tesis acerca de algún aspecto problemático o por desarrollar del diseño, la memoria en procesos creativos para la autonomía.

Esta tesis aún en curso nace en La Universidad de Ibagué como proyecto de pregrado del programa de Diseño.

DISCUSIÓN

Planteamiento del problema

El problema propuesto por esta investigación no emerge de un contexto particular o en acompañamiento de un colectivo, sin embargo se argumenta desde trabajos y experiencias de otros investigadores y se desarrolla a partir de la pregunta: ¿La ausencia de memoria en los colectivos está afectando las transiciones?

Este problema parte de una inquietud hipotética inspirada por algunos acercamientos con procesos de diseño en transición. La pregunta es un foco para indagar la presencia de las memorias en los colectivos y las relaciones que las vinculan con el diseño para la transición, la memoria siendo un concepto tan frecuente en nuestra cotidianidad adquiere un alto nivel de importancia como también una desenfrenada manipulación. Más allá de la superficialidad vemos que la memoria se torna íntima, singular e imprescindible para la salud de los colectivos, por ende la memoria como aspecto fundamental para la vida del colectivo es más que un almacenamiento de información que hallamos en el pasado. Y los colectivos[1] aparecen como los movilizadores de las diferentes reflexiones críticas sobre la crisis civilizatoria contemporánea[2], reflejadas en los diferentes ejercicios que conocemos como proyectos, ideas y propuestas alternativas que adelantan esfuerzos para entrar en diálogo con el clima de época.

Los colectivos conforman algunos de los agentes que generan transformaciones, sin embargo las interrupciones o interferencias con sus propios procesos de memoria, conducen a la pérdida de los sentidos originarios e incapacita su potencial creativo. Su alineación estratégica con los mercados, por dar un ejemplo, impulsa de algún modo las propuestas y las lleva a un plano diferente de reconocimiento, pero también las parasitan e invaden condicionándolas y exigiendoles, alterando su organización y por ende su autonomía. Una de las razones para considerarlo parte del problema es que de apoco absorbe al colectivo y erradica la posibilidad de imaginar futuros con futuro (Escobar, 2016, pp.140), estos efectos incapacitantes también pueden ser auto inducidos algunas veces conservando y reproduciendo los mismos discursos que instrumentalizan sus memorias. Como consecuencia la estructura de algunos de estos colectivos ahora parecen más la de un autómata que solo sigue indicaciones y no puede decidir, que solo almacena y no puede disponer de la basta cantidad de saberes que posee; de a poco se les ha ido despojando de sus ‘’recuerdos’’ o más bien se les desplaza con otros, si bien podemos notar que se mueven y producen, eso no garantiza que exista autonomía en sus creaciones.

Hablar de desplazamiento y despojo, nos invita a revisar distintas críticas sobre cómo las hegemonías, despliegan sus tempranas intervenciones en los procesos de cocina y alimentación, de acceso a los recursos naturales y el relacionamiento con ellos, la inserción en instituciones académicas que estipulan que se puede y que no se puede recordar, la irrupción en estas dinámicas e incluso la alteración de algunas tradiciones afectan los procesos de memoria, además se despolitiza convirtiéndolas en un instrumento más al servicio del mercado.

JUSTIFICACIÓN

Cuando se presenta la palabra transición, refiriéndonos al Diseño en transición la primera pregunta que podríamos hacer es ¿de dónde, y hacia qué? El problema estructural que se menciona en el libro Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal, no sólo sitúa al diseño como uno de los responsable directos de la crisis civilizatoria, sino que rompe el imaginario de la experticia de la profesión aludiendo que se ha vuelto un tema demasiado importante como para dejarlo en manos de los diseñadores enunciado por Escobar citando a Brown (Escobar, 2016 p.26) Para mi esto da cuenta de una urgencia por obtener toda la ayuda posible, proponiendonos que el futuro es un ejercicio que está en las personas, aun sin tener que divisarlas en campos académicos, dotando de valor las formas otras de expresión creativa, equiparándolas a cualquier otras y ubicándolas como posibilidades reales para construir mundos donde quepan muchos mundos (Escobar, 2016 p.40), de una práctica deexpertos hacia una práctica común que cualquier colectivo puede emplear para construir y defender sus autonomías.

1. Colectivos es una palabra que utilizó para agrupar iniciativas que buscan establecer cambios o manifestarlos sin una intención reductiva y mucho menos homogeneizante la palabra colectivo es una referencia para entrar en interacción con el lector y una redacción más práctica.

2. Véase con más detalle en Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño: La realización de lo comunal. Universidad del Cauca.

La memoria y el diseño no son conceptos distantes, como explicaré en el capítulo 2 ambos fluctúan en el mismo entramado histórico, relacionándose a tal punto que es difícil estudiarlos como temas aislados. La emergencia de posturas críticas en torno al diseño expone que es necesario re pensar el diseño para redireccionarlo de su dependencia del mercado (Escobar 2016 p.19) así como también todos los elementos en relacionalidad que han sido objeto de discursos altamente destructivos, donde todo puede ser abusivamente instrumentalizado, en este caso las memorias. Parte de esta redefinición en marcha del diseño (Escobar 2016,p.25) nos invita también a redefinir el papel que cumplen las memorias en nuestros trabajos, más sensatamente en nuestras vidas. Un punto importante recae en la responsabilidad que tiene el diseño como edificador de múltiples estructuras que han homogeneizado las memorias, empaquetándolas en un único concepto que excluye e impide la pluralidad de reflexiones locales. Las consecuencias pueden notarse en las realidades o mundos donde son los expertos quienes solucionan los problemas y la dependencia a estos torna cualquier ejercicio creativo como algo exclusivo, despojando de todo valor las creaciones que emergen de las memorias sensibles. Desplazar de a poco las memorias de los colectivos, no solo quita la posibilidad de pensar sino también de decidir. Esta característica política de las memorias tomada de Hector Schmucler solo está presente en los cuerpos que deciden, y decidir es también un acto político (Lopera 2016) decidir que olvidar y que recordar es uno de los primeros pasos para que exista autonomía y con ellos ejercicios de transición.

Estado del arte

Trabajé el estado del arte como un acercamiento a los referentes que han desarrollado proyectos e iniciativas que inspiran y nutren los temas de mi interés. Partí desde lo más cercano y próximo: el programa de diseño de la Universidad de Ibagué, su plan de estudios y un proyecto desarrollado en uno de sus semestres. Después traje un grupo de proyectos y lecturas acompañadas de anotaciones reflexivas para mostrar cómo se fueron hilando las propuestas entre sí.

El primer acercamiento viene de mi experiencia como estudiante en el programa de diseño de la Universidad de Ibagué, este programa ‘‘se estructura bajo una visión integral del diseño, vinculada con las necesidades reales de la región’’(Documento del programa de diseño, 2018) mediante una formación por proyectos, los estudiantes logran ‘‘observar y comprender las complejas relaciones sujeto-objeto, buscando un entendimiento profundo del contexto y el entramado de significados propios de uso (..) es en el aprender-haciendo y en la reflexión-en-la-práctica donde el estudiante crea junto con los actores involucrados las oportunidades de diseño que harán posibles esos futuros deseados. Este programa ‘‘surge como resultado del estudio de las necesidades globales y regionales, que urgen por diseñadores competentes para enfrentar los complejos retos del mundo actual, de manera crítica, empática, creativa y vinculada con las particularidades de las múltiples realidades’’ (Documento del programa de diseño, 2018). Los núcleos formativos incluyen diversas profesiones y saberes, que le permiten a los estudiantes expandir sus entendimientos sobre los fenómenos, transversal a una formación profesional, disciplinar y sociohumanistica, aparece una formación crítico-reflexiva que cobija cada uno de los semestres, popularmente conocidos como estudios.

Los proyectos desarrollados en estos estudios cuentan con registros que evidencian el trabajo de los participantes y sus procesos, estos documentos tienen una amplia diversidad de estilos y contenidos, su función va desde guardar las voces y las reflexiones de los grupos hasta mostrar resultados, conceptos y materialidades, la riqueza del archivo está en que puede ser un insumo importante para movilizar asuntos en el presente, dar constancia de los esfuerzos que se llevaron a cabo y de algún modo mantenerlos vivos. Considero que los proyectos que cuentan con estos documentos, aguardan pacientemente para ser leídos y retomados, conteniendo en ellos muchas de las experiencias y las preocupaciones que no pudieron ser resueltas en su momento. En el semestre A2019 del mismo programa aparece El tercer acuerdo, un proyecto en desarrollo con la participación de la mesa técnica cafetera de Planadas integrada por representantes de la comunidad indigena Nasa Wesx, caficultores de Planadas y ex combatientes en proceso de reincorporación, articulado por la ARN[3], la Universidad de Ibagué[4] y La ONU, todos en conjunto buscando crear escenarios propicios para ejercicios de producción y paz. La riqueza que destaco de este proyecto es la constante rememoración de los sentidos, instalados en las diversas memorias de los participantes, esta afirmación es aplicable para los estudiantes, los docentes y los 3 colectivos, cada uno de ellos encontró en sus recuerdos un elemento guía para entender cuál es la importancia de trabajar en algo tan ambiguo como la paz, por un lado los ejercicios planteados desde la Universidad fijaron una importante atención en generar una actitud analitica del recuerdo, y desde allí construir una participación, esto pudimos observarlo en Diarios del Tercer Acuerdo, donde las memorias y las voces de los participantes tenían una gran importancia, por otro lado hacer de esos recuerdos la materia prima de lo que se diseñaba.

3. La Agencia para la Reincorporación y la Normalización (ARN) es la entidad de Presidencia de la República que desde 2003 acompaña y brinda asesoría permanente a quienes le apuestan a la paz y hacen tránsito a la legalidad, generando oportunidades que fortalezcan sus capacidades y puedan desenvolverse plenamente como ciudadanos (Agencia para la Reincorporación y la Normalización (ARN), s. f.).

4. La Universidad de Ibagué contó con la representación de docentes, colaboradores y estudiantes del programa de Diseño.

‘‘El reto también implicó recordar formación de semestres anteriores y reconocer en ellos un aporte a lo que significaba trabajar con comunidades, desde algunas teorías sociales, políticas, críticas y métodos cualitativos. En ese momento nos devolvimos a otros semestres a recordar qué era trabajar en comunidad y nos pusimos a pensar qué responsabilidades tenemos como diseñadores.’’ (Lopera Molano, D. 2020)

En territorio las memorias era lo que daba solidez, era el puente entre historias de conflictividad, dolor y anhelo de paz, este acercamiento con el valor que tenían las memorias en los procesos de diseño creó la sospecha de que quizá este concepto era uno de los elementos más poderosos para diseñar en colectivo y hacer de las palabras rememoradas la creación misma; en el recuerdo de los otros, son ellos quienes deciden, no nosotros ni mucho menos un experto, este tejido de recuerdos nos recordó cuán diversas eran las vivencias de un mismo hecho en el mismo territorio, todas las versiones coexistiendo y enredándose entre sí, formando conflictos sin balas que dibujaban horizontes comunes, migrando a sueños y planes que de piso tenían este tejido en movimiento. El proyecto da una fijación importante a las memorias porque entiende que estas son el sostén para la participación y la creación de futuros.

El segundo acercamiento fue un proyecto museistico llamado Memorial para la abolición de la esclavitud situado en Nantes-Francia, un muelle reconocido historicamente como uno de los principales puertos negreros del siglo XV y XIX, se restructura como una muestra museistica donde se busca dar luz a una verdad histórica que había estado enterrada durante décadas de silencio[5], este ahora espacio público, nos invita indirectamente a desenterrar de nuestra cotidianidad los problemas incrustados en dichos espacios, el muelle antes utilizado como estacionamiento de automóviles hoy día desarrolla esfuerzos para movilizar voces que siguen luchando contra el racismo. A pesar de no contar con un documento académico que valide la veracidad de los detalles aquí mencionados, considero relevante presentar este referente porque tiene un poder simbólico para generar nuevos recuerdos que no desconocen los pasados históricos, y rescata de alguna forma la vigencia de los espacios como dispositivos para acceder a las memorias y de alguna u otra forma facilitar la militancia y la participación.

Una relación que se dibuja de a poco hasta este punto, es entre espacios y diseños que emergen desde las memorias, la arquitectura desde unos esfuerzos por representar las memorias en los entornos y el diseño multimedia problematizando el espacio, The spatial environment in multimedia design: physical, conceptual, perceptual, and behavioral aspects of design space da cuenta de una tendencia que entiende el espacio como una estructura jerárquica, que el diseñador puede controlar, un error común cuando la intención es guiar a una experiencia; en el caso de Nantes guiar hacia recuerdos o memorias silenciadas u olvidadas. Hablar de espacios en lugar de espacio, empuja la idea de que existe una multiplicidad de ellos y que no solo son los diseñadores quienes los preparan para habitar una experiencia, los espacios reflejan parte de nuestras memorias históricas, y cargan en sus elementos nuestras relaciones con dichos pasados, los espacios donde la memoria cumple una finalidad meramente archivística y decorativa, pierden cualquier potencial político. La memoria entendida como algo que no solo está en las personas sino como algo que también se encuentra condensado en los espacios, debe ser tratada con respeto a la hora de hacer una intervención material, desconocer el antes del espacio puede arrancar la fuerza reflexiva de la comunidad que lo use después.

Decía Hector Schmucler que ‘’Borrar aquello que podría servir de sustento a otra memoria significa impedir la posibilidad de imaginar otro presente.’’ este borrado, es un claro deseo por eliminar, una eliminación ontológica de las formas diversas de ser y estar, para homogeneizar e instaurar una única visión del mundo que tiene intereses muy particulares. Un ejemplo de esta estrategia la encontramos en el informe Basta Ya del centro nacional de memoria histórica (CNMH) donde “la estrategia de tierra arrasada[6] consiste en el ejercicio de la violencia que no sólo aniquila a las personas sino que destruye el entorno material y simbólico de las víctimas. De esta manera, el territorio se vuelve inhabitable por la propagación de las huellas de terror, lo que fuerza el éxodo de la población.’’ Este es uno de muchos ejemplos donde la violencia atenta más allá de la afectación física, y se dirige a la agresión simbólica que termina por inhabilitar los territorios donde se han construido dinámicas étnicas y culturales, luego, la memoria que se incrusta en lo construido por el colectivo guarda vivamente los sucesos y llegan a convertirse en símbolos para erguir paradójicamente, nuevas memorias con agencias políticas que construyen esfuerzos de futuros otros en comunidad.

En un video del CNMH[7] El Padre Antún, testigo y líder espiritual de la comunidad afectada por la tragedia de Bojayá, un claro ejemplo de la ya mencionada estrategia violenta, dice que ‘’Quizás el símbolo más fuerte es el cristo, el cristo mártir, que quedó mutilado y la nueva iglesia que se le respetó la fachada del frente del viejo Bellavista’’ el viejo Bellavista y nuevo Bellavista muestran la necesidad casi

5. Rodríguez, M. V. (2013, 18 noviembre). Memorial por la Abolición de la Esclavitud, en Nantes. www.diariodelviajero.com.

6. Más información: informe general, Grupo de Memoria Histórica. (2013). ¡Basta ya! : Colombia : memorias de guerra y dignidad. Bogotá :Centro Nacional de Memoria Histórica.

7. Bojayá : Padre Antún. (2015, 17 junio). (Vídeo). YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=pkJTl-Ba20KY

que vitalicia por recordar trayendo consigo parte del duelo, acá retomo a Schmucler cuando dice que ‘’La memoria no es tanto lo que se sufre del pasado sino sobre todo lo que se elige hacer con ese pasado.’’ optando recordar como una decisión autónoma.

Problematizar la memoria ha sido el primer paso para entender su importancia, en el artículo Conflicto, identidad y crítica de la memoria en Colombia, se inicia una exhaustiva tarea para interpretar los discursos que establecen una dinámica de olvido sistemático, analizándolo desde el enfoque crítico de la memoria. El artículo enuncia que la memoria, independientemente de ser individual, colectiva, selectiva desde posturas y visiones de académicos como Strauss, Ricoeur, Noria, Halbwachs, Gody y Foucault, la memoria es y sigue siendo el único instrumento que las comunidades tienen para pensarse, es desde este argumento donde se estructura un primer análisis de la orientación hegemónica de la memoria, hegemónicas entendidas como ‘’(...) las imposiciones del conocimiento desde las academias occidentales (...) es decir las que establecen cánones y generan políticas de lo que se debe conocer y lo que no es importante conocer’’

¿La memoria o las memorias?

La memoria es un proceso intensamente estudiado, lo que la convierte en una gran línea transversal que se conecta con nuestros quehaceres y cada aspecto de nuestras vidas. Llama la atención que gran parte de los estudio de la memoria provengan de las humanidades. Desde la psicología encontramos un estudio de la memoria como proceso cognitivo, conocido como la memoria declarativa (Tulving, 1972) que son aquellos recuerdos evocados de forma consciente de un evento específico, esta se clasifica en dos, la episódica y la semántica.

“Tulving (1972) considera a la memoria un sistema general de procesamiento de la información que integra, como ya se ha señalado, dos sistemas específicos, la memoria semántica -de naturaleza cognitiva, necesaria para el uso del lenguaje- y la memoria episódica -perteneciente al plano de la experiencia personal del sujeto.’’ (Montealegre, 2003, p. 104)

“Para el autor, cada experiencia del sujeto ocurre en una localización temporal y espacial’’ (Montealegre, 2003) esta distinción ampliamente aceptada por la psicólogía, le da a las memorias una función adicional a la de neto almacenamiento, las reconoce como elementos interdependientes necesarios para la comunicación, la categoría semántica guarda informaciones condensadas en conceptos (referentes semánticos) algo así como un contexto mental; donde guardamos por ejemplo los nombres de los objetos, está, en interacción con la memoria episódica, es decir autobiográfica; que sí tiene un espacio tiempo definido, adquiere cuerpo y logra estructurar un mensaje que puede ser comunicado.

Este pliegue de la memoria, como un concepto de interés común es útil para dimensionar la complejidad y los múltiples enfoques que la estudian, la psicología ya mencionada observa el fenómeno como un proceso cerebral complejo, donde se crea y se asocian significados, necesaria para la comunicación y nuestro relacionamiento con otras personas, su debilitamiento o pérdida puede afectar varias dimensiones de nuestra vida[8].

Desde la antropología la profesora Ana Ramos nos presenta la memoria como un concepto en debate que cautiva a los académicos por su poder constitutivo y sus efectos performativos sobre todas nuestras prácticas sociales, pero que aún necesita “explicar cuáles son específicamente aquellas prácticas a las que llamamos “memoria” (Ramos, 2011) El estado del arte que construye Ramos, se mezcla de una forma especial con mis preocupaciones y el problema antes mencionado, debido a esto acudiré en repetidas ocasiones a ella.

Para este estudio Ramos define la memoria como “La práctica social que trae el pasado al presente’’ (Ramos, 2011). Explica Ramos que esta primera definición surge de la filosofía y está relacionada con lo que habitualmente entendemos por recuerdo, informaciones almacenadas que podemos evocar en el presente, este debate inicia con Platón y Aristóteles, quienes visualizaron la memoria como un receptáculo de almacenamiento del cual podemos “traer” imágenes a voluntad (Melion y Küchler, 1991)’’ (Ramos, 2011) desde estos trabajos fundacionales incluyendo a Bergson (1912), Ramos enuncia que al día de hoy los debates sobre la memoria siguen siendo los mismos:

“(...) por un lado están los enfoques que subrayan la figura del almacenamiento, el archivo, la herencia inalterable y la autonomía de las imágenes del pasado

en relación con el presente; por el otro, aquellos que ponen en un primer plano las agencias, los intereses, las motivaciones y los proyectos políticos de las personas

y grupos que, desde el presente, construyen su pasado.’’ (Ramos, 2011, p.132)

Es importante para esta investigación guardar esta idea, el archivo o figura de almacenamiento y las memorias como “proyectos’’ políticos de los grupos, ambos, ejercicios que se producen en reciprocidad. Por otro lado es importante prestar atención a la comprometida recopilación de estudios y aportes que ha ofrecido la antropología.

La memoria en los estudios culturales, en palabras de Ramos “prácticas específicas de la

cultura’’ ofrecen tres diferentes aproximaciones a la memoria, la memoria como marco de interpretación, la memoria como fuente documental y los usos sociales del pasado. Puesto que tomo solo algunos elementos del

8. En internet pueden encontrarse video-reflexiones caseros sobre las complicaciones y dolorosas concecuencias del Alzhaimer o demacia senil en la vida de quien la padece y sus relacionados, Puede observar aquí un ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=i4PluN6JMWk

artículo de Ramos, la invitación respetuosa que hago es a observar la construcción completa que hace la autora de cada una de ellas. Las temáticas en relación ofrecen elementos importantes que no podré mencionar. En ese orden la memoria como marco de interpretación es un complejo de estudios que inician con Maurice Halbwachs (1925,1950) y Paul Connerton(1989) que determinan la memoria como un proceso de pensamiento estructurante para la comunicación de los grupos humanos (Ramos, 2011). Es de rescatar que desde Halbwachs se reconoce la memoria individual como una experiencia íntima y diversa sobre un suceso, "No hay un tiempo universal y único, sino una multiplicidad de calendarios con sus propias duraciones, direcciones, inmovilidades, aceleraciones y profundidades en el pasado.''(Ramos, 2011). Connerton profundizará y reorienta su trabajo hacia las maneras en que las memorias de los grupos son acordadas y sostenidas a través del tiempo, Ramos titula como el arte de transmitir esta profundización "identificar los procesos de la memoria en ciertas prácticas sociales de transmisión.''

"Las memorias de los grupos pueden ser compartidas y sostenidas a través del tiempo porque se basan en prácticas transmitidas como tradición. De este modo, Connerton ha subrayado el hecho de que para comprender una determinada formación social de la memoria debemos estudiar aquellos actos de transferencia que hacen posible recordar en común.''(Ramos, 2011, p. 133)

Transferir no es una práctica regular o idéntica en los grupos, de hecho Ramos explica que su misma complejidad y diversidad se debe a que existen múltiples ontologías de ser y estar en el mundo, es decir diferentes formas de compartirlo.

''Si aceptamos la idea de que la memoria es un marco de interpretación sobre el pasado y el devenir de un grupo, debemos considerar también que existen modos diferentes de experimentar el tiempo, las relaciones con el pasado, la subjetividad que nos define como personas, el espacio físico y los vínculos entre todos ellos.''(Ramos, 2011, p. 136)

Desde la lectura, la transmisión no es un proceso telepático ni mucho menos metódico. La autora establece algunos ejemplos de las diversas formas en las que la memoria se manifiesta. En el campo de la antropología lingüística, la memoria social descrita por Connerton es estudiada mediante las piezas del arte verbal, las palabras, silencios, gestos o acciones, desde este enfoque, el decir y cómo lo decimos configura gran parte de lo que recordamos y creamos, un elemento destacable de este, es que señala el componente creativo a la hora de desarrollar un ejercicio de transmisión narrado, es decir el suceso no es algo que se cuenta de la misma forma una y otra vez, mas bien es adaptado y transformado, "Desde esta perspectiva, las memorias son a la vez presuposición selectiva de eventos del pasado e interpretación creativa desde contextos presentes.''(Ramos, 2011) ya que quien lo narra establece o elige desde su autonomía que es lo prioritario o contable, esto también le supone adaptar el mensaje adicionando elementos del presente para así enlazarse de una forma especial con el oyente y el lenguaje (Bauman, 1975). El arte de la memoria según Middleton (2005) citado por Ramos, es en última instancia, el de "volver a transmitir de forma creativa representaciones culturales acerca de las experiencias heredadas de las generaciones pasadas.'' que con diversas formas revitalizan sus grupos conservando sus tradiciones y con ellas sus memorias.

"Esta inscripción de la memoria en sitios diferentes también responde, como sostienen algunas investigaciones antropológicas recientes, al hecho de que no todas las experiencias y emociones del pasado –sobre todo cuando éstas han sido traumáticas– son fácilmente expresables a través del lenguaje (Rosaldo, 1984; Walker, 2003; Dwyer, 2009)'' (Ramos, 2011, p.134)

Luego, una pregunta importante es la sugerida por Ramos ¿cómo sabemos cuándo un gesto, una montaña o un collar, por ejemplo, son huellas de la memoria social? citando a Elizabeth Jelin (2001) responde: "los soportes reconocidos de la memoria -ya sean monumentos, archivos u otros- no garantizan su evocación. Concordamos con esta autora al considerar que sólo en la medida en que éstos son motorizados en acciones orientadas a traer el pasado al escenario del drama presente estamos frente a prácticas de memoria''. Entonces si las prácticas de memoria están mediadas por un quehacer, es en estos quehaceres donde hallamos una estimulación o apertura de las sensibilidades para recordar, acá aparece el factor creativo que ya hemos mencionado es imprescindible para transmitir las memorias, Ramos nuevamente ofrece un maravilloso ejemplo de esto:

''El poder evocador de los sentidos corporales encuentra su ejemplo paradigmático en uno de los fragmentos más conocidos de la obra de Marcel Proust (1998), aquel en donde el narrador rememora su infancia al comer una magdalena mojada en té. La asociación entre el sabor, el aroma y la textura de la magdalena con ese mismo estímulo experimentado en su infancia le permite evocar las sensaciones, los sentimientos y las experiencias vividos años atrás. Así, Ann Stoler y Karen Strassler (2000) se preguntan, a partir de su trabajo en Java, cómo las memorias sensoriales de cocinar, lavar y criar a los niños, evocan sensibilidades que no pueden ser igualmente transmitidas mediante prácticas discursivas''

Previo a contar un recuerdo es necesario habitarlo, tal y como señalan Stoler y Strassler la sensibilidad es vehiculizada por otros medios diferentes a las prácticas discursivas, lo que exalta el valor y el cuidado de todo aquello que rodea el espacio de crianza de una persona, la forma en cómo juega, como cocina, como se alimenta, como aprende, etc, será fundamental para que después se desarrollen los ejercicios de transmisión y rememoración. Aquellos sitios diferentes son de nuestro interés y todos aquellos que han llegado a trabajar con comunidades o grupos humanos con vínculos estrechos, pues allí es donde

podemos presenciar su vitalidad y fragilidad, sus fracturas en el tiempo y los vestigios de la violencia por parte de los modelos dominantes o hegemónicos de memoria. Hablar de memoria nos compromete a entenderlo como un proceso multidimensional que leemos, sentimos y replicamos desde nuestras sensibilidades y emociones, que nos alimenta y con el que alimentamos, nuestra individualidad está suscrita a un colectivo donde, desde nuestra experiencia autobiográfica aportamos para la creación de un relato común que construye nuestro contexto, si nuestros contextos no permiten la imaginación y la creación de nuevas formas de contar y expresar los recuerdos, significa que hemos adoptado una forma de memoria que no nos sirve para nuestro interés de vivir dignamente, donde es posible la pluralidad del contar, esta primera reflexión se suma a la duda de si es necesario continuar ciegamente sobre la senda del progreso que augura bruma y muerte un ritual que poco a poco convertimos en nuestra tradición.

Esta última idea, la de cocinar y comer, es una metáfora interesante que es muy oportuna cuando hablamos de una memoria vital, la idea de un consumo que da forma y otorga todo lo constitutivo del ser humano, es la primera aproximación con la noción de autonomía descrita por Maturana y Varela (1973) y adoptada por Escobar (2016).

Estos aportes antropológicos se adhieren muy bien a la práctica del diseño, donde es urgente retornar hacia las multidimensionalidades del recuerdo, de hecho la lectura o interpretación que tengo es que estos grupos ya prefiguran y entienden la relevancia de la creación como un acto político, a pesar de no llamarlos diseños. La lectura académica entendió desde hace un tiempo que es inutil estudiar las cosas por separado, la relacionalidad tal y como lo introduce Escobar, es lo que realmente ha perdurado en las comunidades más longevas, la extinción de estas formas de relacionalidad empieza desde la extracción de los quehaceres que vehiculizan las tradiciones que luego, son el cuerpo de las memorias. Sin tradiciones cualquier archivo se convierte en horizonte y cualquier horizonte termina siendo nuestro futuro.

Escobar nos aproxima en la primera parte de su libro Autonomía y diseño (AyD) a la co-relación y creciente hibridación entre la antropología y diseño. Esta relación abre un escenario donde, a pesar de las tensiones, los campos encuentran puntos para el crecimiento que compromete los retos contemporáneos (Escobar, 2016), de los tres planteamiento emergentes que explica con mucha claridad (antropología para el diseño), (etnografía como diseño), (antropología del diseño) hay una cuarta variación a la que daremos más atención porque se conecta con las apreciaciones de Ramos vistas hace un momento "reorientar el diseño sobre la base de preocupaciones antropológicas"(Escobar, 2016, p.72) Escobar expresa que es una necesidad sumergirse en escenarios atemporales-ancestrales, es decir que salen de visiones convencionales de temporalidad (espacio-tiempo) y están arraigadas a un entendimiento de la vida amplia es decir, relacional.

Parte del trabajo de los antropólogos es adentrarse a estas formas de lecturas del mundo, donde hay otras formas de registro y transmisión, sus lecturas del mundo alimentan una idea pluriversal donde existen múltiples rutas para la creación e imaginación de mundos dignos. Las memorias que aparecen ante unas escuchas atentas, es decir respetuosas, son las que nos permiten reconocernos fragmentados e inútiles ante problemas crecientes si se atienden desde una única visión del mundo. Por eso una primera actitud que reconozco debe ser adaptada es la búsqueda de la multidimensionalidad de la memoria en los grupos que diseñan o emplean la creación como acto político, la memoria no solo son pensamientos o datos almacenados en nuestras cabezas, están presentes en nuestros espacios, en nuestros cuerpos, en los objetos, en nuestra alimentación, en nuestro lenguaje, en nuestros ritos, en nuestro jugar, en nuestro relacionamiento, etc.

"De ahí la necesidad de cultivar, de nuevo, la armonía de la coexistencia a través de la igualdad y la unidad de todos los seres vivos dentro de la renovación de la vida siempre en marcha y que es recursiva y cíclica."(Escobar, A 2016, p.38)

Cultivar la armonía, invita a todos los vinculados en procesos creativos a disponer sus conocimientos para generar espacios y experiencias que permitan habitar los recuerdos, que se adjunten en los contextos y las prácticas de los grupos y reconozcan las diversas autonomías que se encuentran en los quehaceres, estas "pistas" no serán dictadas por aquellos que acompañan los procesos, el experto en este caso no existe, pues este no conoce el recuerdo del otro, es la comunidad o el colectivo quien direcciona ahora su proceso de diseño, pues se 'estructura' en sus memorias, es decir desde adentro. Por un lado el diseño necesita reorientarse con ayuda de las tradiciones que estudia, potencia o estimula, no como una idea de consumo o una clase que alguien le imparte al otro, sino más bien, estas mismas "experiencias" que co-diseña el diseñador con los grupos, re-codifica e impregna de relacionalidad su quehacer pues está en contacto con las sensibilidades de las memorias que intentan cuidar (Ramos, 2011).

"Retomar este 'camino olvidado' implica revertir la devaluación de la emoción en favor de la razón, lo que socava, inevitablemente, la coexistencia social."(Escobar, 2016). No entender nuestras memorias, puede darnos luces de no entender cuáles son las tradiciones que nos vehiculizan a ellas, la obstrucción que se plantea es la de una estrategia para la implantación de una única memoria, que en consecuencia destruye todo lo que nos vehiculiza a habitar el recuerdo sensible, nuestras formas de jugar cambian, de comer, de cocinar, de hablar, de ver. El olvido aunque natural, no ocurre simplemente por nuestro agotamiento, es un proceso que también se ha diseñado a costas de intereses económicos.

Declaró que el clímax de este problema es que la comunidad o el grupo humano pierde su autonomía cuando sus memorias son usadas como archivos que se desconectan

de los quehaceres llamados por Connerton como tradiciones, los grupos secularizados es decir, distanciados de las memorias sensibles, adoptan nuevos quehaceres cargados de la ontología moderna, que luego se traducen en una producción de artefactos que siguen la misma cadena para el olvido, lo que banaliza la transmisión, lo que Escobar citando a Fry llamó Diseño por eliminación. ¿Cuáles son las memorias desde las que diseñamos? el funcionamiento de esta estrategia del olvido para el sometimiento lo conocemos muy bien. Una vez todas estas dimensionalidades o quehaceres son captadas por las instituciones modernizantes empezamos a destruir todas nuestras ontologías sensible-emocionales (matrísticas[9]) que nos conectan con la visión pluriversal donde los otros existen y son legítimos.

CONCLUSIONES

El trabajo tiene conclusiones a pesar de no estar finalizado, algunas de ellas fueron: se habla de las memorias como un sistema complejo, sugestivo, polifacético, familiar y vital, este concepto se repolitiza en la medida que lo empleamos para politizar, es decir tomar decisiones frente a lo que creamos como individuos y como colectivos, pero estas creaciones no aparecen de la nada, empleamos nuestras memorias para hacerlo. El cuidado de las tradiciones y ritos que nos vehiculizan a ellas, pertenecen al campo del diseño, es nuestro deber crear escenarios donde las tradición tenga lugar y juegue un papel fundamental en la creación de alternativas que favorezcan las transiciones.

La segunda, que la autonomía muy cercana al concepto de dignidad, es autoproducida, el proceso biológico según Maturana y Varela dictan que "son a la vez, abiertos a su entorno y operacionalmente cerrados'' la búsqueda por construir autonomías, está de la mano de revitalizar las prácticas adueñadas o cedidas a la institucionalidad, considero que debemos llevar las práctica del diseño a las prácticas alimenticias, ociosas y educativas, que es donde reparan las memorias de los colectivos, respetando y dando un lugar a la significación que cada colectivo tenga de sus memorias. ¿y cómo crear una sostenibilidad inicial del proceso, como los colectivos se apropian de las creaciones? la hipótesis que deberá comprobarse en la siguiente fase del trabajo,dicta que la sostenibilidad viene de la mano con la apropiación de lo creado, y la apropiación sucede si emerge desde adentro, al ser endógena la memoria sucede como un proceso espontáneo y emocional, revitalizando de relacionalidad incluso los contextos más hostiles.

"El pan recién hecho me recuerda el amor de mi madre''

BIBLIOGRAFÍA

Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño : La realización de lo comunal. Universidad del Cauca.

9. Maturana, H. (1992), p.285 El sentido de lo humano (Cuarta edición: octubre, 1992 ed.). HACHETTE.

Hincapié, E. (2019). Memoria. De las versiones de la ciudad a la ciudad posible en el siglo XXI. Analecta Política, 9(16), 97-115.

Kansteiner, W. (2002). Finding Meaning in Memory: A Methodological Critique of Collective Memory Studies. History and Theory, 41(2), 179-197.

Montealegre, R. (2003). La memoria: operaciones y métodos memotécnicos. Revista Colombiana de Psicología, 12, 99-107.

Ramos, Ana. (2011). Perspectivas antropológicas sobre la memoria en contextos de diversidad y desigualdad. Alteridades, 21(42), 115-130.

Schmucler, H. (2019). La memoria, entre la política y la ética / Héctor Schmucler (1.aed.)

Silva Vallejo, Fabio & Hoyos Guzmán, Angélica. (2018). Conflicto, identidad y crítica de la memoria en Colombia. Tabula Rasa, (29), 229-244.

REFERENCIAS

Ramos, Ana. (2011). Perspectivas antropológicas sobre la memoria en contextos de diversidad y desigualdad. Alteridades, 21(42), 115-130. Recuperado el 13 de octubre de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172011000200010&lng=es&tlng=es

Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño : La realización de lo comunal. Universidad del Cauca.

Diseño para la Interdependencia de los Comportamientos Interespecies

Juan P. Velásquez
Doctor
Linnaeus University
juan.velasquez@lnu.se
Växjö, Suecia

Juliana Restrepo
Magíster
Linnaeus University
juliana.restrepogiraldo@lnu.se
Växjö, Suecia

Andrés Felipe Roldán
Doctor
Universidad Nacional de Colombia
afroldang@unal.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

El comportamiento humano incide en el ecosistema de una forma desbalanceada. Esta relación entre las diferentes formas de vida son permeadas por el mundo político y social de la especie humana donde prevalece la instrumentalización como la producción (biotecnología), el mantenimiento (producción alimentaria) y la cosificación (proyección humana en otras especies). Una disciplina con gran responsabilidad en este desbalance es el diseño. Desde su paradigma tradicional ha ubicado al humano como un diseñador de racionalidad técnica donde prima la producción de artefactos que modifican significativamente (con y sin intención) el entorno; después con el cambio paradigmático, el humano-diseñador pasa a ser un agente reflexivo en la acción donde toma fuerza la idea de un diseño ontológico, participativo y relacional enfocado en re-conectar, cuidar e incluir múltiples mundos a los problemas complejos o perversos. Cuidar la relación entre las especies es un tema de diseño y su actual paradigma. Los autores proponen entonces una discusión desde esta disciplina sobre las acciones fuertemente dependientes e influenciadas por lo que otras especies hacen (interdependencia) en espacios comunes (zonas de interacción) con la intención de crear espacios de diálogo para la exploración en actividades de diseño que faciliten interacciones interespecies.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Interespecie; Comportamiento; Interdependencia.

INTRODUCCIÓN

Cada ser vivo que se establece en el entorno se desenvuelve en la medida de sus capacidades y necesidades físicas y mentales, constituyéndose en un agente dinámico del cambio y la transformación. Su actuar configura el medio y define relaciones con los demás actores presentes en un ecosistema que hemos denominado hogar.

Los animales, las plantas y los animales humanos han encontrado puntos de convergencia en el hábitat, situación que los transforma en agentes de coexistencia con múltiples especies. El actuar humano configura y re-configura el ecosistema al que pertenece y sus prácticas de vida pueden resultar invasivas, denigrantes e incluso agresivas con sus coterráneos no humanos. Si bien esa mutua afectación ha sido inevitable y la afloración de alguna de las especies puede significarle la extinción de otras, es el deber humano procurar una simbiosis que promueve el flujo natural que da cuenta de un planeta vivo. La relación entre las especies que comparten un solo hábitat está mediada por los comportamientos que asume cada especie y los flujos de convivencia que allí subyacen.

El diseño como elaboración humana puede identificar la interdependencia de los comportamientos para mejorar la interacción entre las especies, procurando un ejercicio de convivencia y armonía en un hábitat compartido. Una práctica de la empatía interespecie con el potencial de transformar el entorno y garantizar el respeto por esos "otros" con quienes se comparte y hacen parte del ecosistema.

Diseñar el comportamiento más allá de la singularidad humana

Es claro que existen fronteras dinámicas entre los animales, las plantas y los humanos. Por un lado, la necesidad de sobrevivir de cada especie ha establecido marcos claros (para cada una) donde la supervivencia de una permite la existencia de la otra, sin constituirse necesariamente una coexistencia, sino un aprovechamiento basado en el poder y el beneficio. Un ejemplo de esta relación se puede apreciar en las especies carnívoras, herbívoras y omnívoras; su forma y fuente de alimentación amenaza constantemente la existencia de otra, sin embargo, la desaparición o dominio de una puede poner en riesgo la supervivencia de otras al alterar el equilibrio natural.

Dichas fronteras dinámicas han llevado a una adaptación constante del ecosistema (biótico y abiótico) a las necesidades de cada especie; sin embargo, es notorio que la especie que mayormente ha modificado diversos ecosistemas es la humana. Ya lo ha señalado de una manera profunda Julie Livingston y Jasbir K. Puar en su texto "Interspecies" (2011) que la especie humana ha promovido cambios en los ecosistemas a través de su concepción biopolítica sobre otras especies como los animales. Livingston y Puar señalan que aspectos como el antropocentrismo, la proyección antropomórfica, la incorporación y la invasión, la transmutación, la alteridad exótica y la anulación antropogénica, enmarcan la instrumentalización de la especie humana sobre la especie animal (p. 3). La razón que recopilan las dos autoras para nombrar este fenómeno es la tendiente "singularidad humana".

Ahora bien, pensando en desestabilizar esos atributos de singularidad que coloca a una especie por encima de otra a

través de un acto político (véase la biopolítica de Foucault en Leggs, 2005), es tentador además de necesario, (re) pensar en diseñar el comportamiento como una forma de balancear las relaciones interespecies. Antes de incursionar en la comprensión de cómo ha funcionado la teoría del comportamiento en el campo del diseño, se aclara que el balance de las relaciones interespecies consiste en la modificación del paradigma actual conocido a uno que implique llevar el mundo político y social más allá de la barrera singular humana.

Desde finales del siglo pasado se han desarrollado las teorías del cambio de comportamiento y, si bien existe una publicación de John Alcock que habla del comportamiento animal (2001), este se basa en aspectos biológicos que no necesariamente incluyen los atributos característicos de la especie humana.

Un referente central para comprender lo social y lo político de lo humano, es la teoría del comportamiento planificado de Icek Ajzen (1991). En dicha teoría se presentan tres consideraciones principales que conducen a un comportamiento intencionado: primero, están las creencias sobre el comportamiento o creencias que se tiene sobre las consecuencias - Actitud; segundo, las creencias normativas que están relacionadas con las expectativas normativas de otras personas – Norma Subjetiva; y, tercero, las creencias controladas que tienen que ver con la presencia de factores que influyen y dificultan el comportamiento – Creencias Control. Otra teoría que se popularizó a comienzos del año 2000, fue la economía del comportamiento, la cual explica que las personas no siempre toman decisiones racionales. Esto se basa en que los seres humanos tienen dos sistemas de pensamiento, el reflexivo y el automático; mientras el primero se basa en procesos cognitivos conscientes, el segundo se basa en heurísticas y sesgos cognitivos que permiten interactuar en el entorno de manera práctica (Kahneman, 2003; Tversky & Kahneman, 1974). Un primer punto que resaltar, sería entender el funcionamiento de la planificación del comportamiento y la economía comportamental en otras especies no humanas, una apuesta a la empatía interespecies. Este será un gran reto para las corrientes afines al posthumanismo y, por supuesto, para las afines al diseño.

De las dos teorías anteriormente mencionadas, la economía del comportamiento es la que incorpora ideas de otras ciencias sociales, en particular de la psicología, con el propósito de predecir el comportamiento humano para aplicarlo a los intereses económicos. Retoma conceptos de Adam Smith, como la aversión a la pérdida, el exceso de confianza y el autocontrol en la toma de decisiones de las personas. De esta manera, la psicología comenzó´ un diálogo interdisciplinario y a verse como fuente útil de supuestos para la teorización económica, e indirectamente como una fuente de hipótesis para la investigación en economía desde la cual se ha venido desarrollando activamente la economía comportamental (Esguerra, 2016, p. 69).

En el diseño, el desarrollo teórico del comportamiento ha sido de especial ayuda para comprender tanto su episteme como su praxis. Posterior al concepto del "practicante reflexivo" de los años 80 (ver Schön, 1983), diversos autores indicaron la necesidad de que el diseño atendiera los problemas (ahora situaciones) de manera fenomenológica, es decir, prestando atención a la cognición, a la retórica, a la ética, a la hermenéutica, entre muchos otros aspectos sociales (Bousbaci, 2008; Cross, 2001; Norman & Stappers, 2016). Por lo tanto, una de estas aplicaciones recientes del diseño que se ubica en categorías emergentes y que atiende estas características, es la creación intencionada de cambios de comportamiento con el objetivo de mejorar el bienestar humano. El diseño para el cambio de comportamiento por tanto, tiene como fin generar prácticas humanas deseables (Niedderer, 2013) y diseñar sistemas que generen comportamientos colectivos, es decir, estimular el cambio de comportamiento en los individuos cuando toman decisiones desencadenando implicaciones o beneficios de orden social (Tromp, Hekkert, & Verbeek, 2011). Bajo esta perspectiva, el estudio del comportamiento ha incentivado cada vez más exploraciones conceptuales que unifican la práctica del diseño, por ejemplo para Philip Cash, Charlotte Hartlev y Christine Durazo (2017), el diseño del comportamiento es "el diseño para estrategias de cambio de comportamiento antecedente usando intervenciones implícitas para impactar el comportamiento" (p. 97).

En conclusión, el diseño del comportamiento está basado en los principios de las ciencias del comportamiento. Esta incorporación del comportamiento humano en el pensamiento de diseño ha servido para desarrollar modelos y herramientas apropiadas para el cambio de comportamiento (Niedderer et al., 2014, p. 50). Esta rama del diseño encuentra su fortaleza en la resolución de problemas sociales con ayuda multidisciplinar como la psicología o la sociología. Esta especialidad apoyada en el diseño sostenible y con sus inicios en el diseño emocional y el diseño persuasivo, abarca estrategias dirigidas a mejorar la calidad de vida del ser humano en diferentes campos de interrelación social y cultural como la economía, la salud pública, el ahorro y otros aspectos. Sin embargo, sólo y exclusivamente en la especie humana. Un segundo punto a resaltar, es que el diseño se ha centrado única y exclusivamente en la adecuación del entorno humano (tanto física como comportamentalmente); por lo tanto, sería necesario alimentar el diseño hacia y con otras especies, esto a partir de bases sólidas que permitan entender en una amplia dimensión cómo funcionan los aspectos biológicos, sociales y políticos en las demás especies no humanas.

Funcionamiento de la interdependencia y la interacción en la especie humana

¿Cómo funciona la interacción entre las especies? es la inquietud que lidera este apartado y este documento. Si bien existen zonas de interacción o puntos de encuentro

interespecie, es preciso comenzar por explicar cómo funciona en la especie humana para tratar de responder a la cuestión inicial.

Si bien en el diseño se ha abordado el comportamiento como se mencionó anteriormente en el diseño comportamental o para el cambio, es relevante indicar que otras especialidades del diseño han profundizado más en el aspecto de entender a las personas como usuarios de diseño como en el HCI (Human Centered Design) y HCD (Human-Centered Interaction). Sin embargo, el interés de este texto requiere ir un poco más allá y colocar sobre la mesa aspectos comportamentales de la interacción en términos generales y no exclusivos al diseño.

En la interacción humana (y en otras especies en general) se puede observar un patrón de comportamiento colectivo que da una idea de cómo piensa y cómo actúa dicha especie en una zona de interacción particular. Es oportuno indicar que las zonas de interacción son denominadas por los autores como aquellos puntos de encuentro entre e inter especies en un ecosistema particular, un escenario de intercambio donde se establece una relación de mutua afectación. Volviendo al patrón de comportamiento, éste puede identificarse en dos vías: una de independencia y otra de interdependencia (Bicchieri, 2014: 2016). La independencia se entiende como aquel comportamiento que las personas prefieren seguir independientemente de lo que hagan los demás, esto indica que se trata de comportamientos relacionados a las reglas morales, a las costumbres o a las reglas religiosas. La interdependencia se entiende como aquel comportamiento que las personas prefieren seguir dado que existen las expectativas sociales.

Según Cristina Bicchieri (2016), las expectativas sociales se dividen en dos: unas empíricas que indican que las personas siguen lo que hacen en su red de referencia; y otras normativas que indican que las personas basan sus acciones según lo esperado por otros. En otras palabras, las expectativas empíricas conllevan a seguir un patrón determinado por personas que tienen algún nivel de relevancia (familia, referentes, amigos, etc.), y las expectativas normativas conllevan a un comportamiento pensando en satisfacer a los otros para recibir algún tipo de aprobación.

En la interacción humana concebida en el comportamiento colectivo, también se puede apreciar la existencia de creencias y preferencias. Las creencias generalmente no van de la mano con las preferencias. Un ejemplo de este fenómeno que es común en las investigaciones de Bicchieri, es pensar en el sabor del helado que mas les guste, esto se entiende como creencia; inmediatamente después, cuando se va a una heladería y no hay el sabor pensado, es posible elegir otro por diferentes razones, esto se entiende como preferencia. En conclusión, las creencias y las preferencias en una misma persona, en una misma comunidad o en una misma especie, no necesariamente están alineadas. Un tercer punto entonces aparece como forma de abordar la pregunta sobre la interacción entre las especies y es comprender la situación de interdependencia, es decir, comenzar por comprender las expectativas empíricas y normativas de y entre las especies. Si bien se puede apreciar que la pregunta no se responde en su totalidad, se marca un principio útil del comportamiento humano para comenzar a comprender otros comportamientos, otras interacciones. De esto se trata diseñar para la interdependencia, pues las reglas son explícitas o implícitas (P. Dolan et al., 2012, p. 268). Explícitas indica evidencia como las señales de un uso en un árbol; implícitas indica no evidente como las costumbres sociales. Y, no tendría sentido diseñar para la independencia, es decir, para aquellos comportamientos colectivos donde priman las preferencias individuales a la acción de otros.

METODOLOGÍA

Los autores establecieron escenarios reflexivos que permitieron el encuentro para discutir sobre sus acepciones del diseño en, con y hacia otras especies. La articulación de las experiencias académicas y profesionales, así como el conocimientos de diversos contextos permitió un abordaje amplio y enriqueció las discusiones desde aspectos biológicos, políticos y sociales. Los encuentros fueron a través de herramientas digitales como zoom y meet, y la elaboración del documento se dio a través de google drive lo que permitió la escritura dinámica, participativa y colaborativa. Así mismo, las reflexiones derivadas se han articulado al ejercicio académico desde prácticas específicas con algunos estudiantes, donde se pretende abordar las interdependencias interespecies desde el principio de la coexistencia. Los autores declaran que este documento pretende abrir una puerta que permita al diseño de comportamientos incursionar en la desestabilización de la singularidad humana llevando lo social y lo político al contexto de otras especies, procurando un nuevo orden para las interacciones derivadas entre diversas especies.

DISCUSIÓN

Los modelos sociales y políticos actuales de la especie humana pueden encontrarse en un estado de maduración. En este mismo sentido, el diseño también puede considerarse como una disciplina de constante cambio además de ser relativamente nueva en comparación a las ciencias y las humanidades. Esto quiere decir que es el conocimiento es dinámico e implica una revisión de las teorías y prácticas de la especie humana que permitan incluir otras especies; en pocas palabras, implica un (re)diseño del centralismo universal hacia lo asimétrico de un pluriverso que permita abordar las crisis globales que son sistémicas (Escobar, 2018).

Por otro lado y, en concordancia de los “desarrollos” sociales y políticos, el diseño ha mantenido la exclusividad de la modificación del entorno de la especie humana sin contemplar de manera rigurosa su impacto (aunque ya lo haya empezado a hacer el diseño sostenible por mencionar uno). Esto puede deberse a que las principales inquietudes humanas se centran en paradigmas del auto-descubrimiento

como especie, aunque esto implique colonizar otras formas de auto-descubrimiento de la misma especie. En todo caso, el llamado a la desestabilización de la singularidad humana implica también una desestabilización de las teorías del diseño que, para este caso y para los autores, concierne en diseñar para la interdependencia contemplando el comportamiento interespecies.

Finalmente, se considera indispensable repensar los esquemas preestablecidos de investigación, práctica y enseñanza de la disciplina del diseño a otros posibles que resaltan la interacción interespecie no como una competencia o privilegios de una especie sobre otra, sino como una forma más adecuada de entender y organizar el habitar del mundo. De esta misma manera, se refuerza la idea que el diseño debe enfocarse en la interdependencia y no en la independencia como un asunto de convivencia basado en un comportamiento que depende de sus integrantes.

CONCLUSIONES

Entender el funcionamiento de la planificación del comportamiento y la economía comportamental en otras especies no humanas es y será un gran reto para las corrientes afines al posthumanismo y, por supuesto, para las afines al diseño.

Otras especies no humanas han desarrollado la capacidad de adaptación al entorno, lo que les ha permitido la supervivencia en la naturaleza, por otro lado, la especie humana optó por adaptar el entorno a sus necesidades, tomando ventaja de su posición como especie ante otras. El diseño se ha centrado única y exclusivamente en la adecuación del entorno humano (tanto física como comportamentalmente); por lo tanto, sería necesario expandir el diseño hacia y con otras especies de manera que permita entender cómo funcionan los aspectos sociales y políticos en las demás especies no humanas.

Invertir el orden con el que se prioriza la transformación del entorno puede permitir una interdependencia de otra naturaleza, un equilibrio entre especies donde el diseño medie como tránsito armónico y conciliador entre ellas.

Para diseñar la interdependencia de comportamientos interespecie se debe comenzar por comprender la situación de interdependencia y las expectativas que la componen (empíricas y normativas). Por lo tanto, las futuras investigaciones que pueden emerger de esta reflexión se enmarcan en comprender el rol del diseño en un entorno de pluralidad, en contraposición a la singularidad humana.

BIBLIOGRAFÍA

Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. Organizational behavior and human decision processes, 50(2), 179-211.

Alcock, J. (2001). Animal behavior: An evolutionary approach (No. QL751. A42 1984). Sunderland: Sinauer Associates.

Bicchieri, C. (2016). Norms in the wild: How to diagnose, measure, and change social norms. Oxford University Press, Ed. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780190622046.001.0001

Bicchieri, C., & Mercier, H. (2014). Norms and Beliefs: How Change Occurs. In The Complexity of Social Norms. https://doi.org/10.1007/978-3-319-05308-0_3

Bousbaci, R. (2008). "Models of man" in design thinking: The "bounded rationality" episode. Design Issues, 24(4), 38–52. https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.4.38

Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, 8(2), 5–21. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/1511637

Cash, P. J., Hartlev, C. G., & Durazo, C. B. (2017). Behavioural design: A process for integrating behaviour change and design. Design Studies, 48, 96–128. https://doi.org/10.1016/J.DESTUD.2016.10.001

Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science. Design Issues, 17(3), 49–55.

Escobar, A. (2018). Designs for the pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds, New ecologies for the twenty-first century. Duke University Press, Durham.

Esguerra, G. A. (2016). Economía conductual, principios generales e implicaciones. Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología, 15(1), 67–72.

Kahneman, D. (2003). Maps of bounded rationality: Psychology for behavioral economics. The American Economic Review. https://doi.org/10.1257/000282803322655392

Legg, S. (2005). Foucault's population geographies: classifications, biopolitics and governmental spaces. Population, space and place, 11(3), 137-156.

Livingston, J., & Puar, J. K. (2011). Interspecies. Social Text, 29(1 (106)), 3-14.

Niedderer, K. (2013). Mindful Design as a Driver for Social Behaviour Change, 4561–4571.

Niedderer, K., Mackrill, J., Clune, S., Lockton, D., Ludden, G., Morris, A., ... others. (2014). Creating Sustainable Innovation through Design for Behaviour Change: Full Project Report. https://doi.org/10.13140/2.1.4817.4409

Norman, D. A., & Stappers, P. J. (2016). DesignX: Complex Sociotechnical Systems. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 1(2), 83–106. https://doi.org/10.1016/j.sheji.2016.01.002

Schön, D. A. (1983). The Reflective Practitioner. Design. https://doi.org/10.1542/peds.2005-0209

Tromp, N., Hekkert, P., & Verbeek, P.-P. (2011). Design for Socially Responsible Behavior : A

Classification of Influence Based on Intended User Experience. Design Issues, 27(3), 9–20.
Tversky, A., & Kahneman, D. (1974). Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases. Science, 185(4157), 1124–1131. https://doi.org/10.1126/science.185.4157.1124

REFERENCIAS

Bousbaci, R. (2008). “Models of man” in design thinking: The “bounded rationality” episode. Design Issues, 24(4), 38–52. https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.4.38
Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, 8(2), 5–21. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/1511637
Escobar, A. (2018). Designs for the pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds, New ecologies for the twenty-first century. Duke University Press, Durham.
Haraway, D. (2008) When species meet. University of Minnesota Press. Minneapolis: University of Minnesota Press: University of Minnesota Press
Livingston, J., & Puar, J. K. (2011). Interspecies. Social Text, 29(1 (106)), 3-14.
Schön, D. A. (1938). The reflective practitioner. New York, 1083.
Simon, H. A. (1957). Models of man; social and rational. Tsing, A.L. (2015). The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins. Princeton University Press, Princeton, UNITED STATES.

Textilidad del plástico multicapas. Entre papas fritas y dominios tecnológicos del diseño

Juan Fernando Parra Castro
Doctor (c) en Arte y Arquitectura
Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá
jfparraca@unal.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Retomando parte de una investigación que se pregunta por el carácter del plástico en la perspectiva del diseño hecho en y desde América Latina, se articulan algunas consideraciones iniciales sobre lo poco conocido del muy conocido enemigo de las ecologías del consumo contemporáneo. Cyrill Gutsch, director de la iniciativa Parley for the Oceans, declaró en su momento que el plástico era un fracaso del diseño–design failure–. Semejante afirmación habría podido pasar desapercibida de no ser por lo mediático de Gutsch y el eterno presente del material malamente necesario. Sin embargo, en la senda del fracaso y negativa condición del plástico, es importante repensar su complejidad poniendo en evidencia otros flujos de su materialidad, como la de los laminados multicapas cuyo crujir acompaña el rito aparentemente banal de las comidas procesadas, del exceso de carbohidratos y grasas saturadas muy propio del paradójico buen vivir de hoy. Entonces, el estudio de su textilidad hace necesario ir más allá del proceso fabril en procura de redefinir el sentido del plástico desconfiando menos de lo aparente, a sabiendas del riesgo que ha supuesto entregarse sin más a su abundancia, esa misma que pone en riesgo la vida y los ecosistemas.

PALABRAS CLAVE

Plástico; Diseño; Textilidad; Tecnología; Materialidad.

INTRODUCCIÓN

Este es un ensayo, ensayo en todo el sentido de la palabra. Así pues, como parte de una investigación que se pregunta por el carácter del plástico en la perspectiva del diseño hecho en y desde América Latina, se articulan algunas consideraciones iniciales sobre lo poco conocido del muy conocido enemigo de las ecologías del consumo contemporáneo. Del plástico se ha dicho mucho en todas direcciones, se lo vio con total optimismo cuando sucedió las distintas metalurgias europeas de los siglos XVIII, XIX y XX como punta de lanza del extraordinario desarrollo de las químicas aplicadas a estos casos, incluso, dio pie para el surgimiento de un nuevo campo: la ciencia de materiales, ciencia que no fue posible siquiera cuando el acero, material que perfiló una revolución industrial, se erguía imponente como causa material (Aristóteles, 1994) de las máquinas, puentes y torres de una heféstica moderna. No obstante, fue con el plástico que la modernidad irrumpió sin más en el ámbito de la técnica, pues podría decirse que con Hefesto, dios de la techne, se funda uno de los mitos de la mano hábil, esa misma capaz de transformar el hierro haciendo uso del fuego y la forja, pero una mano despojada de la virtud de la inteligencia, tal cual se aprecia cuando el dios obsequió un elaborado conjunto de joyas a su hermosa esposa, Afrodita, quien lo engañaba con Ares, dios de la Guerra. Una mano hábil que somete la naturaleza pero que sucumbe al influjo de la sabiduría hecha razón, unas manos gruesas y curtidas por el trajinar propio del taller siempre situado bajo la superficie. Se dice que la cosmología griega retoma otras precedentes y la historia bien ha mostrado que su compleja genealogía hizo presencia en otras posteriores, pero es importante indicar en este punto que privilegió la belleza del intelecto y contribuyó con ello a cimentar un todo social en el que obrar con las manos ocupó un lugar específico y para nada privilegiado.

Cosa distinta cuenta el Popol Vuh, libro común de los Quichés y ordenador del cosmos Maya, que da cuenta en su relato de una relación totalmente distinta de la proveniencia divina del "obrar", del obraje que dio pie a la existencia del mundo y de los hombres; pues en apartados como el dedicado a la creación de estos últimos, otorga a los dioses una facultad de obrar sobre aquello previamente obrado, es decir, de agrupar dominios en lo que supone otra concepción de la virtud, o del poder de los dioses en relación con aquello que guardan para los hombres. Así que a diferencia de lo que implicaría pensar la ciencia de los materiales en el núcleo ético-mítico de occidente y la distinción entre obrar y pensar, esta concepción precolombina ve en el obrar un razonamiento sobre la existencia de aquello creado que anuncia otras formas de asumir lo que ires y venires civilizatorios fueron fisurando y fragmentando, tal cual se ha insinuado en el preámbulo mitológico a una cuestión aparentemente plástica, como el plástico que se propone desarrollar a la luz de los juegos del diseño, pero que como se verá, se presenta compleja y desafiante a las estructuras epistémicas de un paradigma civilizatorio que hoy reniega intensamente de su otrora ilustre logro, porque sí, con el plástico nacieron los materiales a la modernidad y sucumbieron a ella con la superación en volumen de fabricación al acero, en 1979 (Meikle, 1995). Entonces, ¿es

posible hablar del plástico en el sentido de un fracaso, de un failure? Cyrill Gutsch (En Howarth, 2016) diría que sí, que el plástico es un fracaso estrepitoso del diseño del que fue objeto, pero no del de su composición química, digna de Premios Nobel e historias de película como la del malogrado Wallace Carothers (1896 - 1937); es un fracaso cuando se obvia en su presencia el tejido de relaciones que lo hacen ser en el fluido mundo de la vida, oculto tras el crujir del celofán y demás capas de los paquetes de papas fritas, cuya textilidad se abordará en breve y muy brevemente.

METODOLOGÍA

Comer papas fritas es un modo de ser y estar en el mundo de hoy, se diría retorciendo un poco la filosofía de Martin Heidegger. Pero sí, es evidente que más allá de la compra del producto, lo efímero de la experiencia de asir el bulto regordete y provocar su apertura no deja de ser provocador, aun cuando quien escribe haya dejado atrás un régimen de alimentación del que esos otros milagros de las ciencias, ahora, gastronómicas, participaban activamente.

¡Crunch!¡Crunch!¡Crunch!, era la banda sonora del concierto escolar en los descansos, ¡Crunch! Decía el saco previo a su apertura, ¡Crunch! Decían quién sabe cuántos gramos de contenido neto cuando el oxígeno ingresa violentamente al entorno nitroso que preservaba la contextura del preciado meal, del preciado bocado. Aquí es importante advertir que la metodología, por más hedonista que pueda parecer, no se relaciona con la ingesta excesiva de grasas saturadas, preservantes y saborizantes, sino con una entrada ciertamente profana a un tema en el que dionisiaco pareciera banalizarse, como la pregunta por el material en el caso del plástico, pues el qué de la cuestión conduce directamente al estatuto de un concepto decisivo dentro de la estructura filosófica del occidente que hace lo latinoamericano. Sin embargo, es importante ir despacio ante la complejidad del asunto y emplear la escritura como pauta para ir esbozando lo que se sabe es una mera parcialidad de algo más grande (Claramonte, 2016), dadas la omnipresencia e infinitas formas del material que se anuncia inocuo en los consultorios y quirófanos, que salva vidas y las destruye a raíz de los intercambios químicos que la edad provoca en su esencia, la de los polímeros infinitamente largos e indestructibles, pero, según parece, propensos al Alzheimer.

Así las cosas, se procurará hilar una metodología polimérica que acude a la filosofía y la estética para sustraer sentidos que hacen atmósfera en lo duro de la química y las economías del material poco visto a la luz del diseño y sus juegos, a los que se hace difícil ver en la actualidad del paradigma del proyecto, cuya solemnidad debe ser cuestionada y su seriedad exaltada. De ahí la relevancia del juego al momento de pensar una ética del proyecto de diseño, especialmente cuando se trata de dilucidar aspectos relacionados con la connotación de la idea, con la designación que compromete una imagen que le da orden, que la dota de causas (Aristóteles, 1994). No se trata de allanar el camino para una renovación de la metafísica de las formas a la luz de las virtudes del material, experiencia, si bien augurada por las nuevas visiones (Moholy-Nagy, 1956) excesivamente optimista si se la mira en retrospectiva, aun cuando el auge del plástico en su sentido más Supersónico, haya propiciado una democratización de un consumo masivo en América Latina del que sus diseñadores pudieron hacer y decir muy poco, por lo menos en su faceta más prosaica, la de los moldes rentados y las chucherías baratas, hecho que supuso entregar toda potestad sobre la generación del contorno del útil y consigo el baluarte del proyecto modernizador del diseño.

Llegado este punto se puede advertir que algo como una lectura polimérica del plástico va insinuándose como esbozo metodológico del ensayo. Una hermenéutica que incorpora lo latinoamericano que con su hibridez legítima entrar y salir de las de las prácticas y sus generaciones, a las que resulta riesgoso considerar objetos. Estas son el nodo central y particularmente resbaloso de la propuesta, en cuya estructuración resulta fundamental la obra del antropólogo Tim Ingold, quien al estudiar aquello que se juega en el obrar técnico advierte importantes limitaciones en la metafísica de Aristóteles para explicar cómo las cosas se hacen. Pese a todo, en el vacío aparecen las referencias a Deleuze y Guattari para distanciarse del mundo modelado por el influjo de la razón que ordena y pensarla en los términos de la fluida mundanización del mundo y la definición de la vida y las cosas sin una preferencia por una u otras en el marco de una relación causal (Ingold, 2010). Las cosas no se pueden reducir al conflicto entre forma y materia, son más bien vasos comunicantes que pueden dar luces sobre una recomposición de las imágenes de la cultura. Aquí hay que advertir que no se trata de desmaterializar así no más el mundo al que da pie un obrar consciente, un mundo de materiales enfrentados a la materialidad que los reduce a mera sustancia e impide asumir su ser superficies cuando se da un giro a la tuerca de la percepción y sus regímenes, en los términos de un Ingold lector de la ecología perceptiva de Gibson, el ideólogo de los affordances, en su célebre obra de 1978 (Ingold, 2013), la cual defiende un desmontaje del objeto como principio regulador de la mirada, práctica de base para el esbozo metodológico, si se asume que los paquetes de papas se ven, muchas veces y de múltiples maneras. Se los ve como armas de la heroicidad mediática de jugadores de fútbol y cantantes que los portan como insignias de la victoria del mercado que su propia vida representa. Se los ve a la luz de una hermenéutica polimérica que desconfía del sustrato conceptual de los relatos del diseño aquí y allá, que pocas veces ha dejado de centrar su atención en la "mera sustancia" del laminado multicapa que los constituye y a la que no se pretende descalificar, sino plantear voces a una lectura demasiado afín con lo que Ingold asocia con el paradigma técnico del hacer, del problemático making, tal cual se aprecia cuando afirma que "mientras la técnica fue elevada como sistema de principios operacionales, una tecnología, la textilidad fue devaluada como mero oficio, revelando el casi

residual o intersticial 'sentir' de un mundo ingeniado a la luz de la razón" (Ingold, 2010, p. 93), textilidad que no debería verse como el recordar nostálgico de tiempos pasados en los que podrían hallarse salidas a la encrucijada del presente, así como fue asumida cierta rémora neomedievalista por parte del conocido Arts & Crafts inglés (Julier, 2010). Entonces, la textilidad se acentúa como presunta vía para restituir otras putas ontológicas al diseño del plástico si el material es redefinido en medio de una situación epistemológica compleja.

Lo anterior viene al caso en la dirección de un debate profundo acerca del lugar de la textilidad en el contexto de una epistemología del diseño, del cual solamente se podrá insinuar un preámbulo del preámbulo. Esta podría restituir un lugar al material en el que la condición de fracaso, de failure del plástico, sea explicita fuera de las convenciones que confirman el hecho, puesto que afirmar que el plástico es un fracaso, con todo lo que puede ello significar, equivale, según lo esbozado en la introducción, a lanzar una botella de PET más al vertedero más grande del mundo. Se trata, tal parece, de cuestionar la precaria imagen del plástico sin pretender su redención, a sabiendas del valor que tiene para la vida como se conoce hoy, con sus profundas contradicciones y debates, a los que valdría la pena situar en América Latina, donde lo que se sabe del plástico ha estado históricamente condicionado por fenómenos más allá de la epistemología, si es que fuera posible afirmar, de una vez por todas, que el material ocupa un lugar en el espectro de los saberes del diseño del que apenas si se sabe algo más allá de lo habitual, o sea de su ser mera sustancia, con todo y el aporte fundamental de los discursos de la ciencia de materiales a la apertura y consolidación de un frente clave para el pensamiento del diseño, al que se debe retornar con miras a provocar descentramientos que confirmen la convicción de Gutsch: "Somos adictos, y no puedes limpiarte y mantenerte sobrio de la heroína de la noche a la mañana (…) El plástico reciclado es la droga sustituta" (Howarth, 2016).

Se es también adictos al orden de los sistemas conceptuales y su presentación inmaculada. El diseño se ha hecho visible a raíz de la trascendencia de sus creaciones. Para bien o para mal, los objetos han prevalecido en las páginas de los libros y en las vitrinas de los museos, ¿objetos de plástico? Cantidades. Hitos de una mitología sintética que muestra el diseño del plástico en tres niveles de conocimiento, 1) el del material dispuesto por un imaginario corporativo para la reproducción del material por parte de un conglomerado fabril, 2) el del material signado por la preconcepción del diseño y 3) el del material al que hay que resolver para efectos de su comercialización. Los tres dan pie a distintos órdenes prácticos del diseño y a una complejidad creciente de la sugerente cultura de los materiales. A este respecto, Ingold (2010, 2013) afirma que los materiales son el resultado de los flujos de la materia que no resiste al mutismo de aquello aparentemente ávido de estructura, es decir, el recurso que espera ser ungido por la gracia de la idea que quien ejerce la creación ha preconcebido y despliega por medio de la representación y, de ser necesario, el trabajo directo sobre la materia, imposible a la hora de pensar en el plástico, sin que ello implique una imposibilidad poética en su caso particular, sólo que su carácter sintético debe ser aclarado al momento de reconstruir su problemática humanidad, pues, lo sintético no niega lo humano y hoy no podría ser glorificado. Lo cierto es que debe considerarse imprescindible para descifrar las particularidades de la cultura contemporánea, más allá de la ética que condiciona su consideración estética desde el momento mismo de su inusitado auge. El plástico siendo objeto de sospecha (Meikle, 1995).

En esencia, se sugiere una lectura de la situación del diseño del plástico en América Latina desde la perspectiva del material. Esto pareciera una obviedad al hablar del plástico, pero como se ha tratado de insinuar en este preámbulo a una construcción mayor, desconocer el carácter nodal del material en una trama epistémica del diseño se debe a una confianza excesiva en el constructo que se ha erigido como paradigma del acto que se hace campo. De la práctica que se consolida como lugar de significado y mantiene viva la hipótesis que afirma que el conocimiento se juega en la vida social (Follari, 2000). En este caso, el conocimiento del diseño se juega en una práctica que se da en la vida y para la vida, en un momento en el que la vemos sitiada desde muchos frentes, dentro de los cuales apenas si se avizora el lugar del plástico, que también se sabe, ha llegado al punto de amenazar la vida directamente, por acumulación desorbitada y ataque directo a los ecosistemas y especies que ha alcanzado, todas básicamente.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Con algo más de holgura entre los conceptos, se podría decir que hoy el plástico se ve como la tradición griega lo sugirió en su momento, así allí no existiera nada parecido a los polímeros sintéticos, pues los hay naturales por si no se los recuerda, y hace mucho, sólo que su relevancia cultural e histórica se ha modulado en consonancia con el devenir de una historia que así se desmarca del discurso habitualmente construido para los denominados plásticos y en el que predomina el carácter técnico que marcó los numerosos esfuerzos que de una primera necesidad, clave para los presupuestos de la hermenéutica polimérica: la sustitución, sin que ello suponga reconocer que en una historia de larga duración de los polímeros, el capítulo de los sintéticos no merezca un capítulo aparte dado el carácter revolucionario de su desarrollo y particular modo de inserción en las culturas del uso de finales del siglo XIX, cuando se promovió para proveer la demanda de prácticas de alto cuño simbólico, entre ellas, la práctica del billar y la de ataviar el cuerpo con peines y demás accesorios de nácar y otras materias poliméricas del reino animal.

Partiendo de la oposición establecida por Ingold (2010) entre textilidad y técnica, es posible afirmar que los

relatos del diseño del plástico han priorizado la segunda y que difícilmente se los ha pensando en correspondencia con un caso al que se podría considerar en relación con aproximaciones menos profanas a la creatividad. A este respecto, Ingold también tiene mucho que decir, aunque habría que concluir con cautela lo que sea que se va a concluir acerca del caso que convoca esta intervención, ya que al emplear sus afirmaciones para pensar el caso del plástico, la naturalidad de la madera y la piedra que retoma de sus filosofías de referencia, queda en entredicho cuando priman lo estético de las máquinas que procesan el material y lo sustraen a cualquier lectura posible desde la convención del hacedor y lo que se hace como matriz interpretativa del fluido que desafía los principios que regulan el sentido del material. Así, se podría decir que el plástico se planea, pero bastaría con abandonar el frágil reino de las máquinas para encontrarse con una cantidad asombrosa de usos del material que irán acercando la discusión a los paquetes de papas, sin que ello sea una sugerencia para la reorientación de la práctica del diseño a la luz de atractivas modas derivadas de originales procederes, ni nada por el estilo.

Merecen mención especial casos como el de la reparación de componentes de plástico haciendo intervenciones no tan santas a las piezas que van perdiendo su originalidad en el tiempo, trabajos que se valen de acciones quirúrgicas dignas de elogio si se piensa que los plásticos se suturan si les da de lleno el sol, se los diagnostica para tratamiento con emplastos de otras materias con miras a prolongarles la vida. Parches, calzas y demás artilugios de la inventiva popular, al no haber otro calificativo tan certero para nombrar un espacio de resistencia, que suelen ser esquivos a los esquemas convencionales de interpretación, acciones que subvierten los órdenes perceptivos más comunes y a los que debe garantizarse su carácter subficial o infraficial, si se quisiera emplear los argumentos de otras visiones como la de György Kepes (1969) y las iconografías dinámicas, si bien estudiadas minuciosamente por el investigador, retomadas en el caso de las papas fritas para reconocer la importancia que deberían tener al momento de abordar la potestad visual del diseño, la cual suele asociarse habitualmente a reducciones, a veces preocupantes, sobre asuntos cruciales como podrían ser la cosmética de las superficies y la vida cultural de las marcas, ya que en la órbita del autor de Language of vision, "la desintegración de los sistemas fijos de organización del significado fue provocada por las contradicciones sociales en que vivía el hombre" (p. 204) y por qué no, con el auge de la industria de los plásticos sintéticos, la desintegración de los sistemas de organización del significado de los materiales para la vida estaba dando cuenta de las profundas contradicciones a las que debía enfrentarse la humanidad, optimismo al que habría que matizar con el tiempo, pero al que no se puede pasar por alto dada su importancia para la historia del diseño que aquí se pretende defender y para el plástico que se pretende des-mitificar.

Así pues, en el intersticio Gibson-Kepes, el plástico se define dentro y fuera, lo dentro como lo nuevo cognoscible más allá de la "multiplicidad de parámetros (…) para actuar sobre la materia" de Ezio Manzini (1993). Eso nuevo cognoscible que surge al desintegrar la distinción entre interioridad y exterioridad de las superficies del plástico, de eso que los envoltorios de papas mantienen intacto en atmósferas nitrogenadas. Visto así, el envoltorio es el dispositivo que garantiza una posteridad al tubérculo sintetizado, degradado a papas de molde si se los piensa como Pringles perfectamente apiladas en la interioridad del tubo presurizado y a las que podría criticarse su irritante perfección geométrica. Las papas como diseño del plástico que ilustran las perversiones del segundo nivel de conocimiento planteado, de producción automatizada y consumo, se diría, y completamente alienado; aunque sería peligroso ir más allá en esta primera incursión, más cuando se está desarrollando la crisis de la interioridad como invención del diseño y característica primordial de uno de sus fracasos, el de los interiores inermes a los que dio lugar la obsesión con lo fresco y la exacerbación de los lenguajes de un alimento que ha dejado de serlo en el sentido originario del término si lo hubiera. Alimentos que se producen despojados del carácter que ilustra el modo en que se ha desdibujado el vínculo de lo humano con la inmanencia del mundo, de la que se aleja inevitablemente al dotar de una esencia técnica toda mediación que define su ser artificial, por lo que la pregunta no debería pasar por lo artificial en cuanto tal, sino por lo artificial en cuanto técnico, pues allí se anuncia tormenta.

Con miras a no agotar a los oyentes con disquisiciones acerca de la manera en que las papas fritas entubadas hablan a través de su diseño del mundo de hoy, se procurará desarrollar un último caso para ilustrar el tercer nivel de conocimiento del diseño del plástico en Latinoamérica, muy asociado a una producción que sin proponérselo ha marcado la pauta de sentido del campo en los últimos 30 años, y es que diseñar para la comercialización parecía ser un asunto esencial para el diseño, pero no aquel que articulaba sus procesos de vanguardia y, dicho en español castizo, daba de comer a muchos de sus profesionales. Disponer el material para la comercialización es un escenario que se presenta plagado de contradicciones y callejones sin salida, por lo que muchas de las afirmaciones aquí elaboradas no pueden más que declararse provisorias y muy bien intencionadas, al tratarse de la revisión arqueológica de un presente de larga duración.

De hecho, su origen podría remontarse a mediados de los años 60 cuando PepsiCo, la corporación propietaria de la marca de gaseosas, así como de frituras con presencia a nivel mundial, adquirió la compañía mexicana Sabritas como parte de sus primeras acciones de expansión internacional. Con el tiempo, esta corporación fue haciendo presencia en otros países de la región, esa que Borges afirmaba no se podía conformar como unidad cultural a causa del peso de

las nacionalidades, al punto de lograr desde afuera lo que el maestro veía imposible desde adentro. Lay's, FritoLay y demás marcas paraguas se usan hoy para identificar las compañías detrás de creativas campañas como la del "tipo de las papas", o la de un Lionel que abandona las canchas catalanas para visitar entornos más domésticos y promover el consumo del celebérrimo Meal. Este es el diseño del plástico para la comercialización que incorpora los colores y caracteres tipográficos de una marca que se presenta con distintos nombres, Sabritas, Margarita, Lay's, y así se podría hacer con cada país de América Latina en donde sin importar el clima político, el plástico es omnipresente y da para todo, ya sea para proveer mera sustancia a los ejercicios desarrollistas que llevan agua a los campos, hospitales a los más vulnerables, o vacunas al ritmo que la pandemia lo permite, así como impuestos al consumo de bolsas de polietileno y vasos de poliestireno expandido–icopor en Colombia–, plástico que registra numerosas relaciones en un primer grado de textilidad, pero que podría llevarse más allá cuando el espacio y la solvencia conceptual lo permitan.

CONCLUSIONES

Si las hay y como no, si es que entre papas fritas y dominios tecnológicos del diseño hay mucho que decir. El diseño del plástico es un lugar de sentido doblemente condicionado, por un lado están los modos del diseño (Claramonte, 2016) y, por otro, los atributos que el material de los mil usos da a esos modos del diseño. Según se pudo apreciar, el tema de la tecnología resulta, en sentido estricto, problemático para situar el diseño en el contexto cultural latinoamericano, si se consideran las particulares condiciones de desarrollo tecnológico de esta parte del mundo, manifiestas en una imposibilidad ontológica. No se trata de un negacionismo como los muy en boga por estos días y que podrían conducir a despropósitos como la imposibilidad de una tecnología originaria en lo latinoamericano, la cual se sabe desconoce importantes ámbitos del obrar humano en relación con lo artificial que no pueden ser pasados por alto en una mirada que reconoce la autonomía del diseño, sin que ello suponga nostalgias promotoras de retornos a otros tiempos. El tema se trata de traer a colación costados olvidados de ese obrar, si es que los hubo (Dussel, 1984), con miras a una mayor consecuencia con la vida, pues en días como los que antecedieron a esta lectura, se corre el riesgo de dar por sentado algo que se va de las manos, sin que ello derive, ni más faltaba en la muerte física de los cuerpos.

La textilidad se ha presentado como una importante alternativa para sacar a los materiales del ostracismo teórico que impuso su propia revolución, esa de las prefiguraciones y los lineamientos (Anusas & Ingold, 2016; Ingold, 2013; Manzini, 1993), de la huella del tiempo sobre la conciencia técnico-textílica de una subjetividad que inventa, pero que ha perdido de vista la imagen completa del conjunto en que se originó su determinante cualidad, pues las abejas planean los panales pero el arquitecto los visualiza, diría el siempre lúcido Marx, sólo que la preconcepción de los panales sustrae la materia del mundo y quizá le otorgue un estatus sin precedente, sólo que perdió el aura, concedió su densa metáfora y el desafío radica en recobrar el tiempo perdido. Cyrill Gutsch hablaba de un fracaso del diseño y estas líneas podrían darle la razón. El diseño falló con el plástico a pesar de lo muy bien diseñado del material, vaya contradicción, ya que pese a poner a tono la vida por medio de la réplica infinita del bienestar, la puso en jaque cuando los valores hefésticos se tornaron fáusticos, o cuando los hombres de barro, un material de característica plasticidad, se diluyeron en las aguas que inundaron el mundo ante la barbarie que su existencia desató, esa que hoy va de las papas fritas a los envoltorios des-hechados.

BIBLIOGRAFÍA

Howarth, D. (2016). "Plastic is a design failure" says Parley for the Oceans founder. Retrieved de https://www.dezeen.com/2016/06/08/cyrill-gutsch-interview-parley-for-the-oceans-founder-ocean-plastic/ en agosto de 2020.

Aristóteles. (1994). Metafísica (1st ed.; T. Calvo Martínez, ed.). Madrid: Editorial Gredos.

Moholy-Nagy, L. (1956). Vision in Motion (5a ed.). Chicago: Paul Theobald and Company.

Ingold, T. (2013). Los materiales contra la materialidad. Papeles de Trabajo, 7(11), 19–39.

Ingold, T. (2010). The textility of making. Cambridge Journal of Economics, 34, 91-102.

Anusas, M., Ingold, T. (2013). Designing environmental relations: from opacity to textility. Design Issues, 29(4), 58-69.

Kepes, G. (1969). Language of vision (13a ed.). Chicago: Paul Theobald and Company.

Manzini, E. (1993). La materia de la invención. Barcelona: Ediciones Ceac, S.A.

Meikle, J. L. (1995). American plastic: a cultural history. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

Julier, G. (2010). La cultura del diseño (M. Muslera, ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Claramonte, J. (2016). Estética Modal. Madrid: Editorial Tecnos.

Follari, R. (2000). Epistemología y sociedad. Acerca del debate contemporáneo. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens, Ediciones 2000.

Dussel, E. (1984). Filosofía de la producción. Bogotá: Editorial Nueva América.

REFERENCIAS

Anusas, M., Ingold, T. (2013). Deisgning environmental relations: from opacity to textility. Design Issues, 29(4), 58-69.

Aristóteles. (1994). Metafísica (1st ed.; T. Calvo Martínez, ed.). Madrid: Editorial Gredos.

Bourdieu, P. (2002). La distinción. Criterios y bases sociales del gusto (M. del C. Ruiz de Elvira, ed.). México D.F.: Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara.

Buchanan, R. (1989). Declaration by design: Rhetoric, Argument and Demonstration in Design Practice. In V. Margolin (Ed.), Design discourse: history, theory, criticism (p. 291). Chicago: The University of Chicago Press.

Calvera, A. (2007). El cosear de las cosas. Consideraciones rezagadas a partir de Martin Heidegger. In A. Calvera (Ed.), De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño (1st ed., pp. 101–123). Barcelona: Gustavo Gili.

Claramonte, J. (2016). Estética Modal. Madrid: Editorial Tecnos.

Doordan, D. (2003). On Materials. Design Issues, 19(4), 3–8.

Dorfles, G. (1968). El diseño industrial y su estética. Barcelona: Editorial Labor.

Drazin, A., Were, G., Barry, A., Miodownik, M., Howes, D., Douny, L., … Mohan, U. (2015). The social life of materials (A. Drazin & S. Kücher, eds.). New York: Bloomsbury.

Dussel, E. (1984). Filosofía de la producción. Bogotá: Editorial Nueva América.

Follari, R. (2000). Epistemología y sociedad. Acerca del debate contemporáneo. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens, Ediciones 2000.

García Canclini, N. (2009). Culturas hibridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México D.F.: Random House Mondadori.

Heidegger, M. (1997). La pregunta por la técnica. In F. Soler (Ed.), Filosofía, técnica y ciencia (3rd ed., pp. 111–148). Santiago de Chile: Editorial Universitaria.

Horta Mesa, A. (2012). Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

Howarth, D. (2016). “Plastic is a design failure” says Parley for the Oceans founder. Recuperado de https://www.dezeen.com/2016/06/08/cyrill-gutsch-interview-parley-for-the-oceans-founder-ocean-plastic/ en agosto de 2020.

Ingold, T. (2010). The textility of making. Cambridge Journal of Economics, 34, 91-102.

Ingold, T. (2012). Toward an Ecology of Materials. Annual Review of Anthropology, 41, 427–442.

Ingold, T. (2013). Los materiales contra la materialidad. Papeles de Trabajo, 7(11), 19–39.

Julier, G. (2010). La cultura del diseño (M. Muslera, ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Karana, E., Pedgley, O., & Rigonoli, V. (2015). On materials experience. Design Issues, 31(3), 16–27.

Kepes, G. (1969). Language of vision (13th ed.). Chicago: Paul Theobald and Company.

Manzini, E. (1993). La materia de la invención. Barcelona: Ediciones Ceac, S.A.

Meikle, J. L. (1995). American plastic: a cultural history. New Brunswick, New Yersey: Rutgers University Press.

Moholy-Nagy, L. (1956). Vision in Motion (5a ed.). Chicago: Paul Theobald and Company.

Sparke, P. (2010). Diseño y cultura. Una introducción (M. J. Rivas, ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Pensar, sentir y habitar en la cultura del laboratorio: Co-diseño de estrategias virtuales para el agenciamiento y la transición hacia las paces

Diana Carolina Suarez Albano
Magíster en Estética y Creación
Universidad Tecnológica de Pereira
diana.suarez@utp.edu.co
Pereira, Colombia

Carlos Mario Betancurth B.
Magíster en Comunicación Educativa
Universidad Tecnológica de Pereira
cmbetancurth@utp.edu.co
Pereira, Colombia

John Sebastián Bernal Franco
Licenciado en Comunicación e Informática Educativa
Universidad Tecnológica de Pereira
jsbernal@utp.edu.co
Pereira, Colombia

RESUMEN

Este artículo presenta una ruta metodológica de investigación-creación para la implementación de estrategias de Laboratorios Vivos Comunitarios en el marco del programa de Colombia Científica y su proyecto Hilando Capacidades Políticas para la transición en los territorios. Esta metodología aborda la necesidad de relacionar tres aspectos fundamentales, 1. La necesidad de implementación de actividades de laboratorio que permitan desarrollar en las comunidades el agenciamiento de sus propias condiciones de vida y transiciones de los territorios; 2. El co-diseño de estrategias para la investigación – creación entre comunidades académicas representadas en investigadores que pertenecen a diferentes instituciones de educación superior vinculadas al proyecto y las comunidades de líderes y lideresas sociales que trabajan en procesos de agenciamiento en los territorios asociados al conflicto; y finalmente, 3. La situación generada por la Covid-19 y el trabajo soportado en herramientas de comunicación digital sincrónicas y asincrónicas para llevar a cabo procesos de implementación, experimentación y producción conjunta de diversos productos que son evidencia de las iniciativas de paz narradas educomunicativamente a través de diversos medios expresivos.

PALABRAS CLAVE

Laboratorios Vivos Comunitarios; Agenciamiento; Co-diseño; Inteligencia Colectiva; etnografía virtual.

INTRODUCCIÓN

Colombia Científica es un programa del Ministerio de Ciencias Tecnología e Innovación, que tiene el objetivo de aportar al desarrollo del país en el proceso de transición en el marco del posconflicto, impulsando proyectos de investigación e innovación que promuevan el desarrollo de las regiones y respondan a las necesidades del sector productivo, social, cultural y educativo.

En el año 2019, el proyecto Hilando capacidades políticas para las transiciones en los territorios, nace con el objetivo de contribuir a la dimensión social del programa; basado en la metodología de Investigación Acción Participativa, busca fortalecer a las comunidades en sus capacidades políticas, promover diversas formas de agenciamiento e identificar y fortalecer las iniciativas de paz existentes en los territorios con el fin de proponer escenarios donde prevalezca la negociación conducente a las paces.

La investigación que se desarrolla en el proyecto, articula la perspectiva del Construccionismo Social y la Investigación Acción Participativa (IAP). De esta manera, desarrolla junto a la comunidad estrategias de: a) Articulación con el sector público y los líderes de las organizaciones presentes en los territorios; b) Comunicación y divulgación de los avances del proyecto; C) Encuentros intergeneracionales y comunitarios basados en el diálogo; D) Producción de dispositivos, metodologías, productos educomunicativos a través de las metodologías de Laboratorios Vivos Comunitarios para luego sistematizar las experiencias en una plataforma transmedia.

En el marco del proyecto, se propone además de diferentes acciones, el diseño de una estrategia de Laboratorios Vivos Comunitarios para la paz que aporte al enfoque número tres del PAED de Caldas que hace referencia al uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación TIC, como el medio para diseñar procesos de transición y transformación cultural que posibilitan la creación de sentido contemporáneo.

De esta forma, la estrategia de laboratorio propicia escenarios donde se tejen procesos de apropiación social del conocimiento en la medida que la creación colectiva dependerá de la participación de investigadores, pasantes y tesistas, líderes y lideresas sociales, comunidades de jóvenes y demás actores sociales que encuentran en los laboratorios, las diversas formas de mediación social y cultural para comprender desde las realidades empíricas de

los territorios y desde las técnicas y tecnologías otros saberes que impliquen la creación y la participación conjunta de soluciones que ayuden a reestablecer las tramas del tejido social y el empoderamiento ciudadano.

Dentro de los procesos que se propone el proyecto de "Hilando Capacidades Políticas" es importante tener en cuenta dos consideraciones necesarias para los propósitos de los Laboratorios Vivos Comunitarios en la consecución de sus objetivos en cuanto al agenciamiento y transición de las comunidades en el territorio.

METODOLOGÍA

Es importante enunciar que el enfoque metodológico del proyecto Hilando Capacidades Políticas para las transiciones en los territorios, hace parte de la "perspectiva construccionista y la investigación acción participativa (IAP)" (Cuaderno de Campo. 2019 p. 39). De ahí que la apuesta por los laboratorios como escenarios de innovación dan un valor especial a las acciones que se orientan a el reconocimiento de los sujetos desde sus propias realidades.

El ADN de los laboratorios vivos comunitarios, ofrece un esquema de participación social que permite a quien participa en él, el descubrimiento de sí mismo, "como sujetos políticos, de conocimiento y de cambio social" tal como lo anuncia el cuaderno de campo del propio proyecto. Tanto en la cultura de laboratorio como en la IAP, se promueve el reconocimiento de las comunidades a través de diferentes acciones colectivas que generan la producción y el reconocimiento de saberes diversos de las comunidades que llevan a reflexionar sobre las oportunidades para develar sus propias historias de vida y encontrar allí maneras para dignificar y reivindicar sus derechos individuales y colectivos.

Se propone una ruta metodológica descrita por pasos, que permita articular las expectativas del laboratorio, los objetivos del proyecto, la relaciones entre la IAP y la Cultura de los laboratorios y las condiciones impuestas por la pandemia para el desarrollo del co-diseño de la estrategia de los Laboratorios Vivos Comunitarios.



Tabla 1: Proceso metodológico de los laboratorios vivos

comunitarios

Paso A: Consistió en la definición de las metáforas y los microuniversos, se hizo a partir de la definición propia de estos dos conceptos junto a las comunidades académicas y las comunidades de cada territorio, esto con el fin de realizar un proceso de co-diseño de los laboratorios vivos comunitarios. En este sentido, los microuniversos se entienden como el contexto social, económico, cultural y estético propio de cada territorio donde se pretende construir una estrategia de laboratorio vivo.

En esta fase, cada municipio se entiende como un sistema perceptivo en el cual se mueven de forma relacional los diferentes procesos comunitarios, estos se reflejan en comportamientos, hábitos, conflictos y tensiones, pero también la manera de producción y recreación de lo social característicos de cada municipio en el cual se trabaja. La forma como se hace visible el microuniverso es medio de la información que los investigadores comunitarios y académicos, han logrado recolectar y sintetizar por medio de los Documentos de Caracterización.

Cabe decir que la forma en cómo se identifican los anteriores elementos, fue gracias a la aplicación rigurosa del Análisis de Contenido a los documentos de los 6 municipios, donde se identificaron las (UR- Unidades de registro) y (UC – Unidades de contexto) que ayudaron a dar cuenta de diversas iniciativas comunitarias en territorio, mapas de actores y dimensiones estructurales de los social que se relacionan con la transición en los municipios.

También, se adelantó en la construcción de las metáforas, la cuales se entendieron desde su raíz etimológica (meta) <<más allá>> y después (Phorein) <<pasar y llevar>>, que dieron luces al entendimiento de éstas, como una figura de provocación que diera lugar a generar acciones de laboratorio encaminadas a la creación, invención o descubrimientos en las producciones colectivas a partir del uso de las técnicas propuestas.

Las metáforas son expresiones que le otorgan otros sentidos posibles a un objeto o idea particular en medio de un contexto de significación, esto con el fin de hacer referencia a otros conceptos, objetos o ideas que no suponen una relación por su grado de verosimilitud entre ellos, sino por un desplazamiento de sentido que provoca pensar en posibilidades creativas. Por eso, expresiones como: "tus ojos son dos luceros" y "Las perlas del rocío", son un ejemplo muy claro para comprender esta figura provocadora para la imaginación.

En este sentido, "Hilando" que obedece a las acciones de unir, entrelazar, tejer hilos, materiales textiles para vestirnos, llama la atención, especialmente cuando se conjuga con los conceptos como, Capacidades Políticas, Agenciamientos o Iniciativas de Paz; se entiende entonces como una metáfora que a su vez es el nombre del proyecto y al mismo tiempo, una provocación para quienes participan en él, desplegando una serie de futuros posibles que aviva la imaginación y

la creatividad en un universo de sentido que acoge a las comunidades de los 6 municipios.

Lo anterior, es el argumento que ha llevado a pensar que, vale la pena identificar o construir las posibles metáforas y asignarlas a cada microuniverso, con el fin de potenciar en las actividades de los Laboratorios Vivos Comunitarios un despliegue creativo, estético, de capacidades, agenciamientos y materialización a través de procesos de mediación y/o traducción con medios, soportes y lenguajes expresivos, que para el caso de todos los municipios, implica relacionar los elementos que se presentan a continuación.

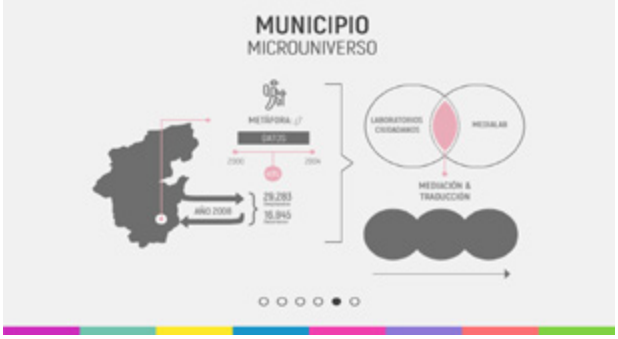


Ilustración 1: Proceso de articulación de los Laboratorios Vivos Comunitarios

Paso B: El proceso de sensibilización y formación a la comunidad de académicos y participantes de las comunidades en cada municipio, en medio de la pandemia, consistió en realizar una estrategia de laboratorio, es decir, implementar un laboratorio de ensayo con el fin de aprender de la experiencia y materializar junto con las personas involucradas el diseño de las actividades.

El objetivo fundamental de esta fase de sensibilización, consistió en compartir con las dos comunidades, fortaleciendo los vínculos de empatía, generando procesos de creación colectiva, revalidando el error como una forma de aprendizaje usando técnicas y tecnologías disponibles con el fin de generar un espacio antropológico, es decir, un espacio afectivo, consolidando el reconocimiento de los saberes a través la Inteligencia Colectiva.

Dichos procesos se realizaron a través de encuentros semanales, que consisten en la generación de ejercicios creativos, para pensar a través de retos individuales y colectivos la noción del laboratorio como espacio de agenciamiento; y de este modo, abandonar la idea de taller y de experto. Adicional, dichos encuentros contribuyeron a pensar los micro-universos, las metáforas, las líneas de acción e incluso los posibles objetivos de las actividades de laboratorio que iban a ser propuestos a los participantes de las comunidades que encontraban en los territorios.

Todos y cada uno de los encuentros se realizaron por la aplicación de encuentros grupales virtuales, a través del uso de Meet de Google y se sistematizaron a través de relatorías escritas y en video en una página web. Consultar en: http://labpaz.ilogica.co/category/relatorias/.



Ilustración 2: Página de sistematización. www.labpaz.ilogica.co

Paso C: Se consolidó el grupo de trabajo de los Laboratorios Vivos Comunitarios organizados por departamento de Chocó, Sucre, Manizales y, se dio inicio al espacio de co-diseño con el equipo de investigadores e investigadores comunitarios, pasantes y jóvenes investigadores y líderes comunitarios de los municipios participantes. Con ellos, se expusieron los principales hallazgos y resultados del Análisis de Contenido aplicado a los documentos de caracterización y se dispuso el espacio de laboratorio <<virtual>> para construir y acordar entre todos, las rutas para el co-diseño e implementación de los Laboratorios Vivos Comunitarios a través de estrategias virtuales a causa de la pandemia.

Posteriormente, para la creación de las metáforas se propuso un ejercicio colectivo de identificación de por lo menos tres elementos para la emergencia del sentido de esta figura narrativa, el <tenor> que hace alusión a la necesidad u objeto real, es decir, las problemáticas, necesidades, iniciativas de paz, fortalezas identificadas en el resultado del Análisis de Contenido aplicado de los Documentos de caracterización.

Otro elemento es el <vehículo> o lo inteligible, que se refiere a la posibilidad o potencialidad visible de esa necesidad u objeto real al que se hace referencia. Finalmente, se pensó en el tercer elemento <el fundamento> se trata de la asociación entre la particularidad del municipio y su forma potencialmente imaginada. Cabe decir, que todo este trabajo se propuso en los encuentros virtuales y se continuó por medio de chats grupales a través de WhatsApp y se puede observar por medio de la siguiente tabla.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

La situación de pandemia generada por la Covid-19 en diferentes partes del mundo, puso en evidencia, las condiciones tan difíciles que deben afrontar las comunidades en los territorios donde el proyecto hace presencia, al proponer el trabajo virtual o la telepresencia como común denominador también expone las profundas diferencias que existen entre lo urbano y lo rural, las desigualdades y las pocas oportunidades para superar diversas problemáticas.

También se nota, el contraste de las diversas potencialidades frente a las marcadas diferencias en cuanto al acceso a dispositivos, a la conectividad y la apropiación de los mismos, sin embargo, las primeras concuerdan con la idea planteada (Levy, 2004, pág. 84) en Inteligencia Colectiva, "Los espacios vividos son relativistas: ceden y se deforman alrededor de objetos que ellos contienen y que los organizan". Sin duda, asistimos a una modificación de las formas de relación entre humanos que transforman y condicionan las experiencias vividas en espacios heterogéneos y entrelazados de tal manera que implica replantear la manera en cómo la comunicación hoy nos vincula y produce sentidos.

Un simple diálogo o una conversación con otros es considerada según la perspectiva de Levy como una configuración en común de un espacio virtual de significaciones que cada interlocutor trata de deformar según su humor y sus proyectos.

"Nosotros experimentamos todos los días espacios vividos que nacen de las interacciones entre personas. Pero existen más vastos, a escala de instituciones, de grupos sociales de grandes conjuntos culturales, y que ponen en juego no solo a humanos sino a elementos no humanos de todos los orígenes: sistemas de signos, dispositivos de comunicación, armas, instrumentos, electrones, virus, moléculas, etcétera". (Levy, 2004, pág. 84)

Basados en esto, la idea de desarrollar experiencias de Laboratorios Vivos Comunitarios a través de herramientas de comunicación como WhatsApp donde participan comunidades -académicas y de los propios territorios- adquiere sentido, en la medida que se esclarecen las posibilidades entorno de las limitadas condiciones de acceso a dispositivos y conectividad de las comunidades en los lugares donde hace presencia el proyecto y, se pretendió implementar la estrategia de trabajo experimental propio de los laboratorios.

De ahí que la propuesta de co-diseñar con los actores de las comunidades, se basó en pensar diferentes estrategias de comunicación educativa, mediando la participación de las personas por su voluntad y el deseo de ser y estar, y al mismo tiempo, permitiendo la posibilidad de acceder a estos espacios a través de su dispositivo móvil y las aplicaciones de mensajería instantánea.

Ahora, sobre la premisa de pensar estos espacios virtuales <antropológicos> como posibilidades para descubrir otras formas de vinculo social entre los saberes del territorio y los saberes académicos, hay que decir que estos espacios fortalecen los procesos de discusión y democratización de opiniones que marcan una ruta de trabajo colectivo para explorar las maneras de producción de saber insospechadas e incluso inventar nuevas maneras de regulación social y colectiva.

El espacio propuesto a través de Whatsapp durante las experiencias de laboratorio, estuvo mediado por acontecimientos de orden intelectual, técnico, social e histórico, también por las capacidades colectivas para reorganizar las proximidades afectivas entre los participantes, repensar los tiempos de trabajo a partir de las participaciones, lo que generó desplazamientos en los deseos personales y colectivos, intensificando, reduciendo o muchas veces ampliando los mundos de significado compartidos.

Las diversas estrategias de trabajo colaborativas propuestas y validadas colectivamente, permitieron la emergencia de diversos espacios plásticos que se constituyeron en la interacción sincrónica y asincrónica, lecturas que se pueden hacer visibles por medio de mensajes de texto, representaciones que ellos mismo evocan a través de audios, fotografías compartidas en medio de actos y situaciones que producen y reproducen según la intensidad afectiva que se les dedica.

Es por ello, que la participación en estos espacios no solo se puede medir por la intermitencia de sus pulsaciones, sino por los momentos evanescentes que se crean en un momento de encuentro y luego desaparecen, a veces más durables, retomados, ensanchados, endurecidos y otros momentos instituidos, (Levy, 2004).

La vinculación de las estrategias de creación colectiva, fue clave para dar lugar a las técnicas, -la creación, la exploración y la invención- y al mismo tiempo a la Inteligencia Colectiva y la sincronización de habilidades y competencias que permitieran dar sentido a las producciones que se proponían. Ejemplos como el primer exploratorio de juventud que permitió hacer varios podcasts colaborativos con los audios de los jóvenes del municipio de Samaná que, reflexionaban lo que significaba para ellos ser jóvenes en este territorio ha sido una experiencia de colaboración y producción de saberes colectivos producto de estas formas de trabajo.

Así mismo, ocurrió con la Atarraya de Saberes, una escuela itinerante que se produce a través de un programa radial de 30 minutos y se emite a través de emisoras locales en Bojayá y Río Sucio Caldas. En esta experiencia de laboratorio, se utiliza el espacio de diálogo del WhatsApp para invitar a la comunidad en general a dar sus opiniones sobre diferentes temas concernientes a su territorio, sus sueños, las formas en cómo conciben el acuerdo de paz, la diversidad y hasta sus prácticas y rituales, posteriormente estos audios hacen parte de las narraciones y temáticas que se abordan en los programas radiales.

Pero, también las piezas en video e imágenes infográficas creadas conjuntamente entre los investigadores y los líderes de las comunidades para abordar asuntos de la memorias a través del recuerdo de objetos, comidas y cocinas como lo ocurrido en Sucre y Caldas, son una muestra clara que los espacios virtuales para las Inteligencias Colectivas pueden estar cargados saberes y riquezas culturales, sociales, políticas y estéticas que hacen surgir "lenguajes inéditos, temporalidades sociales desconocidas, reinventar el vínculo social, perfeccionar la democracia y cavar caminos de saber desconocidos" (Levy, 2004, pág. 71).

Finalmente, en el siguiente apartado se desarrollan algunas de las conclusiones que se destacan como resultados de lo propuesto frente a lo desarrollado y como las limitaciones propias de la apropiación tecnológica, el acceso y la conectividad interfirieron en asuntos de creación y desarrollo completo de las experiencias presentadas.

CONCLUSIONES

Con el ánimo de cerrar este documento reflexivo, es necesario aclarar, que las conclusiones que se presentan a continuación, se hacen evidentes a través de un ejercicio de <etnografía virtual>, al ser una técnica que ayuda a analizar a través de la observación directa e indirecta, los niveles de interacción, las formas de participación y en general la experiencia hipermedial vivida en los grupos de whatsapp por parte de las comunidades participantes.

Aplicar el método de la etnografía virtual, implica comprender la internet más allá de su condición técnica para acercarse a la noción de la red como un lugar-espacio donde se cruzan hoy las diversas interacciones sociales y se construyen sentidos alrededor de las prácticas sociales contemporáneas (Siles, 2008).

Según la anterior consideración, la comunicación entendida como la producción de mensajes, interacción y contexto de sentido, es el proceso en el cual se determinan las observaciones en cada uno de las actividades de laboratorio propuestas, cabe decir, que para hacerlas, se tuvo en cuenta la categoría de Experiencia Hipertextual entendida como "una práctica interpretativa amplia que abarca desde la navegación en la World Wide Web hasta los videojuegos, pasando por las interacciones con dispositivos móviles" (Scolari, 2008).

Así mismo, se tiene en cuenta el análisis de los comportamientos de los participantes a través de variables propuesta de (Moreno, 2002) que ayudan a la comprensión de las experiencias que se tienen en relación a la tecnología y las narrativas de las actividades que se han propuesto en cada una de las actividades de laboratorio, estas variables son los <niveles de interacción> que se puedan generar con los contenidos propuestos y las <formas de participación> que han determinado las dinámicas y mecánicas de las actividades lúdicas.

De esto modo, la etnografía virtual desplegada desde el campo observacional en los grupos de Whatsapp, se centró básicamente en poder determinar la experiencia de los participantes en el entorno hipermediático reconociendo las posibilidades técnicas ofrecidas por la aplicación del Whatsapp a través de los grupos, por ejemplo, admitir contenidos sonoros como audios, compartir imágenes fijas, videos, imágenes con movimientos bucle como los gifs y los conocidos emoticones.

Por otro lado, la observación se centró en intentar reconocer en las actividades propuestas, las narrativas que invitan a las personas a la interacción por medio de activación a un clic, con el fin de reproducir audios y videos, hasta la participación mediada con imágenes para responder preguntas alrededor de los temas que desplegaban dichas actividades de laboratorio, atado a las formas de participación que podrían ser entabladas por conversaciones escritas, iconográficas, por medios sonoros, fotográficos y en video.

De esta observación se puede concluir lo siguiente:

La experiencia hipermedial de los participantes, está mediada por la falta de apropiación tecnológica del dispositivo móvil y/o la limita curva de aprendizaje sobre la aplicación de Whatsapp. Hecho que afecta la participación en las actividades propuestas, porque desconocen cómo enviar un audio, compartir una imagen o grabar un video.

Lo anterior, trunca el desarrollo de las actividades del laboratorio porque la relación hombre-máquina y las posibilidades de creación y uso expandido de las aplicaciones se ven disminuidas en la poca apropiación del software y sus potencialidades más allá del envío de mensajes.

En este sentido, las actividades fueron significativas solo para algunas personas que pudieron acceder y vivir la experiencia hipermedial completa, mientras los demás apenas lograron acceder a ciertos niveles de interacción como escuchar los audios, ver los videos y los mensajes, pero no lograron trascender a una forma de participación concreta.

El trabajo colaborativo y la creación colectiva, son estrategias que posibilitan un rango de dinámicas y mecánicas lúdicas en las actividades propuestas para los encuentros asincrónicos. Además, el co-diseño con estas estrategias permite aumentar los niveles de participación y se nota en los niveles de compromiso que asumen los participantes y su voluntad para crear colectivamente.

Los encuentros sincrónicos como videollamadas o llamadas telefónicas grupales, suelen propiciar escenarios de mayor participación e interacción en las actividades, a diferencia de las actividades asincrónicas; además generan mayor nivel de compromiso por parte de los participantes y se establecen mayores niveles de creatividad en las propuestas de actividades para co-diseñar los laboratorios, pues las personas asumen los retos de forma personas y se comprometen más con las tareas asignadas.

Las participaciones a través de los audios y los podcast construidos en Samaná Caldas, permiten constatar que hay un llamado permanente a reflexionar sobre la importancia de ser actores de cambio y empoderar a las comunidades para proponer diversas iniciativas que ayuden a la transición hacia las paces.

Las creaciones colectivas como la producción de podcast y la difusión de los mismos por medio de emisoras radiales en el Chocó, ha generado un reconocimiento de los saberes locales y una revalidación de sus prácticas como agentes que pueden pensar el territorio desde sus realidades contextuales.

Los dispositivos de memorias realizados con la comunidad en Sucre, permiten la remediación a través del lenguaje fotográfico y del video para pensar en futuros

escenarios que ayuden a la construcción colectiva, como la figura de un museo dedicado a la preservación de las memorias colectivas.

Los encuentros sincrónicos en Río Sucio Caldas pensados alrededor de las cocinas, los saberes y los sabores en torno a experiencias estetogramáticas, han permitido vincular diferentes proyectos que conectan las líneas del territorio, las prácticas espirituales, los elementos que se producen y cosechan atados a los hechos de violencia vividos, para recordar a quienes no están en este presente por medio de los platos tradicionales de comidas propias de las comunidades indígenas de Cañamomo y Lomaprieta.

BIBLIOGRAFÍA

Calle Guerra, A. M. (2017). Investigación-creación. Apropiaciones y transferencias en las prácticas estético-artísticas contemporáneas. Pereira.

Duque, F. (2006). Esculpir el lugar en LA INTERPRETACIÓN del mundo: Cuestiones para el tercer milenio /Andrés Ortiz-Osés y Patxi Lanceros, editores. - Rubí (Barcelona). México: Anthropos Editorial.

Levy, P. (2004). Inteligencia Colectiva. Por una antropología del Ciberespacio. (F. M. Álvarez, Trad.) Washington, EE.UU: Organización Panamericana de la Salud.

Moreno, I. (2002). Musas y nuevas tecnologías. Barcelona: Paidós Ibérica.

Santos, B. d. (1998). Reinventar la democracia, reinventar el Estado. Bogotá: Ediciones Universidad Nacional de Colombia.

Scolari, C. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital e interactiva. Barcelona: Gedisa.

Siles, I. (2008). A la conquista del mundo en línea: Internet como objeto de estudio. Comunicación y Sociedad, 55-79.

Zemos, 9. (2008). Educación Expandida. Sevilla: Rubén Díaz y Juan Freire.

La entropía informacional y el sensorium contemporáneo

Sara Montoya Cardona
Master en Innovación
audiovisual y espacios interactivos
Saramontoyita@gmail.com
Medellín,Colombia

RESUMEN

Cuando hablamos de arte o estética; es hablar de mucho más que manifestaciones visuales agradables a los ojos del espectador, es hablar de registros históricos y lecturas que se construyen decodificando los momentos puntuales en la historia de las sociedades, de esta forma la cultura es una herramienta para considerar los contextos habitados a lo largo de la historia, dándonos una lectura del presente y un imaginario del futuro.

De este modo es importante considerar: pensar los procesos culturales y los paradigmas que moldean las sociedades contemporáneas. Entendiendo que: estos procesos culturales son los que generan configuraciones y parámetros; que esquematizan: el ser, hacer y tener del sujeto. Es necesario evaluar los antecedentes y las posibles consecuencias que han generado las diferentes hecatombes sociales del último milenio, que han dado origen a la contemporaneidad, la cual se designa como la era del hiperconsumo, el posmodernismo y la hiperconectividad. Una era caracterizada por la desnaturalización y reconstrucción de los significados y las experiencias, paradójicamente llena de ambigüedades y caos, donde las fronteras y las diferencias han de volverse cada vez más difusas y a su vez más nítidas, gestando nuevas comprensiones que hablan de comunidades globales y glocalidades, pues es a partir de la revolución de la información que las fronteras y los distanciamientos empiezan a quebrantarse, dándose así un comunismo en la información, y una inclusión de las periferias antes rechazadas.

La era digital fue un catalizador de la sociedad, ha transformado no sólo las maneras en la que el sujeto se ve a sí mismo y se relaciona con el otro, como el sensorium del Walter benjamin, sino que también ha transformado la conceptualización, el imaginario artístico y estético, la representación ha pasado a un segundo plano, ahora los artistas buscan una reflexión a través de las metáforas y analogías, donde el juego y la interacción son parte vital de las obras. La palabra observador ha de quedar en el pasado para ser reemplazada por participante. las obras se caracterizan por ser efímeras y móviles, hablan de la transformación y el efecto que tiene el otro en sí mismo. a su vez citan consciente o inconscientemente el principio de la teoría física de los sistemas complejos, la termodinámica y la entropía de shannon (entropía informacional y efecto mariposa) en este trabajo pretendo esbozar como la teoría del caos permite concebir de una manera más amplia las culturas y los fenómenos sociales que se dan en la época de la hiperrealidad.

PALABRAS CLAVE

Sensorium; Heurística; Entropía; Comunicación; Internet

INTRODUCCIÓN

El arte ha desempeñado un papel fundamental en la historia de la humanidad. En el inició mucho antes del lenguaje como tal, el hombre buscaba la manera de transmitir y compartir lo que percibía en su entorno. Empezaba a representarse a sí mismo, a su grupo social y a el espacio habitado para poder dejar su pensamiento y experiencias en el tiempo. A partir del despliegue de la comunicación y el lenguaje el hombre madura y complejiza su entendimiento junto con los medios de representación y dar significados a su entorno atribuyendo origen a los símbolos y signos que; servirán más adelante para la creación de identidad y pensamiento de las diferentes tribus y grupos sociales que se empezaban a formar. Posteriormente la semiótica y el lenguaje fueron evolucionando generando una serie de conjuntos y diferenciaciones que han dado como resultado las diferentes culturas y los pilares de las civilizaciones a lo largo de la historia.

Con el pasar del tiempo los lenguajes y la cultura se han complejizado cada vez más, no basta con observar superficialmente. Ahora vemos como las manifestaciones artísticas son mucho más que expresiones representacionales, se trata de declaraciones concedidas por contextos determinados y sujetos a diferentes factores como: geografía, historia, cultura, economía, comunicación entre otras. Que generan una decodificación del artista y su propio entorno. ver una obra de arte ahora; no solo se trata de la experiencia estética o la búsqueda de la belleza, se trata de la interpretación y las diferentes lecturas de los contextos que se desarrollan en el tiempo y espacio. La importancia de la cultura y el arte es entonces un registro y un análisis latente de los contextos sociales y científicos que permite una comprensión del pasado, una lectura del presente y un imaginario del futuro.

Ciencia y arte para entender el presente

Es vital importancia pensar los procesos culturales y los paradigmas que moldean las sociedades contemporáneas como: herramienta de estudio social y científica frente a los fenómenos que ocurren en paralelo. Es decir; ver como tanto artistas y científicos empiezan a reflexionar, explorar y derivar sobre acciones o realidades que ni las sociedades inmersas en ellas pueden comprender o asimilar con totalidad en el mismo momento. Considerando que los mismos procesos culturales son los que generan configuraciones y parámetros que esquematizan; el ser, hacer y tener del sujeto. Para entender ello es esencial el concepto de campo; el cual sostiene; que la realidad no está compuesta por objetos separados, ubicados en el espacio, sino por un campo subyacente, cuyas interacciones producen tanto objetos como espacio, además, ese concepto implica que no hay punto de vista exterior, objetivo, desde el cual observar, porque el observador está ya dentro del campo, aprisionado en las interacciones mismas que pretende describir y es construido a través de ellas. (Hayles N. k.)

Es en este punto de inflexión donde; el arte, la ciencia y la sociología se alinean y reúne diferentes teorías para intentar comprender desde la fractalidad y los sistemas dinámicos el contexto en el que actualmente habitamos bajo los nombres de: "posmodernismo e hiperrealidad" este se destaca por surgir de manera contradictoria y caótica. Una urdimbre de pensamientos y culturas entretejen las nueva civilización. La diferenciación se ha vuelto algo más compleja, el territorio y la proximidad espacial han dejado de ser agentes discriminatorios entre grupos sociales e individuos, se habla de este modo de globalidades, glocalidades y aldea global los distanciamientos se empiezan a quebrantar, las fronteras y la demarcación espacial pasan a un segundo plano, ya no es imprescindible la proximidad o temporalidad en la manera de representarse y relacionarse como veíamos en las sociedades primitivas del primer párrafo.

Viendo lo anterior consideramos ahora que es necesario interpretar los antecedentes y las posibles consecuencias que han generado las diferentes hecatombes sociales del último milenio, para entender el cómo y el porqué la contemporaneidad se designa como la era del hiperconsumo y el posmodernismo; y cuales son sus valores estéticos (entendiendo la estética como la filosofía de la imagen y no por la calidad de "belleza").

A partir de del siglo XX se da una serie de eventos en efecto dominó que desataría una nueva derivación sobre la idea del ser y la sociedad. Empezamos de esta manera a ver; una carrera armamentista y revolución científica que dispararía una tensión inimaginable y una nueva era industrial, la cual desemboca en la manufactura fordiana; llevando a través de la publicidad y los medios de comunicación un mensaje de esperanza para alcanzar la felicidad y el bienestar, pues posterior a la carrera armamentista nos ubicamos en un periodo de posguerra caracterizado por ansiedades y zozobra, ahora la satisfacción y autorrealización se podría medir técnicamente en cantidades de basura acumulada, el sedante predilecto ha de ser el consumo, se dispara la era de los servicios y autocomplacencia en la burguesía que; cada día exige más en los productos y las tecnologías adquiridas, acelerando de esta manera nuevamente el desarrollo científico y técnico hasta llegar a la revolución informática la cual da pie a una nueva configuración del lenguaje y la comunicación en la sociedad.

La actualidad demanda de este modo ver el mundo de manera dinámica, teniendo en cuenta lo interdisciplinario y diversos factores que afectan la quimera social. El dinamismo es uno de los principios de la posmodernidad, exponiendo las formas complejas por niveles múltiples e infinitos de igualdades, de allí que el espacio, el tiempo y los contextos se entiendan desde la fractalidad y el caos o los sistemas dinámicos, entendiéndose no como un desorden sino; como una serie de interacciones y relaciones con múltiples resultados y antecedentes, donde los sistemas nunca están aislados sino que están en acciones recíprocas. que dan paso al pensamiento contemporáneo y a las manifestaciones artísticas de nuestro tiempo.

vemos de este modo como las aceleraciones y olas sociales generan una desnaturalización de los conceptos y las prácticas. Es decir la deconstrucción y reconstrucción de los significados y la experiencias a las convenciones sociales anteriormente instauradas, principalmente los conceptos de: tiempo, lenguaje y contexto. sufren una bifurcación que daría paso a la época que declara la guerra al positivismo y a las convenciones eurocentristas, incorporando la periferia, la diferencia y sobre todo la simultaneidad diferenciada. Nuestro presente se presenta entonces como la época de lo no lineal, lo heterogéneo y los múltiples sedimentos que por un lado favorece la autonomía y la realización personal del sujeto, pero por otro aumenta la dependencia, las ansiedades al sistema y los ideales de consumo. La felicidad paradójica se convierte en la panacea existencial.

Caos y estética

Vivimos y nos movemos en una extensa red de relaciones que se interconectan de formas diversas y variadas que pueden tener consecuencias más allá del ámbito del que nosotros comúnmente suponemos. Posiblemente este es el prefacio a la posmodernidad, es el gran asunto de la estética contemporánea. su problemática central es; la organización de lo múltiple, las relaciones predominan sobre los objetos, el pasaje sobre la presencia, el recorrido sobre las estaciones, la forma tiende a segregar relatos, entre la organización de lo múltiple y las conexiones proliferantes. la cultura es cada vez más diversa y se muestra de una manera caótica donde el espectador ve mucho y a su vez no comprende nada.

La sobre estimulación y la saturación se han convertido en el común denominador de las experiencias estéticas. En el dia a dia rutinario del hombre posmodernista: El abarrotamiento de imágenes y mensajes es absurdo, el sujeto ha de fusionarse con la máquina, y no en el sentido de distopías retrofuturistas

sino, en el ahora y lo ordinariamente cotidiano. Walter Benjamin hablaba del sensorium como el fenómeno en el que la máquina modelaba la manera en la que el sujeto se entiende a sí mismo y se relaciona en sociedad. Realmente en su tiempo benjamin se adelanta y no alcanza a visualizar por completo este fenómeno, ya que el acceso masivo a las tecnologías y a la información es ahora y gracias a la tercera ola de la economía en el periodo de posguerras. pero vemos como este término se acopla a la idea del posthumanismo y la extensión corporal a lo virtual e intangible del sujeto a través de los dispositivos tecnológicos, para no ir muy lejos y traer un caso más concreto; vemos en el smartphone: un aparato que reúne 4 de 5 niveles de la pirámide de Maslow; seguridad, afiliación, reconocimiento y autorrealización. No es entonces de sorprender que la persona promedio pasa más tiempo en la virtualidad a través de su celular que en la vida tangible o "real" in situ.

Siguiendo dicho razonamiento vemos como la era digital ha de transformar no sólo las maneras en la que el sujeto se ve a sí mismo y se relaciona con el otro. sino que también ha transformado la conceptualización y el imaginario artístico y estético. De este modo el artista busca decodificar y dialogar con su realidad determinada por la saturación y a su vez por la intangibilidad e incomprensión de las fuerzas que moldean y configuran la experiencia humana, pues no podemos ver, tocar o entender el funcionamiento del internet que es donde pasamos el mayor porcentaje del dia, tampoco comprendemos el lenguaje de los ordenadores y celulares, usando interfaces y carcasas que disfrazan capas de códigos, ceros y unos, que no son más que; impulsos energéticos. Paradójicamente y como buenos hiper consumistas somos más exigentes con las tecnologías y su funcionamiento, pedimos más memoria, velocidad, capacidad de render o pixeles entre otras características sin siquiera saber que son estas propiedades o para que las necesitamos, solo pedimos y exigimos más potencia y rendimiento junto con el mejor diseño. pero somos incapaces de comprender realmente el poder y las repercusiones que estos datos y esta energía puede tener sobre la misma idea del ser y como este se relaciona y transmite su experiencia en el ahora.

Habiendo esbozado rápidamente este pensamiento entre los antecedentes y la manera en la que los procesos culturales van de la mano con el desarrollo científico, hablar de espacios interactivos o narrativas sujetas a la participación del espectador cobra sentido. De esta forma la representación ha pasado a un segundo plano, la mimesis y la realidad son parte del pasado. Ahora los artistas buscan una reflexión y experiencia a través de las metáforas y analogías, donde el juego y la interacción son parte vital de las obras, nadie quiere pasar a un museo solo a ver, la sociedad demanda un arte que va a la par de su movimiento, que deje manipularse y sea en sí una experiencia, una reflexión y decodificación del entorno diferente y revitalizadora a la cotidianidad y la monotonía de las urbes, ciertamente es un reto bastante difícil y es por esto que los artistas e instituciones empiezan a absorber y mutar con las tecnologías del entretenimiento para generar nuevas obras que cumplan con los estándares del espectador contemporáneo.la palabra observador ha de quedar en el pasado para ser reemplazada por participante. las creaciones se caracterizan por ser efímeras y móviles, siendo diferentes a cada segundo de su existencia y dependiendo la misma de la interacción con el espectador o con el espacio mismo, hablan de la transformación y el efecto que tiene el otro en sí. a su vez citan consciente o inconscientemente el principio de la teoría física de los sistemas complejos, la termodinámica y la entropía de shannon (entropía informacional y efecto mariposa)

Estados del arte

A lo largo de la historia vemos que el arte es una herramienta de contingencia y revolución de masas, no es gratuito que los artistas en la actualidad, creen con la luz, espacios inmersivos, y códigos generativos que respondan a la interacción o influencias externas, evidentemente es un manifiesto crítico desde la estética a el contexto en el que hoy nos desarrollamos, reconstruyendo los signos y la experiencia, para incluir las periferias y lo anteriormente innombrable. los espacios inmersivos e interactivos son catalizadores de estas ideas de la estética que conectan las teorías de las ciencias duras con las humanas; es claro el interés consciente o inconscientemente por las bases de la teoría del caos y los sistemas dinámicos, donde tanto partículas como espacios están en constante interacción y mutación, y a su vez existe una posibilidad incalculable de eventualidades y factores que alteren a las mismas partículas, esta misma teoría es el principio que aborda desde lo micro y lo macro los sistemas de organización social, y es el prefacio de la entropía de shannon o la entropía informacional, la cual habla del lenguaje y la decodificación del mismo en un sin fin de posibilidades.

De este modo, algunos artistas empiezan a visualizar el mainstream de la información y su dominio, dando pequeñas puntadas para traer al mundo tangible la otra realidad, la realidad virtualizada e intangible de la que hoy hacemos parte y poco conocemos. Un ejemplo de ello es datamatics de ryoji ikeda; manifestando en el espacio la percepción de lo imperceptible la "multi substance of data" combinando la abstracción y la representación de la materia, el tiempo y el espacio. visualizando un elemento inmaterial e imperceptible de la cotidianidad en la época de las redes y la comunicación, lleva al espacio lo intangible e invisible, materializando a través de la luz; la energía y la información que envuelve y fundamenta la sociedad del hiperconsumo sistemático. un viaje, una experiencia, un espacio inmersivo de reflexión sobre la contemporaneidad y las múltiples conexiones e influencias a las que está expuesto hoy el sujeto.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Como artista considero importante analizar el contexto y los fenómenos sociales que se empiezan a desarrollar en el espacio habitado para entender qué queremos comunicar o evaluar desde la misma creación.

Con el desarrollo de este trabajo se evidencia la evolución tanto de la cultura como el pensamiento artístico, haciendo hincapié en la desnaturalización y evolución de los significados y las experiencias de: tiempo, lenguaje y contexto. Lo cual da paso a la idea del posmodernismo y la hiperrealidad, épocas en las que la linealidad es reemplazada por las múltiples capas y una urdimbre de conexiones que son validadas entre sí a partir de la teoría del caos y los sistemas dinámicos, de esta forma se ve como las artes, la ciencia y la sociología; se desarrollan de manera paralela y se retroalimentan. para crear y estudiar los procesos culturales que modelan al sujeto y la interacción con su entorno, evolucionando hasta lo virtual e intangible como la energía y la información, los cuales son hoy día los principales configurantes de la sociedad y la cultura global.

BIBLIOGRAFÍA

Bourriaud, N. La Exforma.

Benjamin, W. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.

Hayles, N. k. La evolución del caos.

Shanken E. A. Art and electronic media. Phaidon.

Lipovetsky G. La felicidad paradójica.

Pacto, la historia de un trasteo que se desvanece

Proyecto de investigación y creación sobre el melodrama que habita la reconstrucción del relato de una fotografía de familia perdida. El proceso de indagación y desarrollo de un artefacto para recorrer el relato

Sara Dousdebés
Fotógrafa
Universidad Jorge Tadeo Lozano
sarac.dousdebesm@utadeo.edu.co
Bogotá, Colombia

Durante el proceso de análisis del proyecto se propuso Pacto como la palabra con la que se identificaría la premisa, establece el carácter del acuerdo representado por mis papás en el ejercicio de creación de un diario dirigido a mí, así como también el modo en el que continúo percibiendo la representación de una narrativa de familia propuesta por ellos y de la nostalgia posterior a la ruptura de la misma.

Para el análisis teórico de este acuerdo, además de las referencias etimológicas de la palabra PACTO, fue revisado el estudio de "Contrato narcisista" que explica de qué manera un discurso de pareja parental idealiza el rol de un futuro hijo o "futuro sujeto" dentro de un conjunto denominado familiar. "El grupo espera que el sujeto retome por su cuenta aquello que enuncia la voz de sus predecesores para asegurar la permanencia y la inmutabilidad del conjunto. El grupo garantiza la transferencia sobre el nuevo miembro (el niño) el reconocimiento que tenía el predecesor desaparecido." (Jarovlasky, 2018). Aunque el estudio se enfoca en las consecuencias de este caso en la relación que tiene este "futuro sujeto" dentro de diversos grupos sociales en función de estas pre investiduras emocionales, se toma como referencia para el proyecto la influencia en la relación con sus padres a futuro a consecuencia de la transferencia de sus propias expectativas. Es importante anotar que la nostalgia no es un punto de referencia en el estudio de los discursos presentados por el artículo de Ezequiel A. Jaroslavsky, sin embargo son las percepciones preconcebidas para este futuro sujeto a lo que se refiere y son estas idealizaciones las que encuentro análogas a la postura sobre la que propongo abordar el estudio de caso del diario.

Asimismo reviso dentro de la postura propuesta de qué manera existe una comodidad de mi parte en la prolongación de discursos aparentemente fallidos, puesto que la normalización de los mismos se convierten en un vehículo nostálgico que parece darle sentido a aferrarme a la búsqueda de protagonismo en una narrativa de familia melodramática. Lugar y pérdida de lugar "El relato y la pérdida de gravedad."

" ...Por los sueños las diversas moradas de nuestra vida se compenetran y guardan los tesoros de los días antiguos Cuando vuelven, en la nueva casa, los recuerdos de las antiguas moradas, vamos al país de la infancia inmóvil, inmóvil como lo inmemorial. Nos reconfortamos reviviendo recuerdos de protección, algo cerrado debe guardar a los recuerdos dejándoles sus valores de imágenes. Los recuerdos del mundo exterior no tendrán nunca la misma tonalidad que los recuerdos de la casa. Evocando los recuerdos de la casa, sumamos valores de sueño; no somos nunca verdaderos historiadores, somos siempre un poco poetas y nuestra emoción tal vez sólo traduzca la poesía perdida." - Gastón Bachelard.

Mi primera morada, como llama Bachelard al lugar que contiene mi recuerdo de protección, es un espacio que está construido con portones altos y ventanas con varias capas de marcos y cerraduras. ¿Por qué podrían ser importantes estos detalles? La nostalgia de este proyecto está ubicada principalmente en la narrativa de familia que se crea para mí en esa casa, en ese primer lugar en el que, si se tratara de una puesta en escena serían éstas las características del escenario del primer acto. Los detalles anteriormente mencionados, como algunos que nombraré en el transcurso de este trabajo no se encuentran soportados por ninguna fuente fotográfica concreta, no pertenecen necesariamente a la actualidad y no representan, pese a tener una dirección específica, una fuente de información arquitectónica precisa, o alguna realidad totalmente tangible ya que el relato está construido a partir de mis recuerdos, que de por sí, ya soy un relato permeado por el ensueño y la poesía de lo perdido.

En este lugar se constituye también por la representación del Pacto, sin embargo la descripción de la casa y la revisión del Pacto, aunque se ubican en un mismo punto del relato no se dan simultáneamente. La descripción de la casa nace mientras la recorro en mi infancia; ha sido adornada con el paso del tiempo pero se crea por una interacción física con ella durante mi niñez. Por otro lado el Pacto, representado en el cuaderno que, pese a que sí lo veo mientras resido allí; lo comprendo y reviso muchos años después. Es en el momento de leerlo durante mi adolescencia que veo en él la representación de una narrativa de familia que se puede añorar con la misma tonalidad que la casa puesto que tampoco la puedo habitar en la actualidad.

Vivíamos en la división sur de la casa de corte colonial del largo de una cuadra, que servía como lugar de paso para estudiantes universitarios "La casa amarilla" apodada así por el color de su fachada, queda sobre la calle 8 # 5-03 en Bogotá con dos patios en los que corría el viento y hacía remolinos con las hojas secas que se colaban por el techo, con insectos o palomas que buscaban hacer de esa casa suya, con beca o sin ella. cuyas vigas crujían y que se inundaban

de luz en las mañanas y de agua hasta con la más ligera llovizna.

La primera ventana de sur a norte pertenece a la que era mi habitación, una de las más grandes de la casa, mi mamá pintó nubes sobre el techo y puso persianas de colores que hacían las veces de puertas, cuando entraba la luz del sol todo se llenaba de puntos brillantes de color.

Las columnas de la casa amarilla eran robustas y astilladas, la superficie del suelo estaba cubierto con baldosas de arcilla con tonos tierra y ornamentos con formas barrocas, las paredes gruesas y frías y las habitaciones de colores llenas de objetos que pertenecían a cada habitante de la casa; siempre diferentes, siempre en tránsito.

Por lo anterior es pertinente el análisis de Gastón Bachelard sobre las características poéticas que contienen los lugares habitados en el recuerdo, más puntualmente sobre las características sensoriales que componen un primer refugio, características que configuran imágenes imaginadas. Un acercamiento a la casa que se identifica en la recordación como hogar debido a la manera de habitar en ella, por ser la portadora de lo que constituye un "primer universo". La casa en la que se edifica mi percepción de hogar, que no logró replicar luego de mudarme, está atravesada por emocionalidad poética, colores, texturas, luz y dimensiones que se convierten casi en fotografías de un álbum y que constituirán la adhesión consciente o inconsciente que no es necesariamente arquitectónica ni depende directamente de la ubicación geográfica o de su materiales. Esto depende de la evocación de estos detalles que, sumados al contexto previo al conflicto, me genera una sensación de seguridad.. Habla de las casas que protegen al soñador, quien, en este caso soy yo, pues con el tiempo él ha guardado y transformado el ensueño de su rincón en algo positivo. Es decir, incluso el más mínimo recuerdo negativo e incomodidad se suprime o se transforma en orden de dar sentido al título de propiedad, así como de poder decir con seguridad "Ese es mi rincón en el mundo" y seguir añorando un lugar seguro que incluso, en el caso de continuar siendo físicamente capaz de habitar es susceptible a transformarse.

El hogar (que representa la casa que era mi lugar) se desvanece, pero es posible que en realidad lo que suceda es que pierde gravedad, si bien físicamente la casa no levita y por el contrario me mudo de allí, pues el techo literalmente se cae. El relato que la sostiene como hogar pierde la fuerza que lo mantenía como un espacio lógico y se eleva convirtiéndose en un espacio soñado. Dice Bachelard: (1957) "las moradas del pasado en nosotros son imperecederas"(p.29), refiriéndose a la cualidad de restitución que tiene el lugar como ensueño, moldeable y de algún modo siempre vigente. Sin embargo la revisión del relato en la actualidad y la sensación de desgaste del mismo por, precisamente volver a él por medio de ese ensueño hace que sea evidente su deterioro.

Sumado a esto la casa que queda sobre la calle de las culebras existe aún, sin embargo su propósito se ha transformado, no necesariamente porque otras familias habiten el espacio. La casa fue vendida múltiples veces posterior al daño en el techo debido a algunos problemas graves de humedad y costos de mantenimiento. En la actualidad, pertenece a la Universidad Libre de Bogotá. Aún puedo pasar por el frente, pero no sólo ya no es amarilla su fachada, sino que también es un gimnasio al que no puedo entrar puesto que no pertenezco a esa universidad. El tránsito de ese espacio cambió, reconstruyeron el interior de la casa para adaptarlo a las necesidades de un establecimiento que, aunque sigue recibiendo universitarios, ya no tiene el mismo propósito. Si bien el ritmo de la casa ya suponía una cualidad transitoria, el propósito del lugar ya no es susceptible a resguardar o ser un primer universo. Por mi parte, debo pasar un proceso burocrático para conseguir entrar y, en el caso de lograrlo, es posible que sienta que no estoy recorriendo el suelo de mi casa. Sin embargo, existe una circunstancia particular que vuelve a revisar los modos melodramáticos anotados anteriormente. Como ya mencioné, puedo pasar por el frente; una de las ventanas que se encuentra constantemente abierta es, justamente, la que pertenecía a mi habitación. Al pasar se ven algunos equipos de gimnasio, se escucha música tropical o techno pero lo primero que advierto es un espejo al fondo, en una pared que reduce el tamaño de lo que era mi habitación casi hasta la mitad, en el que me veo reflejada viéndome desde fuera, husmeando un lugar cuya presentación física no le hace justicia a sus formas en mis sueños.

Este ejercicio en el que la casa desde adentro me devuelve la mirada propone una nueva dinámica del lugar que ya no es lugar, que ya no es "mi lugar", puede ser una metáfora dramática, como si se tratase de un escenario construido para el segundo acto en el que observo como de cualquier manera estoy afuera de ese relato; de pie frente a la ventana e intentando ingresar a ese ensueño, el mismo espacio me muestra de inmediato que seguiré por fuera. Los colores, la temperatura, los sonidos y la luz cambiaron, la experiencia física con este nuevo lugar pone en evidencia la falta de cimientos de la narrativa pasada. Existe, así como existe la casa y así como existe el cuaderno, pero retener ambas cosas es inútil puesto que naturalmente han perdido gravedad y con la pérdida de gravedad sus cimientos se han desvanecido.

Melodrama "Salgo al mundo a contarle que perdí mi lugar."

Alberto Hernández Mateos describe la historia del melodrama desde la etimología de la palabra: (...) cuyas raíces griegas se dividen entre: "μέλος" (canto con acompañamiento musical) y "δρᾶμα" (hacer, actuar), (Hernández, 2016, p.3). también presenta lo que considera como la creación del melodrama como género teatral a finales del siglo XVIII . Describe la estructura del género de la siguiente manera: "El melodrama (también conocido como melólogo en el mundo teatral hispano) es un género que integra la declamación de una trama dramática, los aspectos gestuales de una obra teatral y la música de una

composición inspirada en el texto" (Hernández, 2016, p.3), puestas en escena que a diferencia de los cantos polifónicos se presentan desde una voz protagonista y la música se encuentra en función del relato, no por encima de él. En esta descripción resalta tres aspectos importantes de su estructura, primero: la "declamación de la trama dramática"; la trama, las partes de un suceso dispuestos como hilos para que al cruzar, anudar, superponer, etc, unos con otros constituyan como resultado un tejido, una narración. Aún cuando los temas pueden ser muchos, el carácter de la tela que surge es dramática y exagerada, habla de una pena, de un dolor que se enuncia desde la conmoción, una tela de naturaleza lacrimógena. Pero esta tela tiene otra condición, un grado intenso de protagonismo. Declamar hace parte de este primer conjunto de reglas de una puesta en escena melodramática, debe haber una audiencia a la que se le hable directamente sobre la tragedia que sucedió, está sucediendo o sucederá.

"Los aspectos gestuales de una obra teatral" como la segunda parte del análisis; establecerán las circunstancias en las que se muestra la trama, el modo de sacudir la tela, por decirlo de algún modo. La naturaleza de ese protagonismo; las expresiones, palabras, el lenguaje corporal e interacción con objetos que involucran las acciones dentro de la trama y soportan su intención visceral; lo declamado debe ir acompañado de una expresión física evidente también para su público. Y el tercero; el acompañamiento musical que se dispone a seguir la conmoción de lo que será contado. La música se ajustaría al ritmo y la velocidad en la que la tela levanta el polvo cuando es sacudida frente a su público. En el marco del proyecto fueron revisadas las posturas desde las que fue, desde un comienzo, enunciada la trama. Las influencias de narrativas como las telenovelas a las que se refiere el dramaturgo Javier Vidal dentro de su investigación como un melodrama doméstico, apelando también a la popularización de las radionovelas como herramientas para que, por medio de la transmisión radial y actuación de un guión con problemáticas "cotidianas", llevadas a un nivel de exageración y en ciertos casos fantasía, pudiera no sólo despertar empatía y lograr una identificación con las temáticas propuestas, sino también despertar interés en la "ficción" presentada dentro de ellas durante cada episodio.

Así como las radionovelas, las telenovelas que sí hicieron parte activa de mi consumo de narrativas e imágenes dramáticas durante mi niñez, hacen uso de recursos narrativos propios del melodrama, cuentan con algunas variaciones dependiendo de la temática pero usualmente es el mismo recorrido de sufrimiento y catarsis de un protagonista al que lo atraviesa una tragedia inminente, o al que su "destino" lo definirá la tragedia de su pasado. En el contexto de este proyecto es la tragedia del pasado la que sirve como premisa en la que existen ya unos protagonistas: mis padres. La descripción continua desde el presente proponiendo la perspectiva de un protagonista en pena, que sería yo, quien "sufriría" las consecuencias de las decisiones de los protagonistas del pasado. Sin embargo las situaciones por las que atravieso, como protagonista actual de esta narrativa, implican una postura introspectiva en la que los personajes no actúan necesariamente como héroes o villanos. Pese a que existe una posición victimizante de mi parte, en el proyecto exploró la posibilidad de ser la responsable de mi propia "pena" y en la que los sucesos, a pesar de ser en primera medida considerados "buenos o malos" no pertenecen a actos de villanía o de heroísmo. El propósito de la fantasía en la reinterpretación del relato se encuentra en la oportunidad de tomar elementos que se supone, pertenecen a ese pasado y reconstruir un relato desde la conciencia del melodrama que ya parece habitarlos.

Las tres características del análisis funcionan como una guía para entender las reglas o tareas que supone rearticular este relato desde una perspectiva melodramática. Sin embargo, es necesario traducirlas al carácter del proyecto, puesto que, aun cuando sea sustentado mediante un artefacto, éste no será presentado en el formato de una obra teatral y no llevará música. Siendo así, entonces:

La trama: Una fotografía desaparece, lo que parecería ser la evidencia de mi participación en un relato de familia se refunde y con esta desaparición se pone en cuestionamiento la nostalgia que también habita el lugar en el que fue construido, tanto físico como metafórico.

Aspectos gestuales: El lenguaje corporal, gestos y palabras que rodean la manipulación y disposición de los objetos que contienen o se anexan a las fotografías y los documentos que representan el relato, descritos en el análisis teórico y expuestos en el artefacto.

La música: Está traducida a un ritmo narrativo distribuido en el diseño del artefacto; sin embargo, antes de profundizar en aspectos técnicos, es en la distribución de los diferentes momentos que se marcan entonaciones y distintos volúmenes.

La iconografía juega un papel muy importante en esta corta escena del proyecto y, aunque no contiene una imagen fotográfica, es parte fundamental del marco bajo en el que serán estudiadas las fotografías que se anexan al contexto de la carta y los contenedores en los que se encontraba.

Una carta en una botella a merced del tiempo. Las cartas, notas u objetos dentro de botellas de vidrio fueron usadas con diversos propósitos como estudiar las corrientes marinas, mareas y demás indagaciones de índole científico y de exploración geográfica. Uno de los usos que se han propuesto en narrativas literarias y audiovisuales es el envío de señales de auxilio o un mensaje con algún propósito romántico. Notas que debían ser transportadas por medio cuerpos de agua sin que ésta los dañara. Aun así, las circunstancias de la botella dejada por mi papá no parecen pertenecer a ninguno de los anteriores casos.

La botella se encontraba guardada en una caja de madera cuya forma es similar a la de un cofre de tamaño pequeño. Desconocer la razón por la que mi papá tendría entre sus pertenencias estos objetos y el motivo por el que decide dejar

la nota dentro de ellos me permite interpretarlos libremente. La nota en primer lugar no demanda una acción específica, no me da instrucciones de reenviar o responder, tampoco parece ser una nota explícita de auxilio; pero podría serlo, en la nota mi papá describe un deseo, de nuevo, como con el diario elaborado junto a mi mamá, un carácter que él quisiera que tuviera nuestra relación y el modo en el que lo enuncia podría indicar que no se cumple aún. Aun así, hay ambigüedad en el mensaje y también en la distribución de los elementos, una nota de auxilio lanzada a una corriente marina podría tener más probabilidad de encontrarse en manos de alguien que guardada en un cofre. De ser una carta de auxilio podría indicar que la condición de naufragio ha sido asumida y la intención con la que procede es con la de una ilusión que no recae realmente en una necesidad de cambio inmediato. Sin embargo no la guarda para él, no entierra el cofre; me lo entrega.

Las acciones alrededor de la manipulación de los objetos fueron inevitablemente melodramáticas: abrir el cofre, destapar la botella, desdoblar la carta, comparar la caligrafía, esparcir los elementos en el suelo, abrir el cuaderno y buscar los índices de la fotografía faltante en otra fotografía no son acciones inherentes a los elementos en sí mismos. Sin embargo, uno tras otro sumados a mi conmoción constituyeron una escena que dentro de esta narrativa implica un punto de inflexión en el que se identifica el melodrama como el género pertinente para la reinterpretación.

Evidencia y ausencia

"La evidencia de lo roto y la naturaleza de desaparecer"

En el libro "Fotografía es historia" Boris Kossoy propone: "¿Existe mejor ejercicio para revivir el pasado que la apreciación solitaria de nuestras propias fotografías?" (Kossoy, pg 77, 2001)

¿Y qué pasa con las imágenes que están ausentes?, ¿qué sucede cuando la contemplación se encuentra en el rastro de una fotografía que ya no está?, en las marcas que ha dejado el ácido del pegante sobre las hojas de un cuaderno o el papel de un álbum fotográfico. ¿Cómo entender un rastro?, ¿el rastro puede ocupar el lugar de la fotografía? No es el caso de una imagen que se deja de reconocer, la situación no supone un papel rasgado, no hay un retazo de la imagen o de su soporte para darnos alguna pista de su historia.

El extravío de una fotografía puede transformar la narrativa, el contexto que rodea el rastro de esta imagen que ya no podemos ver junto a los detalles de su ausencia podrían no ser parte de la imagen fotográfica que allí se encontraba y sin embargo constituir una parte de la narrativa, una nueva posibilidad de interpretación. Entonces el ejercicio de preguntarse por su ausencia se vuelve más interesante, porque existe información, aún cuando algunos detalles pueden encontrarse difusos por el paso del tiempo, existen objetos, rostros y lugares específicos que creemos saber que se encontraban allí, y al tener eso claro la sensación de pérdida no recae en la imagen sino en la sensación de no poder tenerla para corroborar lo anterior y contemplarla, quizás hablar de ella, detallarla y volverla a guardar. Y en el caso de no poder poner en marcha esa coreografía, ¿por qué es tan importante asegurar las imágenes fotográficas con nosotros? De acuerdo a las circunstancias anteriormente mencionadas, la siguiente perspectiva podría acercarse a la razón por la cual existe en este proyecto una búsqueda por la permanencia de la fotografía y de lo que aparentemente significa: "La imagen fotográfica es lo que resta de lo acontecido, fragmento congelado de una realidad pasada, información mayor de vida y muerte".Para el estudio de este caso tomó la información disponible de dos imágenes fotográficas y hago uso de la metodología que propone Kossoy para ejecutar un rastreo de pistas con el fin de identificar su función dentro de la reinterpretación de ésta narrativa.

La primera pertenece al contexto del diario ya mencionado, se trata de una fotografía pequeña que se encontraba anexada a la parte inferior de una de las páginas y que, para el momento del desarrollo de este proyecto ya se encontraría refundida. De esta fotografía queda únicamente el rastro de la cinta con la que fue pegada y el recuerdo de haberla visto en el diario que le sirvió como contenedor. La segunda fotografía fue encontrada dentro de mi colección personal, suelta, sin ningún texto que la acompañe, narración previa o contenedor. Sin embargo la fotografía como objeto tiene distintas marcas y decoraciones.

Las dos fotografías serán analizadas por separado pese a que en el tiempo del relato son utilizadas simultáneamente y se intentan juntar. ¿Por qué la búsqueda de información de una fotografía perdida busca completarse con otra? En este proyecto la fotografía es utilizada para representar una circunstancia familiar específica, lo que se asumió refundido de un contenedor sin fotografía pareció completarse con una fotografía sin contenedor.

"Tres elementos son esenciales para la realización de una fotografía: el asunto, el fotógrafo y la tecnología. Éstos son los elementos constitutivos que le dieron origen a través de un proceso, de un ciclo que se completó en el momento en que el objeto tuvo su imagen cristalizada en la bidimensión del material sensible, en un preciso y definido espacio y tiempo" (Kossoy, pg 31, 2001). Para comenzar el rastreo de pistas en ambos casos parto de una primera identificación de coordenadas. Sin embargo, antes de abordar estas aproximaciones, es importante aclarar que la información con la que trabajé integra mis recuerdos, asumpciones, imaginarios e información posiblemente verídica que he obtenido por medio de mis padres en el pasado. No se realizaron entrevistas con el fin de tener certezas acerca del origen de las fotografías o sus contenedores. El propósito es proporcionar una raíz teórica a las suposiciones que sucedieron a causa de una circunstancia principalmente emocional y subjetiva.

Los tres puntos anteriormente mencionados los describe como elementos constitutivos que, sumados a

la identificación de unas coordenadas que serían espacio y tiempo, conforman una ficha técnica básica para un primer acercamiento al ciclo del origen de una fotografía. Con la anterior información realicé una aproximación a una posible ficha técnica para ambos casos, ambas tendrán un acercamiento posterior que contemplaría únicamente el rastro que queda en ambas piezas; en el cuaderno y las marcas sobre la foto encontrada durante la búsqueda causada por la conmoción de la carta.

Establecidos estos elementos puedo encontrar similitudes en el contexto de ambas imágenes: el tiempo en el que la fotografía extraviada se supone fue tomada no es muy lejano al tiempo representado en la fotografía encontrada, ésto podría indicar que; mi apariencia de bebé recién nacida, la que creo recordar, no es muy distinta a la que se puede ver en la fotografía que encuentro en la que mi papá me sostiene.

El rastro como la desaparición de la fotografía anexada al diario no es la única manera de representación del tránsito en el relato, teniendo en cuenta que son dos casos; uno que se da de manera "orgánica" dentro de la narrativa, es decir que desaparece sin una acción intencional o concreta de mi parte (en el tiempo del relato, las condiciones de la desaparición son aún desconocidas), y otro que se presenta de forma física en un objeto fotográfico encontrado; la revisión del relato desde la perspectiva del proyecto si supone para mí un ejercicio de análisis, y la ejecución intencional de una intervención que reflexiona acerca de cómo evidenciar el desgaste del mismo y la naturaleza que tendrá desaparecer, ésta naturaleza representada en la afectación física del objeto, en el tránsito del mismo relato por el paso del tiempo,el cambio de las condiciones dentro de la narrativa de familia (la separación de mis papás) y la última que será, posiblemente, el olvido del relato debido un momento en la historia en el que no exista un narrador para ésta, incluso ahora, estoy proponiendo una narrativa que está por sí misma alejada de los sucesos exactos de su "origen".

Para esto fue realizado un ejercicio en el que hago una separación de los elementos de la fotografía encontrada, de sus índices en seis partes que posteriormente serán separadas en digital, impresas y secuencialmente fotocopiadas hasta que la máquina reciba menos información y por consecuencia haga uso de menos cantidad de tinta. De este modo propongo una imagen que representa tanto el tránsito, extravío y desgaste de la narrativa con la condición de pérdida de la foto perdida junto a índices y formas de la fotografía encontrada.

RESUMEN

Pacto es un proyecto de Investigación-Creación en desarrollo que explora el rastro de la desaparición de un documento fotográfico personal. Revisa las implicaciones de su evanescencia en una narrativa de familia y del lugar en donde se creó el relato, por medio de las fotografías, su digitalización y la puesta en escena de un recuerdo evocado por una imagen imaginada e idealizada de un "rol extraviado". Estudia la mutación del significado cuando se convierte en información que ocupa memoria digital e indaga en las maneras de reinterpretar la nostalgia y el melodrama que acompañan este relato, permitiendo cuestionarlo y aproximarse a él desde nuevas perspectivas.

El estudio del lugar tanto físico como metafórico, las representaciones de lugar y mudanza son revisadas desde las observaciones de Gastón Bachelard 1 (1957) sobre las imágenes que surgen en la psique a partir del ensueño y el recuerdo; el análisis del componente fotográfico en formatos físicos y la intervención digital se harán a partir de las definiciones de rastreo fotográfico que propone Boris Kossoy 2 en el libro "Fotografía es historia".

PALABRAS CLAVE

Fotografía; Documento; Familia; Rastro; Melodrama.

INTRODUCCIÓN

El hallazgo de una carta aparentemente dirigida a mí con el texto "Yo solo quiero que me quieras porque tu eres el amor de mi vida" en una botella de vidrio que se encontraba dentro de un cofre de madera pequeño junto a los objetos que deja mi papá bajo mi cuidado luego de irse de la ciudad, desencadena una serie de acciones y emociones melodramáticas en las que la disposición de los objetos contenedores de la carta suponen para mí una exploración por el rastro de un relato de familia que a pesar de haberse desvanecido, parece no perecer en mí.

La exploración se enfoca en una fotografía mía, recién nacida, que desaparece de un diario que mis papás crearon antes de mi nacimiento con la intención de entregármelo en un futuro, al que regreso conducida por la conmoción posterior a la lectura de la carta. Siendo esa la única imagen disponible en todo el diario, asumo que lo que parecería ser la evidencia de mi participación en una narrativa de familia se extravía y con esta desaparición se pone en cuestionamiento la postura nostálgica que también habita el lugar en el que fue construída ésta narrativa, el lugar; tanto físico como metafórico.

A partir de este suceso me planteo una reflexión en torno a la manera en la que ésta narrativa se ha perpetuado por medio de las imágenes de familia que conservo y a las idealizaciones que las acompañan, propongo la revisión de este relato a través de la reinterpretación, haciendo uso de los objetos que operan como contenedores, tanto de los objetos protagonistas de la exploración de la narrativa: el diario, una botella de vidrio y un cofre, como también de las cajas de cartón como representación de las múltiples mudanzas posteriores a la separación de mis padres y el tránsito que ha afectado el relato. Lo anterior como punto de partida para intentar resolver la siguiente pregunta:

¿Cómo reinterpretar o reconstruir un relato por medio del rastro de una fotografía extraviada?

METODOLOGÍA

Para este trabajo fue trazado un mapa con diferentes momentos de la narrativa en los que fueron revisados lugares físicos y relatos ficcionales. Para indagar sobre sus formas fueron realizados diferentes escritos, bocetación de las escenas principales que posteriormente se transformarían en los niveles del artefacto final, pruebas de materiales o sustratos como acetato, cartón, papeles y experimentos de registro de vídeo para también, creación de un teaser basado de un cabezote de telenovela que sirve como introducción a lo que fue denominado como "trama principal" que es la pérdida del documento fotográfico.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Sumado a la indagación teórica fue desarrollado un artefacto en forma de trasteo que, por medio de sus formas, materiales y el acto performativo del montaje; permite recorrer el relato de memoria construido mediante el proceso de investigación y rastreo. La instalación consta de trece cajas de cartón apiladas en cinco niveles. Cada nivel contiene una categoría revisada durante una línea de tiempo creada para el proyecto, que va desde la creación del PACTO hasta el análisis de las supuestas evidencias de su desaparición, siendo PACTO la categoría principal que abarca todos los niveles a manera de premisa. En recorrido ascendente por cada nivel:

Nivel uno "Lugar": Tres cajas que corresponden a la representación del lugar que surgió con el análisis del capítulo "La casa. Del sótano a la guardilla" de Gastón Bachelard contrastado con la narrativa del recuerdo de mi primera casa y un ejercicio de registro vídeo de la fachada.

Nivel dos "Pérdida de lugar": Tres cajas que corresponden al análisis de la pérdida de gravedad, incorporando la voz de mis papás con relatos de las fotografías que se han perdido para ellos.

Nivel tres "Melodrama": Una caja que corresponde a la representación del punto de inflexión del proyecto en el que la carta que deja mi papá dentro de una botella evidencia un comportamiento melodramático y me permite hacer uso de recursos narrativos teatrales para configurar la narrativa y la investigación de los niveles siguientes. Esta caja se convierte en cajón.

Nivel cuatro "Evidencia": tres cajas que corresponden al análisis de una fotografía que encuentra un lugar en la narrativa, intenta completar el relato pasado pero sus características presentan nuevas preguntas.

Nivel cinco "Evidencia": tres cajas que corresponden al análisis de una fotografía que encuentra un lugar en la narrativa, intenta completar el relato pasado pero sus características presentan nuevas preguntas.

CONCLUSIONES

La imagen fotográfica, aún la ausente, sirve como registro de un suceso y es posible volver él, sin embargo no es realmente posible volver exactamente del mismo modo en el que sucedió, el proceso de ésta etapa de análisis de los elementos contrastados con recuerdos y emociones tan intensas y naturalizadas en mi, requirió asumir que la reinterpretación no era realmente una opción.

La reconstrucción se presenta como condición para volver a sucesos de los que además no tenía completa certeza y me permitió recorrer narrativas desde posturas nuevas, desde el espacio físico que pese a existir aún se compone de una aproximación distinta cada vez que lo veo, hasta las formas de comprender un relato de familia con la inclusión de un punto de vista psiquiátrico que nada parecía tener que ver con lo que yo entendía que implicaba la ruptura de mi percepción de imagen núcleo.

Esta propuesta de trasteo se desvanecerá, cada vez que lo muevo hago una limpieza y boto cosas, hay otras que limpio, contemplo y vuelvo a guardar, pero nunca será el mismo, el cartón se deteriora, se humedece, las esquinas se desgastan y los bordes se doblan. El relato es perecedero y desde el inicio encontré en los modos de recordación una angustia y necesidad por aferrarme a él, sin embargo descubrí que para entenderlo es necesario comenzar a soltar, incluso las cosas que no creía tener aferradas.

Presento éste proyecto como una ficción, desde la posibilidad de dejar ir la asumpción de una única postura me permito, incluso, reírme de los modos de enunciación a través de la palabra e imagen que tengo tan arraigados, desde la manera de describir los sucesos hasta la de narrarlos por medio de la disposición de objetos que han servido como contenedores de las imágenes y por eso durante la presentación y exploración del tema asumí la opción de presentar el cabezote de telenovela como introducción. Entendiendo como también la influencia de éste tipo de narrativas por medio de la imagen en movimiento, han contribuido a la normalización de situaciones melodramáticas bajo las que se desenvuelve mi acercamiento a la imagen fotográfica.

Este proyecto me permitió indagar en la posibilidad de reemplazar la ausencia de una fotografía con otra como una manera de pretender la articulación de una narrativa para volver a empacar una caja y seguir cargando el mismo peso, sin embargo las posibilidades de análisis fotográfico ahora presentan inquietudes distintas, el relato pasado se asume desvanecido y la búsqueda ya no se enfoca en intentar encajar una fotografía de 10 x 15 cm en un rastro de 5x7cm sino en las hipótesis de lo que podría pasar después con los elementos que se encuentran todavía, los que puedo, con nuevas herramientas como la digitalización modificar y transformar en nuevas mudanzas, mudanzas digitales con todo lo que esas transformaciones de data conllevan, teniendo como referencia este primer acercamiento a la transferencia de relato al integrar ejercicios como escanear y editar la fotografía para posteriormente volver a imprimir su contenido.

BIBLIOGRAFÍA

Bachelard, G, La poética del espacio, Buenos Aires, Fondo Cultura Económica Argentina S.A, II, III, 1957

Boltanski, Christian (En línea) «Mis obras son parábolas mudas hechas
Bauman, Zygmunt. (2008). Modernidad líquida. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica Argentina S. Capítulo 12
Benjamin, Walter Discursos Interrumpidos I, Taurus, Buenos Aires, 1989
Fumey, Rocío y GRIFFERO, Ramón, "Poética" La dramaturgia del espacio", Entrevista (En línea)
Hernández, M, Alberto, Breve historia del melodrama, Fundación Juan March, Madrid, España, 2016.
Jaroslavsky, Ezequiel. A (En línea) Contrato Narcisista (P. Aulagnier – R. Kaës) – Psicoanálisis, 2018
Kossoy, Boris . Fotografía e historia. editorial "La marca", 2001
Mcguite, Richard, "Here", Novela gráfica, Salamandra Graphics, 2014.
Pimentel, Luz Aurora, en su libro "El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa: Introducción, Mundo narrado"
Pizarnik, Alejandra, "Vestigios o contemplación de algo que termina", Poesía completa, Editorial Lumen, Colombia, 2016.
Pérez, Rodriguez Elena, (En línea) Teatro gestual
Vidal, Javier Comunicación y libertad: La telenovela, la realidad Imita al arte" Universidad Católica, Andés Bello, Caracas 2006

REFERENCIAS

Bachelard, G. (1957). La poética del espacio. Buenos Aires, Fondo Cultura Económica Argentina S.A,II,III.
Kossoy , B. (2001). Fotografía e historia. Editorial "La marca"

Setas y diseño: una propuesta para la seguridad alimentaria y nutricional de la ciudad de Medellín

Santiago Franco Lopera
Ingeniero en Diseño Industrial
Instituto Tecnológico Metropolitano
santiagofranco4068@correo.itm.edu.co
Medellín, Colombia

Erika Solange Imbett Vargas
Doctor en Pensamiento C
Instituto Tecnológico Metropolitano
erikaimbett@correo.itm.edu.co
Medellín, Colombia

RESUMEN

Colombia es un país biodiverso, con abundancia de recursos naturales prestos al aprovechamiento. Sin embargo, la hambruna en el país parece ser una constante. Según la FAO, en Colombia una persona en promedio destina el 3% de sus ingresos en la adquisición de un plato de comida básico, 2,4 millones de personas padecen de hambre y al menos 518.000 niños carecen de recursos alimentarios. En Medellín la situación no es diferente, durante 2021, la Alcaldía proyectó atender a 34.000 familias vulnerables en relación a la nutrición y ausencia de alimentos.

En la búsqueda de soluciones para la seguridad alimentaria, se propone una integración del diseño con metodologías de bioinspiración, a partir de una investigación aplicada sobre el papel del reino fungí en la alimentación humana, incluyendo los conceptos de Micofagia, Micofilia, Micofobia, como claves para el entendimiento biológico y semiótico de los hongos y el desarrollo prospectivo de una cultura micofága en términos de alimentación, capaz de brindar soluciones efectivas al problema del hambre en la ciudad.

PALABRAS CLAVE

Biomimética; Diseño; Cultura micófaga; Hongos; Seguridad alimentaria.

INTRODUCCIÓN

Colombia es un país biodiverso, ubicado en la esquina superior izquierda de América latina, Con presencia del Océano Pacífico y sus selvas, y del Atlántico en sus Costas, el país cuenta con gran variedad de pisos térmicos y por ende con amplitud de fauna y flora. Un país invaluablemente rico en recursos naturales y paradójicamente sumido en el hambre, la pobreza y la desigualdad social. Pero, lamentablemente no es una situación exclusiva del país, es una condición que agobia el planeta.

Según El estado de la alimentación y la nutrición en el mundo a 2019, presentado en el informe SOFI, señala que las personas padecen hambre a nivel mundial van en aumento (Graziano Da Silva, Houngbo, Fore,, Beasley, & Ghebreyesus, 2019).

El panorama es desalentador, pues además de la pobreza, son las mujeres quienes se registran más vulnerables de padecer inseguridad alimentaria en mayor cantidad que los hombres, a estas circunstancias se suman el aumento de la natalidad, problemas de retraso en el crecimiento para infantes, obesidad en todas las regiones manifestada en población adulta e infantil.

El mismo informe manifiesta el aumento del hambre en países de crecimiento económico estancado cuya economía se sustenta en el comercio internacional de productos básicos viendo una seria repercusión en aquellos países donde la desigualdad en materia de ingresos es un factor decisivo en el aumento de las cifras en torno al hambre, para aquellas personas que son pobres la recesión económica implica una barrera a la hora de adquirir alimentos e incluso en la calidad o cantidad de los mismos, siendo este un indicador más introducido en el análisis de la situación.

Para el año 2018 la cantidad de personas que padecían hambre era de 821,6 millones, es decir 1 de cada 9 personas, tan solo en América latina y el Caribe 42,5 millones y en el año 2019 sigue en aumento, región caracterizada por su variedad gastronómica y capacidad de producción de alimentos pero también marcada por una inestabilidad económica y política en la que cada país enfrenta situaciones particulares de orden social siendo un añadido crítico la influencia del cambio climático a nivel global; notorio en la fuerte sequía que azotó el corredor central de Latinoamérica en el año 2018.

Según la FAO en Colombia para el año 2020 una persona en promedio destinaba el 3% de sus ingresos en la adquisición de un plato de comida básico y 2,4 millones de personas padecían hambre.(FAO, FIDA, OMS, PMA y UNICEF, 2019)

En Medellín la situación no es diferente, durante 2021, la Alcaldía proyectó atender a 34.000 familias vulnerables en relación a la nutrición y ausencia de alimentos.

Atendiendo a esta realidad. Graziano Da Silva, G. F. Houngbo. H. H. Fore, D. Beasley y T. A. Ghebreyesus afirman que “Debemos fomentar una transformación estructural inclusiva y favorable a los pobres, centrada en las personas y en las comunidades, para reducir la vulnerabilidad económica y encaminarnos hacia la erradicación del hambre, la inseguridad alimentaria y todas las formas de malnutrición” (2019), aseguran los dirigentes de las Naciones Unidas.

En la búsqueda de soluciones para la seguridad alimentaria, se propone una integración del diseño con metodologías de bioinspiración, a partir de una investigación aplicada sobre

el papel del reino fungí en la alimentación humana, incluyendo los conceptos de Micofagia, Micofilia, Micofobia,(H. I. L. Alfaro, 2018) como claves para el entendimiento biológico y semiótico de los hongos y el desarrollo prospectivo de una cultura micofága en términos de alimentación, capaz de brindar soluciones efectivas al problema del hambre en la ciudad.

DISCUSIÓN O RESULTADO

El reino Fungí aparece como una posible solución al problema del hambre en el mundo y específicamente en la ciudad de Medellín gracias por sus propiedades nutricionales y a las condiciones climáticas del Valle de Aburrá que les permiten su crecimiento rápidamente al igual que su proliferación sin mayor esfuerzo.

Se estima que estos organismos, habitan la tierra hace 410 millones de años (Loron, y Et.al, 2019), su plasticidad y capacidad de adaptación al entorno son asombrosas; los hongos son los descomponedores primarios de la naturaleza, la mayoría de ellos cuentan con un comportamiento simbiótico, convirtiéndose en precursores de la restauración del suelo, es por ello que se pueden encontrar tanto en condiciones climáticas adversas, como en aquellas donde prospera la vida.

La ciencia ha clasificado algunas especies de hongos que pueden ser consumidas como alimento y que podrían constituir una fuente nutricional relevante y, por lo tanto "no debería subestimarse, se puede comparar con una buena cantidad de verduras y en muchos casos aquellos tienen un valor alimentario más alto" (Boa., 2005).

Esta investigación destacó la importancia de observar y documentar los hábitos, las estructuras y las relaciones en torno a la alimentación con setas comestibles en Medellín, llegando a la hipótesis de es posible orientar el desarrollo de una estrategia de diseño que brinde posibilidades efectivas

de culturización y adaptación de las comunidades al autocultivo y consumo de Setas, mitigando así el impacto del hambre.

Para ejemplificar las propiedades nutricionales anteriormente mencionadas, se trae a consideración la seta "Pleurotus Ostreatus" (Orellana), quien tiene un aporte relevante a la nutrición, pues posee un bajo contenido graso, entre 5 y 9% de fibra y altamente beneficiosa para el consumo humano. Además, su índice de rendimiento respecto al consumo de biomasa es demasiado efectivo – entre el 53% y 70% (Naranjo Dueñas, G., Monsalve Lugo, E. & Hernández Barajas, F. (2016).

El cultivo de hongos con propiedades alimenticias puede considerarse una oportunidad de generación de alimentos con buenas propiedades dietarias, sobretodo en regiones sobrepobladas.

El análisis de resultados, arrojó que el problema en que las personas integrarán a su dieta los hongos, viene relacionado a un tema semiótico, pues en 85% la población manifestó considerar las especies de hongos venenosas o alucinógenas, desconociendo las especies en su mayoría. El un 95% de las personas encuestadas reconocen como comestibles solo en los Champiñones y Orellanas. Adicionalmente, consideran irrelevante el cultivo de Setas en un 58% por lo que en este trabajo se hace alusión al concepto de Micofobia de la población, enmarcando en él el rechazo tangencial que existe a la inclusión de setas en la dieta, específicamente en poblaciones de estratos socioeconómicos 1, 2 y 3 de la ciudad. (Naranjo Dueñas, G., Monsalve Lugo, E. & Hernández Barajas, F. (2016).

La situación es contradictoria en los estratos socioeconómicos 5 y 6, quienes manifiestan la inclusión de hongos en sus dietas con frecuencia, pero en un 62% consideran innecesario el autocultivo de setas. Se consideró entonces, proyectar acciones desde los preceptos complejos de la biomimética, crear estrategias que generen una cultura micofága en el territorio de la ciudad de Medellín.

METODOLOGÍA

En primera instancia, se realiza un estado de la cuestión acerca de los porcentajes de hambre a nivel global y su relación con diferentes factores políticos, económicos y de género, cerrando las búsquedas y los datos de lo global a lo local.

Posteriormente se realizó un estudio en diferentes barrios y estratos socioeconómicos de la ciudad de Medellín inventariando los alimentos de común y mayor consumo en las muestras elegidas. Identificando en ellos el consumo de setas asociado a habitantes que no presentan carencias alimentarias. Por esta razón, la investigación se orienta a buscar los juicios por los cuales el consumo de setas es impopular en personas de estratos 1, 2 y 3.

Al detectar que era un problema perceptual y de comunicación, se considera hacer una mixtura entre la metodología etnográfica no participante (Angrosino, M., 2012). y la biomimética (López-Forniés, I., & Berges Muro, L. 2012), específicamente el círculo de la vida, aplicada al diseño industrial, para la construcción de una campaña orientada a la comunicación de las bondades nutricionales de las setas, la capacidad de incluirlas en recetas cotidianas. Además de incentivar el auto cultivo de dichos alimentos al interior de los hogares.

Para ello, se hace una formulación sobre el papel del reino fungí y su relación con la humanidad, un sondeo sobre los conceptos de Micofagia, Micofilia, Micofobia, se abordan conceptos claves para el entendimiento biológico de los hongos y una proyección de las posibles estrategias a usarse para generar una cultura positiva alrededor del consumo de estos alimentos. (C. L. Strauss, 1964)

Actualmente, se ha creado la campaña como primera etapa del proyecto, en la segunda etapa se evaluarán las condiciones y resultado de percepción en la misma muestra, luego de someter las poblaciones a la exposición de comunicaciones diseñadas para tal fin.

CONCLUSIONES

Las situaciones de desnutrición y hambre a nivel global están ampliamente sustentadas en los informes internacionales y locales Informe Mundial sobre las Crisis Alimentarias (2020), Informe de la ONU sobre El estado de la seguridad alimentaria y la nutrición en el mundo, La FAO como agencia de las Naciones Unidas que lidera el esfuerzo internacional para poner fin al hambre, Informe Global Hunger Index (2020), entre otras fuentes, evidencian la carencia de alimentos alrededor del mundo. Para nosotros como diseñadores es un problema sentido, que se convierte en la exploración de nuevas propuestas que apoyen a mitigar esta problemática, al menos en los territorios cercanos.

El foco de aplicación de las campañas se decide aplicar en mujeres cabeza de familia en comunidades vulnerables de la ciudad de Medellín, justamente entendiendo el argumento expuesto, en donde se da cuenta de que son las mujeres quienes se registran mucho más riesgo a la inseguridad alimentaria.

Se debe dar a conocer a las comunidades, las diferentes clasificaciones de setas comestibles y sus propiedades nutricionales de cada uno, además de las formas de cultivarlas y de los recetarios que orienten la popularización de los hongos en las dietas cotidianas, mezcladas con los alimentos de mayor consumo de la población.

Se recomienda a los diseñadores mixturar metodologías la metodología etnográfica o de acción participación con la ancestral manera de solucionar problemas que utiliza la naturaleza en ejercicios de aplicación práctica bioinspirada para el desarrollo de soluciones a problemáticas complejas.

BIBLIOGRAFÍA

J. Graziano Da Silva, G. F. Houngbo. H. H. Fore, D. Beasley y T. A. Ghebreyesus, Organización de las Naciones Unidas para la alimentación y la Cultura, 15 Julio 2019. (En línea). Available: http://www.fao.org/news/story/es/item/1201670/icode/.

FAO, FIDA, OMS, PMA y UNICEF. El estado de la seguridad alimentaria y la nutrición en el mundo 2019. Protegerse frente a la desaceleración y el debilitamiento de la economía. Roma, FAO.2019. (En línea). Available: http://www.fao.org/3/ca5162es/ca5162es.pdf

H. I. L. Alfaro, La etnomicología: una aproximación a los estudios de los hongos silvestres en una comunidad Tojol-ab`al. Revista Interamericana de Educación y Estudios Interculturales., pp. 8 - 17, 2018.

Loron, C. François, R. H. Rainbird, E. C. Turner. S. Borensztajn y E. J. Javaux, Early fungi from the Proterozoic era in Arctic Canada., Nature, pp. 232 - 235, 2019.

E. Boa., Los hongos Silvestres comestibles. Perspectiva Global de su uso e importancia para la población., Roma.: Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación., 2005.

Barajas, F. H., Naranjo-Dueñas, G., & Monsalve-Lugo, E. (2017). Estimación del rendimiento de Orellana mediante modelos Gamlss. Revista de la Facultad de Ciencias, 6(1), 67-82. Angrosino, M. (2012). Etnografía y observación participante en investigación cualitativa. Ediciones Morata.

C. L. Strauss, Mitológicas. Lo Crudo y lo Cocido., París.: Librairie Plon., 1964.

López-Forniés, I., & Berges Muro, L. (2012). Modelo metodológico de diseño conceptual con enfoque biomimético (Doctoral dissertation, PhD. Thesis Dissertation, Design and Manufacturing Department, Universidad de Zaragoza, Zaragoza, España).

Informe mundial sobre las crisis alimentarias. 2020. (En línea). Available: https://es.wfp.org/noticias/informe mundial-sobre-las-crisis-alimentarias-el-hambre-aguda sigue-afectando-mas-de-100

FAO, FIDA, OMS, PMA y UNICEF. 2019. El estado de la seguridad alimentaria y la nutrición en el mundo 2019. Protegerse frente a la desaceleración y el debilitamiento de la economía. Roma, FAO. (En línea). Available: http://www.fao.org/3/ca5162es/ca5162es.pdf

REFERENCIAS

J. Graziano Da Silva, G. F. Houngbo. H. H. Fore, D. Beasley y T. A. Ghebreyesus, Organización de las Naciones Unidas para la alimentación y la Cultura. 15 Julio 2019. (En línea). Available: http://www.fao.org/news/story/es/item/1201670/icode/.

FAO, FIDA, OMS, PMA y UNICEF. El estado de la seguridad alimentaria y la nutrición en el mundo 2019. Protegerse frente a la desaceleración y el debilitamiento de la economía. Roma, FAO.2019. (En línea). Available: http://www.fao.org/3/ca5162es/ca5162es.pdf

Loron, C. François, R. H. Rainbird, E. C. Turner. S. Borensztajn y E. J. Javaux, Early fungi from the Proterozoic era in Arctic Canada. Nature, pp. 232 - 235, 2019.

E. Boa., Los hongos Silvestres comestibles. Perspectiva Global de su uso e importancia para la población., Roma.: Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación., 2005.

C. Illana., Robert Gordon Wasson: Un pionero de la etnomicología., Boletín de la Sociedad Micológica de Madrid., pp. 273 - 277, 2007.

H. I. L. Alfaro, «La etnomicología: una aproximación a los estudios de los hongos silvestres en una comunidad Tojol-ab`al., » Revista Interamericana de Educación y Estudios Interculturales., pp. 8 - 17, 2018.

P. F. i. Quer, Una historia de hongos. COLLECTANEA BOTANICA., pp. 659 - 670, 1958.

P. Stamets, Growing Gourmet and Medicinal Mushrooms., Berkeley: Ten Speed Press., 1993. (9) R. G. Wasson y V. Pavlovna Wasson, Mushrooms, Russia and History. Volume I, New York: Pantheon Books, 1957.

J. Ott, J. Bigwood, R. G. Wasson, D. Belmontes, A. Hofmann, A. Weil y R. E. Schultes, Teonanècatl. Hongos alucinógenos de Europa y América del Norte., Swan., 1985. (11) E. Boa., Los Hongos Silvestres Comestibles. Perspectiva global de su uso e importancia para la población., Roma: FAO, 2005.

R. Zuleta Rodríguez., D. Trejo Aguílar y A. R. Trigos Landa, El maravilloso mundo de los Hongos, Veracruz.: Sección Editorial Universidad Veracruzana., 2007. (13) C. L. Strauss, Mitológicas. Lo Crudo y lo Cocido., París.: Librairie Plon., 1964.

G. Guzman., Nota las relaciones de los hongos sagrados con el hombre a través del tiempo. Anales de Antropología., pp. 134 - 147, 2016.

A. Tsing, Unruly Edges: Mushrooms as Companion Species, Environmental Humanities 1, pp. 141 - 144, 2012.

J. M. Fericgla, El hongo y la génesis de las culturas, Cádiz: La Liebre de Marzo, 2001, p. 99.

R. G. Wasson, Soma: Divine Mushroom of immortality., San Diego, California.: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1968.

A. M. R. Ramírez., De Jongas a Hongos, Bogotá., 2018.

R. Valadez, "La cuitlacoche, un recurso alimentario mexicano, Antropológicas Boletín, 2012. (20) O. L. b. Calvache, Aprovechamiento de residuos lignocelulosicoss para el cultivo de Orellana (Pleurotus Ostreatus)., San Juan de pasto., Nariño.: Centro de investigaciòn en ciencias agrarias., 2013.

E. Peña Fernandez y L. M. Reidl Martínez, Las Emociones y la Conducta Alimentaria, de Acta De Investigación Psicológica, Ciudad de México., 2015.

C. C. Loron, C. François, R. H. Rainbird, E. C. Turner, S. Borensztajn y E. J. Javaux, Early fungi from the Proterozoic era in Arctic Canada Nature, pp. 232 - 235, 2019.

Barajas, F. H., Naranjo-Dueñas, G., & Monsalve-Lugo, E. (2017). Estimación del rendimiento de orellana mediante modelos Gamlss. Revista de la Facultad de Ciencias, 6(1), 67-82.

Angrosino, M. (2012). Etnografía y observación participante en investigación cualitativa. Ediciones Morata.

López-Forniés, I., & Berges Muro, L. (2012). Modelo metodológico de diseño conceptual con enfoque biomimético (Doctoral dissertation, PhD. Thesis Dissertation, Design and Manufacturing Department, Universidad de Zaragoza, Zaragoza, España).

Informe mundial sobre las crisis alimentarias. 2020. (En línea). Available: https://es.wfp.org/noticias/informe mundial-sobre-las-crisis-alimentarias-el-hambre-aguda sigue-afectando-mas-de-100.

Relaciones entre Diseño y Patrimonio vivo

Sandra Marcela Vélez-Granda
Magíster en Desarrollo
Universidad Pontificia Bolivariana
sandra.velez@upb.edu.co
Medellín, Colombia

Rocío Torres Novoa
Magíster en Gestión Cultural
Universidad Pascual Bravo
rocio.torres@pascualbravo.edu.co
Medellín, Colombia

Ana María Sossa Londoño
Magíster en Desarrollo
Universidad Pontificia Bolivariana
anamaria.sossa@upb.edu.co
Medellín, Colombia

RESUMEN

Esta ponencia hace parte de la convocatoria Investigarte de Minciencias: Vestuario, Patrimonio y Comunidad, inventario de productos vestimentarios tradicionales de Antioquia, la cual busca reconocer los saberes artesanales y tradicionales del quehacer de las comunidades del departamento en la actualidad, dirigida exclusivamente a productos que tienen que ver con el cuerpo y los vestidos. En este avance, revisaremos la noción de patrimonio, sus vacíos (como bien de consumo, como recurso turístico, entre otros), para abordar otras comprensiones que promuevan interconexiones entre las personas, los objetos, las técnicas y los saberes (Canclini, 1993; Prats, 1997, 2003). Las conclusiones trazan las relaciones entre patrimonio y diseño como práctica, y esta frente al desarrollo a escala humana (Múnera, 2007; Escobar, 2016) se evidencia una idea de patrimonio en la que se vislumbran otras relaciones con la comunidad, con la naturaleza y otras maneras de estar en el mundo con lo vivo y lo no vivo (Vélez-Granda, 2016).

PALABRAS CLAVE

Vestuario; Patrimonio; Diseño; Artesanía; Cultura; Comunidad

INTRODUCCIÓN

Reconocer, inventariar y comunicar el saber hacer de los artefactos vestimentarios tradicionales para contribuir a su preservación es la premisa que guía el proyecto: Vestuario, Patrimonio y Comunidad, inventario de productos vestimentarios tradicionales de Antioquia, el cual responde a la convocatoria Investigarte de Minciencias en su línea temática patrimonio cultural material e inmaterial. En él participan tres entidades ubicadas en la ciudad de Medellín, Universidad Pontificia Bolivariana con su grupo de investigación Diseño de Vestuario y Textiles GIDVT, la Institución Universitaria Pascual Bravo con su grupo ICONO y la corporación Activos por los Derechos Humanos.

El proyecto, busca reconocer los saberes tradicionales del quehacer de las comunidades del departamento al día de hoy y toma como foco productos que tienen que ver con el cuerpo y los vestidos. Dentro de sus objetivos está el desarrollo de un inventario de artefactos vestimentarios (prendas o accesorios dentro del territorio mencionado) y establecer cuáles son los procesos técnicos y creativos de cada uno de ellos, para indicar el patrimonio material o inmaterial que se ha conservado. No obstante, como examinaremos en esta ponencia, transcurren en la actualidad diferentes concepciones alrededor de la noción de patrimonio, algunas de ellas resultan problemáticas pues lo llevan a ser comprendido como bien de consumo o como recurso turístico, entre otras formas reduccionistas en las que se terminan banalizado los valores culturales que le dan vida y razón de ser a estas expresiones materiales e inmateriales.

Las próximas líneas tienen por objetivo revisar esas diferentes definiciones y connotaciones de patrimonio, el vínculo de algunas de estas ideas con las premisas del desarrollo y las problematizaciones derivadas. Como contrapeso, examinaremos las contribuciones que la comprensión de patrimonio como construcción social aporta al campo de conocimiento y a la práctica del diseño, y promueven otras relaciones con la comunidad, la naturaleza y la artificialidad; donde las preguntas que guían las razones por las cuales preservar y el reconocimiento de aquello que debe ser preservado, se instauren en el conocimiento de las relaciones particulares entre las personas y sus artefactos, en las maneras en que a través de ellos construyen su identidad y coevolucionan transformándose mutuamente.

No obstante, un diseño capaz de reconocer el valor intrínseco de esas relaciones entre sujetos, objetos y contextos que redundan en la comprensión de patrimonio como construcción social, es aquel que consigue superar su determinismo histórico disciplinar y acoger otras visiones de lo social, por fuera del imperativo homogenizador, mercantil y extractivista del desarrollo. De esta manera podrá contribuir a la construcción de la historia propia de cada grupo humano, enaltecer sus saberes y honrar su pasado.

METODOLOGÍA

La metodología que guía el proyecto de investigación en su extensión es la investigación creación; no obstante, el apartado que presentamos aquí y que constituye parte de sus avances, se centra en la búsqueda documental, la cual da cuenta de un marco conceptual preliminar que guía el proyecto hacia su objetivo de inventariar para posteriormente comunicar.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

La emergencia del patrimonio

Para comenzar es importante reconocer que el patrimonio se ha desarrollado dentro del marco de la institución, y que, como lugar primigenio del mismo ha tenido una importante injerencia en su devenir conceptual y efectivo dentro de las dinámicas sociales, culturales y económicas de las diferentes regiones, delineando unas ideas de patrimonio limitadas que no necesariamente responden a los deseos y necesidades de los diferentes grupos humanos, sus maneras de habitar y cohabitar el presente, sus maneras de reescribir el pasado y sus construcciones del futuro.

El patrimonio Institucionalizado: protegido y regulado

El patrimonio emerge de una necesidad manifiesta de proteger, después de la Primera Guerra Mundial, algunos de los sitios culturales y naturales que corrían peligro debido a los efectos de la misma, así que este fue el inicio de varias campañas que se unieron para salvaguardar lugares considerados de interés para la humanidad, (UNESCO, 2005a). Estas consideraciones fueron y aún siguen siendo enunciadas desde unos intereses institucionales, reglamentaciones que dejan claro la necesidad de proteger y regular aquello que la institución misma ha determinado como patrimonio: qué es, qué puede llegar a ser o qué no es patrimonio y cuáles son las razones de esto; además determina quienes serán los responsables del mismo (Estado y en algunas ocasiones las entidades privadas) y lo que implica la salvaguardia a partir de estrategias de protección y divulgación.

En este sentido la UNESCO ha sido la organización que mayor representación e injerencia ha tenido en el mundo al respecto, ya que esta ha puesto en el panorama global condiciones determinantes para el desarrollo del patrimonio, tanto así que al interior de esta existe el Comité del Patrimonio Mundial, ente encargado de prestar asistencia en la identificación, preservación, promoción del mismo, la asignación de recursos y acciones para su conservación.

Bajo las premisas de este patrimonio institucionalizado es que los países se comprometen no solo a conservar los bienes mundiales que estén en su territorio, presentando informes periódicos sobre el estado de la conservación, ya que reciben financiación internacional, sino también a proteger su patrimonio nacional, incitando a que se tomen medidas y se desarrollen programas de planificación de la conservación y el cuidado de esos bienes.

Patrimonio como bien de consumo

El discurso institucional, si bien constituye un discurso patrimonial autorizado, este también se presenta como explicación a los problemas sociales centrados en la identidad y en la construcción patrimonial. Según Vélez-Granda (2016) este mismo discurso pone en evidencia hegemonías identitarias y memorias que a menudo pasan por encima de otras que representan identidades territoriales y nacionales claramente sectorizadas, que aparentemente suponen menos poder.

Ahondado en esta idea señala Vélez-Granda (2016) el concepto de capital cultural, empleado por primera vez por Bourdieu y Passeron en la década del 70: la cultura es un bien que se acumula y que, como cualquier bien que se consume, es diferenciado según la clase social que la hereda o la adquiere a través de la socialización. Así, mientras más alta es la clase social del portador, mayor peso tiene en el mercado simbólico, y quien cuenta con el capital cultural para reconocer el valor simbólico del producto cultural es quien en definitiva puede consumirlo. Con ello "los bienes simbólicos son una realidad de dos caras: una mercancía y un objeto simbólico. Su valor específicamente cultural y su valor comercial permanecen relativamente independientes, aunque la sanción económica puede llegar a reforzar su consagración cultural" (Bourdieu citado por Vélez-Granda, 2016, p.63).

Bajo esta mirada el patrimonio se presenta como otro capital que se acumula, se renueva, produce rendimientos que los diversos sectores se apropian en forma desigual, lo cual explica las razones por las cuales han sido conservadas unas cuantas expresiones y se tiene mayor interés por estas, pues representan sectores dominantes o expresan algún valor que puede ser de interés comercial y del que se pueden obtener mercancías fácilmente comercializables.

El patrimonio como recurso turístico

En las décadas de 1970 y 1980 Jacob Heytens y Gray introducen el término patrimonio turístico y le dan la condición de imprescindible para el desarrollo del capital turístico (Kornstanje, 2008). Así, aquello que aparece en la Lista del Patrimonio Mundial, genera interés e incrementa el número de visitantes curiosos, lo que lleva a cada ente regulador de cada nación a iniciar procesos de visibilización y activación que exponen las características únicas de este tipo de patrimonio a los posibles visitantes.

Actualmente el turismo se presenta como una de las industrias más importantes del mundo, y en 2001 el Comité del Patrimonio Mundial lanzó el Programa del Patrimonio Mundial sobre Turismo Sostenible, que busca establecer vínculos entre el turismo sostenible y los esfuerzos de conservación así como promover la aplicación de políticas que contribuyan a la protección del medio ambiente, limiten las repercusiones socioeconómicas negativas y redunden en beneficio de la población local tanto económica como socialmente (UNESCO, 2005a, p.21).

García Canclini (1993) expone cuatro paradigmas de conservación que se asocian a los agentes Estado, empresa privada y organizaciones ciudadanas, y que delimitan aquellos intereses respecto al patrimonio turístico, estos son: el Conservacionista y monumental: rescatar, preservar y custodiar "especialmente los bienes históricos capaces de exaltar la nacionalidad, de ser símbolos de cohesión y grandeza". Tradicionalismo sustancialista: cuidado de los bienes históricos, que "son juzgados por el alto valor que tienen en sí mismos y por eso son conservados independientemente del uso actual". Mercantilista: "Los bienes acumulados por una sociedad importan en la medida que favorecen o retardan el avance material". Participacionista: "La selección de lo que se preserva y la manera de hacerlo deben decidirse a través de un proceso democrático en el que intervengan los interesados y se consideren sus hábitos y opiniones" (pp.43-50). Con lo anterior se tiende un panorama general respecto al patrimonio, el cual se presenta como insuficiente y restrictivo que cerca las posibilidades del desarrollo de un patrimonio situado y participativo, que responda a diferentes condiciones contextuales. Un ejemplo de esto fue el estudio realizado por el Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS) entre 1987 y 1993 demostró el desequilibrio en la Lista de Patrimonio Mundial, pues había una amplia representación de lugares históricos y arquitectónicos élite europeos y las culturas vivas y tradicionales no estaban suficientemente representadas. Es pues ineludible procurar un equilibrio en la inclusión de sitios que no estén relacionados, únicamente, con expresiones de las clases y países hegemónicos, ya que el patrimonio cultural no se limita a las materialidades, sino que incluye tradiciones y expresiones heredadas que se mantienen vivas, además de usos y prácticas contemporáneas características de diferentes grupos culturales. Para el turismo, por ejemplo, es fundamental aumentar el número de visitantes, lo que ha generado una amplia inversión en infraestructura para su recepción y con ello una escenificación permanente de la idea de patrimonio que se quiere vender, lo que se muestra no pertenece al acontecer de los lugares, lo que se expone corresponde a la producción y exhibición para vender, que en últimas es hecho para el turista, y de esta manera pueda obtener una buena experiencia. Este turismo se apoya en un imaginario que es un tipo de historia que no transcurre, ni deviene, ni es presente, sino que se permanece anclada a otro momento y es lo que Vélez-Granda (2016) denomina la puesta en escena del patrimonio o escenificación del patrimonio, una situación altamente producida para que el turista vea todo aquello que espera de esa identidad y cuyo único f in es la mercantilización.

Y, por último, en cuanto al patrimonio como bien de consumo, quedan relegadas aquellas producciones que se gestan en las clases sociales más populares las cuales representan de manera más fiel la historia local, y con ello los imaginarios y las maneras de muchos de estar en el mundo.

Lo anterior pone al patrimonio de cara a una serie de amenazas, entre las que se encuentran, la sobreexposición a los procesos de comercialización, las regulaciones deficientes, los procesos de desplazamiento de las comunidades, la auto desvalorización de las costumbres, la desaparición de los portadores del conocimiento o de la expresión cultural y con ello se pierde todo sentido para el grupo cultural y posiblemente se extinga por completo, así que se corre el riesgo de un detrimento patrimonial debido a su fosilización y banalización.

Patrimonio como Construcción social

Vélez-Granda (2016) expone una propuesta como alternativa a las construcciones de patrimonio antes expuestas: el patrimonio como construcción social. Este se entiende como una construcción social pues no ha estado presente ni en todas las sociedades ni tampoco en todos los períodos históricos, sin embargo, ha logrado perpetuarse gracias al consenso en lo que se desea tener como patrimonio; lo que implica que dicha construcción puede transformarse según las variadas condiciones espacio temporales que se van suscitando, según nuevos consensos a los que se llegue, de acuerdo a diversos criterios de las partes interesadas.

La construcción social nace de la sedimentación de las experiencias humanas cuando varios individuos comparten una biografía común. Berger y Luckmann (2001) describen como social ese conocimiento que se ha objetivado en experiencias compartidas que tienen la posibilidad de transmitirse de una generación a otra: la sedimentación intersubjetiva puede llamarse verdaderamente social solo cuando se ha objetivado en cualquier sistema de signos, o sea cuando surge la posibilidad de objetivaciones reiteradas de las experiencias compartidas. Solo entonces hay probabilidad de que esas experiencias se transmitan de una generación a otra, y de una colectividad a otra. (Berger y Luckmann, 2001, p.9).

Esos espacios biográficos están muy distanciados de la forma en que se entiende el patrimonio hoy, como aquello que se debe cuidar y conservar porque es la representación simbólica de la identidad colectiva y este es su principal valor. Según Prats (1997), todo aquello que se encuentre en el interior de los límites de la tríada naturaleza-historia-inspiración es un referente simbólico que tiene el potencial de ser patrimonializable. Así, para constituirse en patrimonio, o mejor, en repertorios patrimoniales, tales referentes simbólicos deben ser activados por alguien que tenga un interés preciso en estos, es decir, que quiera visibilizarlos. De esta manera, el patrimonio es el símbolo y su principal virtud es la capacidad que tiene de expresar la identidad o diversas versiones ideológicas de la identidad.

Cabe aclarar, que, en este sentido, las diferentes colectividades y las organizaciones sociales juegan un papel muy importante, ya que es a través de sus acciones que se da la comprensión de las expresiones de la identidad y del patrimonio como apropiación social, además de la importancia que tiene la agencia de tal legado, su divulgación,

acceso, circulación, reconfiguración y transformación para la activación de lo patrimonial en cada territorio. Todas estas posibilidades de activación del patrimonio solo se llevan a cabo si finalmente se da un consenso para adherirse y otorgar el respaldo en número y acciones para su preservación; es decir, si se legitima en la colectividad.

Patrimonio y diseño, una relación que nos permite reescribir la historia de nuestra artificialidad.

El patrimonio como construcción social abre la posibilidad a posibles relaciones y maneras de participación entre el diseño y el patrimonio; así frente al panorama descrito sobre las diferentes concepciones de patrimonio que coexisten en la actualidad, surge la pregunta acerca de cuál podría ser la contribución que la concepción de patrimonio como construcción social aporta al campo de conocimiento y a la práctica del diseño; sobre todo si se toma en cuenta la relación que este último ha guardado con la mercantilización de los artefactos y su saber hacer en concordancia con las premisas del desarrollo.

Para dar respuesta a esta pregunta, no es posible partir de una definición del quehacer del diseño única, como tampoco es posible asumir que el diseñador es por defecto neutral. Dado que, como expusimos anteriormente, la noción misma de patrimonio es una construcción social consensuada por una sociedad en un tiempo determinado, que reúne las ideas de lo que para ese grupo humano es valioso y por tanto merece ser preservado, es necesario tomar como punto de partida la concepción de lo social para el diseño. Si bien podría afirmarse que la naturaleza misma del diseño es social y esto define su quehacer, desde el momento de su afirmación como disciplina en el siglo XX ha recorrido caminos en los que la pregunta sobre para qué y para quién se diseña, y los medios para lograrlo ha tenido diversas respuestas y ha obedecido a diferentes intereses.

Al remontarnos al Arts and Crafts como antecedente de la disciplina por venir, se observa cómo su pregunta por lo humano durante la emergencia de la industrialización trae respuestas que abogan por el retorno a un orden previo a la llegada de la máquina. Durante las primeras décadas del siglo XX, diseñadores modernistas como Moholy-Nagy (1947) con sus ideas acerca de un diseño para la vida, se expresaron decididamente sobre la capacidad que tenían las nuevas tecnologías y los artefactos de promover un cambio social (Margolin, 1997). Por su parte Le Corbusier y otros diseñadores y arquitectos asociados a la Nueva Objetividad, declararon que: "lo social" puede ser influenciado directamente por medio de la arquitectura y el diseño. La sociedad es función del diseño" (Dorrestijn, S., & Verbeek, P. 2013, p. 50) aunque esa sociedad fuera considerada como un todo homogéneo y pretendidamente universal.

Un momento de inflexión para la reflexión teórica sobre el compromiso social del diseño y sus posibilidades de acción transformadora llegaría con Victor Papanek (1971) y el llamado giro antropológico del diseño (Clark, 2015), el cual plantea que el diseño debe de estar al servicio de la ecología, los segmentos discapacitados y los grupos minoritarios de la sociedad; es ahí donde está la responsabilidad social de los diseñadores, afirma Papanek, puesto que el hacer un buen o mal diseño puede implicar cambios en el mundo real.

Si bien para el diseño es claro que su pensamiento y práctica tiene la capacidad y la responsabilidad de transformar a la sociedad y con el giro antropológico reconoce que dicha sociedad es diversa, cuando -como enuncia Findeli (2018)- se interroga a la definición de diseño entregada por Simon hace ya varias décadas: "el diseño se trata de definir cursos de acción para cambiar las situaciones existentes en unas preferibles", es necesario preguntarnos: "¿qué y quién define una situación preferible? ¿los diseñadores son los expertos en esa definición? ¿en cuáles circunstancias podrían los diseñadores hacer del mundo un lugar más habitable, si se acepta que la habitabilidad es una de las tareas del diseñador? ¿pueden los diseñadores ser mejores en tomar decisiones morales y de valor que otros?" (p. 105).

Como vemos, tanto las concepciones de patrimonio como las del diseño, son interrogadas por su función social y por su compromiso ético. Las maneras en las que el diseño, desde su pensamiento y práctica, dialoga con otras disciplinas para interrogarlos en la búsqueda de soluciones, o de otras problematizaciones que contribuyan a superar los desequilibrios del mundo social y aporten a la construcción de futuros sostenibles, es la pregunta más acuciante para la disciplina en el presente y el tiempo por venir.

Y es por esto que algunos de los más fuertes debates disciplinares de las últimas décadas se ubican en el cuestionamiento mismo del diseño como disciplina, esto es, como institución histórica ligada a los valores de la modernidad occidental y el desarrollo, la cual ha promovido formas homogenizantes de concebir nuestra relación con los objetos en las que ha primado la relación de mercancía.

El diseño para la transición o para las transiciones, el diseño ontológico (Fry, 2009; Escobar, 2016), el diseño del sur, diseño con otros nombres y diseños otros (Gutiérrez, 2015) son algunas de las orientaciones que promueven una nueva comprensión más integrada de la complejidad de las relaciones entre el hombre, la naturaleza y la artificialidad que supere las formulaciones que desencadenaron la revolución industrial y la era moderna.

Estos marcos de reflexión para el diseño tienen en común la comprensión de la interconexión de los sistemas sociales, culturales, económicos, políticos, para actuar sobre problemas complejos como la desigualdad económica, la pérdida de la biodiversidad, el debilitamiento de la comunidad, el agotamiento de los recursos, el cambio climático (Escobar, 2016). Plantean una posición ética diferente, su mirada y compromiso está en lo local y lo comunal y no en la globalización promovida por el neoliberalismo; reformulan así una concepción de su compromiso con la sociedad en el que "los diseñadores (redescubren) las capacidades de la gente para dar forma a sus mundos a través de herramientas y soluciones colaborativas". (Escobar, 2016, p.44)

Este profundo compromiso con el lugar, las comunidades y sus prácticas, las particularidades de cada cultura y sus interrelaciones con el ambiente, nos permiten ubicarnos en una comprensión del pensamiento y la práctica del diseño capaz de dialogar con una comprensión en coherencia del patrimonio como construcción social. También nos permite, como diseñadores, aportar a una revaloración de lo patrimonial a partir del reconocimiento de la capacidad que tienen los artefactos y el saber hacer de las personas que los crean, de reescribir una historia propia de la artificialidad.

Desde esta premisa un artefacto y un saber determinado como patrimonial, lejos de estar restringido al terreno de la artesanía del cual el diseño ha pretendido diferenciarse, contribuye a la construcción de la historia de un diseño local que nos permite conocernos aún más como sociedad a partir de nuestros artefactos. Desde las premisas del diseño ontológico, solo a partir de esta comunión entre las personas, las materialidades y las localidades en conexión con el entorno, es posible que el diseño como práctica pueda contribuir a la construcción de futuro. Pero esto implica comprendernos como dueños de un saber que nos es propio, conocer quiénes somos a través de nuestros artefactos diseñados, la evolución de sus linajes y las hibridaciones culturales de las que son parte por estar vivos, actualizándose en la puesta en escena de su creación.

Implica también que nos acojamos a la propuesta de autores como Alfredo Gutiérrez (2015) a reflexionar sobre la actividad humana de diseñar fuera de los modelos industriales, capitalistas, modernos y desarrollistas que desalojan la historia propia, las creencias, los mitos ligados a la creación y los diluyen en universales.

La evidente relación que se teje entre este patrimonio y este diseño, da un giro respecto al lugar del diseño dentro de las dinámicas multi, trans e interdisciplinares, ya que, por su misma emergencia multidisciplinar, pareciera siempre el saber receptáculo que acoge, interpreta y adapta otros saberes, es decir el diseño como un saber siempre asistido por otros, sin embargo, esta deslocalización de su lugar hegemónico tanto del patrimonio como del diseño, permite que este último, participe activamente y aporte al devenir del patrimonio, (lo que no quiere decir que el diseño no se vea afectado por los postulados del patrimonio) sin embargo, con esto, se igualan los lugares desde donde se enuncia un saber, una reflexión y unas acciones.

CONCLUSIONES

El patrimonio con sus origines en la institución (Institucionalizado: protegido y regulado) ha generado diferentes corrientes del mismo (como recurso turístico, como bien de consumo), que son insuficientes en tanto el reconocimiento de diferentes expresiones culturales y con ello un detrimento patrimonial debido a su fosilización y banalización.

Existe una alternativa al patrimonio institucionalizado y sus corrientes: el Patrimonio como Construcción social. Este postula un patrimonio en constante construcción y que puede transformarse según las variadas condiciones espacio temporales, los deseos, necesidades, inspiraciones de diferentes grupos humanos, lo que implica un ejercicio de aprobación por parte de quienes estén interesados.

Tanto las concepciones de patrimonio como las del diseño han sido interrogadas por su función social y por su compromiso ético, esto se debe a que ambos se han concebido como hegemónicos, centrados en la mercantilización, en los valores de la modernidad occidental y el desarrollo que ha promovido la homogenización, sin embargo, ambos traen consigo sus posturas alternativas: el diseño ontológico y patrimonio como construcción social. Ambos en profundo compromiso con el lugar, las comunidades y sus prácticas, las particularidades de cada cultura.

La relación que se teje entre el patrimonio como construcción social y el diseño ontológico, permiten el reconocimiento de todos los saberes y conceptos, donde ya uno no es subsidiario del otro, sino que se afectan mutuamente. Es decir, situarse en estos lugares tanto en el patrimonio como en el diseño permite un intercambio de conocimiento más profundo que lleva a impactos substanciales en cada saber.

REFERENCIAS

García Canclini, N. (1993). Los usos sociales del patrimonio cultural. En E. Florescano. (Ed.). El patrimonio cultural de México. (pp.41-62). México: Fondo de Cultura Económica.

Prats, L. (1997). Antropología y patrimonio. Barcelona: Ariel.

Prats, L. (2003). Patrimonio + turismo = ¿desarrollo? Pasos, 1(2), 127-136.

Múnera, M. (2007). Resignificar el desarrollo. Medellín: Editorial Universidad Nacional de Colombia.

Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño. La realización de lo comunal. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.

Vélez Granda, S. (2016). Patrimonio cultural y desarrollo en el corregimiento de Santa Elena (Medellín) (Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.

Dorrestijn, S., & Verbeek, P. (2013). Technology, wellbeing, and freedom: The legacy of utopian design. International Journal of Design, 7(3), 45-56.

Margolin, V. (1997). The Struggle for Utopia Rodchenko, Lissitzky, Moholy-Nagy, 1917-1946. Chicago: University of Chicago Press.

Dorrestijn, S., & Verbeek, P. (2013). Technology, wellbeing, and freedom: The legacy of utopian design. International Journal of Design, 7(3), 45-56.

Clarke, A. (2015). Design for Development, ICSID and UNIDO: The Anthropological Turn in 1970s Design. Journal of Design History. doi:10.1093/jdh/epv029

Findeli, A. (2018). The Metamorphosis of the Designer: A Prerequisite to Social Transformation by Design. En Förster, Herbert, Hofmann, Jonas (Eds.), Un/Certain Futures - Rollen des Designs in gesellschaftlichen Transformationsprozessen (pp.103-114). Transcript.

Papanek, V. (1971). Design for the real world: human ecology and social change. London: Thames and Hudson, 1984.

Moholy-Nagy, L. (1947). Vision in Motion. Chicago: Wisconsin Cuneo Press.

Fry, T. (2009). Design futuring: sustainability, ethics, and new practice. Oxford: Berg.

Gutiérrez, A. (2015). Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. Nómadas (43),113-129

QATIPANA: Procesos de individuación sobre la relación entre arte, máquinas y sistemas naturales

Renzo Christian Filinich Orozco
Doctor (c) Estudios Interdisciplinarios
sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad
Universidad de Valparaíso
renzo.filinich@postgrado.uv.cl
Santiago de Chile, Chile

RESUMEN

El presente ensayo gira en torno a los conceptos y procesos de Devenir e Individuación a través de un ecosistema híbrido cuya arquitectura lleva por nombre Qatipana (palabra quechua que denota el flujo de los sistemas de procesamiento de información), aunque no puede considerarse como una teoría de sistemas, tiene la utilidad de poder explicar algunas observaciones empíricas que aquí se presentan; y donde se evidencia un modelo funcional basado en la articulación de un sistema de procesamiento de información apoyado en los enfoques del filósofo Gilbert Simondon; esta investigación tiene como objetivo observar un ciclo sensoriomotor realizado por el sistema cognitivo de un agente de Inteligencia Artificial. Para establecer este modelo de inspiración biológica, utilizamos los conceptos de información y modulación en Gilbert Simondon, información en la cibernética de Norbert Wiener y cosmotécnica del filósofo chino Yuk Hui. Estos recursos obligan a plantearnos la siguiente pregunta: ¿Cómo influye el mono-tecnologismo e informatización de las técnicas culturales en la propia naturaleza del conocimiento del afecto del estar con los demás (personas, cosas, animales)? Para responder a esta pregunta se ofrece un estudio interdisciplinario (artes, ciencias, tecnologías de la información) sobre el efecto de esta simbiosis y de qué manera se puede ver en el uso pleno de conocimientos sobre los fundamentos de la materia viva y no viva. En conclusión, las implicaciones y limitaciones de este modelo y la investigación que se está llevando a cabo para presentar su utilidad y probabilidad como modelo tecno-diversificado del sistema cognitivo algorítmico son parte de las cuestiones de comunicación y afecto en las decisiones que brinda este sistema cibernético.

PALABRAS CLAVE

Tecnología; Individuación; Cosmotécnica; Cibernética; Información.

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta investigación artística es desarrollar una arquitectura híbrida que hemos denominado Qatipana (palabra quechua que denota flujo de sistemas de procesamiento de información), aunque no puede considerarse como una teoría de sistemas, tiene la utilidad de poder explicar algunas observaciones empíricas que aquí presento. Las implicaciones y limitaciones de dicho modelo y la investigación que se está llevando a cabo para presentar su utilidad y probabilidad como modelo de un sistema cognitivo algorítmico son parte de las cuestiones de comunicación y afecto en las decisiones proporcionadas por este sistema cibernético.

Para lograr este objetivo, la investigación gira en torno a los conceptos y procesos de devenir e individuación donde evidencia un modelo funcional basado en la articulación de un sistema de procesamiento de información a partir de los planteamientos del filósofo Gilbert Simondon (2015); este proceso, tiene como objetivo modelar el ciclo sensoriomotor realizado por un sistema cognitivo de un agente de Inteligencia Artificial (IA). Para establecer este modelo de inspiración biológica, utilizamos los conceptos de información en la cibernética de Norbert Wiener (1948), información y modulación en Gilbert Simondon (2015), y los planteamientos sobre cosmotécnica y tecnodiversidad del filósofo chino Yuk Hui. (2017)

En la hipótesis de esta investigación afirmamos que en la medida que entregamos un enfoque y mirada sobre la tecnologización del mundo como un proceso de individuación, tomando el concepto de Simondon en este devenir; prevemos que un agente artificial y su medio pueden desfasarse para resolver sus tensiones y dar lugar a individuos físicos o vivientes que constituyen un sistema y atraviesan una serie de equilibrios metaestables, desde este enfoque es posible demostrar su capacidad de invención como claro ejemplo de una forma de individuación transindividual (referida al ser humano), que gracias a la información que el agente artificial adquiere y recupera por medio de esta "subjetivación", la cual integra la percepción y la afectividad; permite crear nuevas normas o artefactos instalándose en su devenir, como es su uso en el caso de la bioeconomía y el capitalismo cognitivo (Fumagalli, 2010), de este modo sugiere la hipótesis de que la IA podría ser también una inteligencia extraterrestre (Parisi, 2019) y no solo una aplicación de un poder vertical. Como se describe aquí, este proceso es muy visible al trazar la historia y la operatividad del concepto de ecosistema: desde la teoría

de la mente hasta las políticas de resiliencia. Al ubicar el discurso del ecosistema dentro de conversaciones filosóficas más largas que rodean la relación entre la unidad orgánica y la potencialidad normativa algorítmica, permite construir una proximidad del ecosistema a las teorías del organicismo algorítmico, se comprende mejor por sus implicaciones políticas plenas: "la percepción de toda la tierra como ecosistema (como en la hipótesis de Gaia)" (Pasquinelli, 2017, p. 320). Al igual que la "ironía recursiva" que define la hibridación tecnológica del ecosistema, para usar la frase de Pasquinelli (2017), estas operaciones dejan en manifiesto la crítica de la economía política, que es más que una coincidencia del resultado de la división industrial de energía e información como una abstracción del trabajo; impulsado por el capitalismo acelerado, ya que el calentamiento global se hace visible mediante las mismas herramientas epistemológicas que impulsan el problema. Tal es la trampa recursiva de la computación planetaria.

La provocación vertida en esta investigación con respecto a las formas de gobernanza ambiental a gran escala es importante y, como se destacó anteriormente, en línea con un conjunto más largo de transacciones históricas que pueden rastrearse hasta preguntas que colocan al individuo orgánico en relación con el todo social y tecnológico. De hecho, como muestra la historia del ecosistema, esta forma de gobernanza ya se identifica en las políticas como resiliencia.

Por otro lado, este proyecto aborda modos de construir epistemologías generadas a partir del campo del arte de los nuevos medios. Por un lado, observamos una colaboración interdisciplinaria cada vez más intensa con la ciencia y la tecnología; por otro lado, el arte, el diseño y la tecnología están convergiendo bajo la fuerza de la industria cultural. En ciencia, la simulación ha dado un vuelco a la epistemología establecida, ya que los experimentos científicos, el método de investigación fundamental propuesto por la ciencia de mediados del siglo XX, ahora exigen la colaboración con simulaciones por computadora. En 2013, el premio Nobel de Química fue para Martin Karplus, Michael Levitt y Arieh Warshel, quienes desde la década de 1970 se han dedicado al desarrollo de simulaciones de dinámica molecular. Desde el campo de las humanidades, hemos observado el surgimiento de una nueva disciplina fuertemente financiada, las humanidades digitales, que coincide, después del concepto de lo inhumano propuesto por Lyotard en 1992, con discursos sobre la filosofía posthumana, cyborgs, ontología orientada a objetos, etc. A la luz de la transformación traída por las tecnologías de las telecomunicaciones, podemos revisitar la hipótesis de Lyotard sobre la desestabilización del concepto de lo moderno. ¿Dónde está este concepto de lo humano yendo después del post, o más allá? ¿No deberíamos exigir una nueva forma de orientación después del dominio y la desorientación de la noción de humanidad como constructo cultural, quizás una orientación que no imponga ni la voluntad de dominio de las políticas que se constituyen fuera de lo humano?

METODOLOGÍA

De este modo, esta investigación busca proporcionar una perspectiva crítica sobre un marco conceptual dentro de los procesos de Ontogénesis y Filogénesis mediante el cruce entre sistemas naturales y artificiales en el territorio latinoamericano. Para abordarlo, se traza la relación arte - máquina - sistemas naturales (Filinich & Chibey, 2020). Y pregunta ¿Cómo influye el mono-tecnologismo e informatización de las técnicas culturales en la propia naturaleza del conocimiento del afecto del estar con los demás (personas, cosas, animales)? ¿En qué sentido la no-diversidad tecnológica ya implica la noción de "cadenas de operaciones" y, por lo tanto, un (retro)acoplamiento permanente entre la agencia viva y la no viva y que se evidencia en la actual condición técnico-ecológica en Latinoamérica? La crítica propuesta en esta investigación responde a cómo las tendencias se manifiestan de manera irreductible con las contratendencias, formando sistemas dinámicos abiertos. Stiegler nos dice: "hoy en día, las plataformas ofrecen eliminar este juego y es por eso que el estado actual de los hechos inherentemente exige la cuestión de una política de la diversidad" (Stiegler, 2020, p. 67). De este modo, el desafío es introducir nuevas condiciones para la variabilidad, reconstituyendo la tecnodiversidad Latinoamericana o una realidad cosmotécnica diferente (Hui, 2017).

La cosmología no es un conocimiento teórico puro; de hecho, las cosmologías antiguas son necesariamente Cosmotécnicas. Tomando la noción de Hui (2017), podemos dar una definición preliminar de Cosmotécnica aquí: significa la unificación del orden cósmico y el orden moral a través de actividades técnicas. Por otra parte, la tecnología moderna ha roto la relación tradicional entre cosmos y técnica; se convierte en una fuerza gigantesca, que transforma a todo ser en mera "reserva permanente" (Bestand), como observa Martin Heidegger en su famosa conferencia de 1949 La pregunta por la técnica (Heidegger, 2016). En una primera etapa, argumentamos que a la luz de la teoría de la individuación de Simondon[1] podemos observar un proceso del mundo dinámico por el cual todo surge: tecnología, seres vivos, individuos, grupos y pensamientos. La subjetivación completa del individuo requiere individuaciones tanto individuales como colectivas

1. La individuación en términos de Simondon, no produce como resultado únicamente al individuo, sino que forma también al medio asociado. El individuo es, entonces, una cierta fase del ser que posee una realidad preindividual con unos potenciales que la individuación no alcanza a consumir. El ser está en devenir y por lo tanto tiene la capacidad de desfasarse en relación consigo mismo y de resolver sus tensiones, entendido el desfase como el cambio de un estado a otro, es decir, el devenir (Simondon, 2015).

y poder observar una posible propuesta de una individuación psíquica-socio-tecnológica para Latinoamérica; visto desde la perspectiva (de) la "racionalidad causal" en occidente, los modos de producción que se dan bajo esta lógica, es errónea y problemática en un contexto Latinoamericano. Nuestro argumento combina la noción de Cosmotécnica de Hui con la genealogía epistemológica de Maturana y Varela (1994), como una interpretación de la lógica autopoiética de sistemas biológicos y sociales para entender los procesos de sincretismo y proyección de la ciencia y la técnica cercanos a la cibernética en Latinoamérica, o al menos intentarlo. Como dijo el periodista Roger Pol-Droit un día después del deceso de Gilles Deleuze: "lo importante no será por lo tanto inventar lo múltiple, sino llevarlo a la práctica" (Droit, 1995, p. 28). Esta mirada nos permite contrastar modelos de construir estos procesos de producción, bajo una racionalidad o modo de pensar en un sentido cosmo-eco-político, desde este enfoque lo convierte en el conducto por el cual, una vez más, la metafísica se ve desde la perspectiva del arte, y el arte se ve desde la perspectiva de la vida.

Combinando estos aspectos, podemos llegar a la conclusión de que observar y analizar hitos tecnológicos latinoamericanos y plantearlos en la situación actual del extenso mundo conectado de la informática y la presencia generalizada de la tecnología en un entorno de información cada vez más rico entre entidades humanas y mecánicas: es decir, que esto implica no solamente una reconsideración de la "universalidad" de la técnica, sino también el antropomorfismo implícito en la imagen del homo faber: lo que define la tecnicidad y la tecnología como una prótesis inmanente, extensa y excluyente del ser humano.

Por otra parte, usaré el término de ecologías híbridas, para evaluar críticamente las dimensiones históricas y políticas de una "universalidad" de la tecnología en el contexto latinoamericano. Argumentando que si bien las tecnologías digitales y de red inicialmente parecían ofrecer nuevas esperanzas para la reorganización del trabajo -ejemplificado por el movimiento del software libre-, el posterior aumento de los teléfonos inteligentes y las redes sociales parece haber convertido estas esperanzas en ilusiones perdidas: los efectos de red y las plataformas algorítmicas son hegemónicas[2]. A menos que ocurra algo completamente improbable, esta tendencia distópica parece destinada a continuar. Qatipana se muestra cómo una forma de activismo creativo y tecnológico, a su vez, responde a que el concepto de naturaleza debe integrarse junto a los conceptos de Cosmopolítica y Cosmotecnica (Hui, 2017) como una reconciliación entre lo universal y lo particular; entre naturaleza, política y técnica. Esta simbiosis natural con una artificial, se ha convertido en un llamado a refundar una posible Cibernética de tercer-orden, como la conceptualiza Dulmini Perera (Perera & Kousoulas, 2021). Esta investigadora considera los procesos de cibernetización como una ecología generalizada preocupada por la vida y la producción, intercambio y consumo de sentido. Por tanto, cree que la cibernetización puede sentar las bases de una explicación ecológica que examine cómo se comunican los signos y cómo se produce y experimenta el significado dentro de los sistemas ecológicos. Esta cibernética de tercer-orden se extiende más allá del alcance original de los organismos vivos y sus entornos a ecologías de ideas, poder, instituciones, medios, etc. En este sentido, la cibernetización sería radicalmente ambiental, ya que postula la primacía de las relaciones sobre los términos fijos, las oposiciones binarias y las lógicas lineales.

El proyecto señala además que a través de los procesos históricos de una relación entre tecnología-sociedad en Latinoamérica (Cybersyn en Chile), se puso en énfasis la dimensión téchnē, physis y metaphysika (no como conceptos meramente independientes sino también como conceptos dentro de los sistemas); formando sistemas dinámicos abiertos y metaestables (Simondon, 2015). Con este espíritu, el concepto de técnicas culturales, es decir, técnicas escriturales, figurativas y de computación integradas con un potencial autorrepresentativo, se crea para mostrar qué tipo de tecnologías tienen más probabilidades de determinar e influir en la autocomprensión y por lo tanto, debería ser privilegiado por el enfoque de una investigación Cosmotécnica comparada.

Finalmente, se enfatiza cómo la relación entre arte-máquina-sistemas naturales aunadas al concepto de Cosmotécnica de Yuk Hui[3] nos proporciona un excelente dispositivo teórico para investigar el papel de la tecnología en relación para mejorar nuestra comprensión de una tecnodiversidad pluralista bajo una cosmopolítica latinoamericana.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Uexküll nos propone "un paseo por mundos desconocidos" (Uexküll, 2016, p. 5), mundos extraños para nosotros pero conocidos por otras criaturas, "tan diversos como los propios animales" (Uexküll, 2016, p. 33). Para hacer esto, sugiere, debemos crear una burbuja de jabón imaginaria

2. Como ejemplo podemos tomar, los algoritmos de clasificación de noticias y los bots de redes sociales que influyen en la información que ven los ciudadanos. Los algoritmos de calificación crediticia que determinan las decisiones de préstamo. Los algoritmos de fijación de precios en línea que determinan el costo de los productos de manera diferencial entre los consumidores, etc.

3. Según la tecnodiversidad de Hui (2020), la ciencia y la tecnología deben entenderse como medios para volver a la vida, pensando lo local en términos de sistemas de conocimiento, como caminos hacia el verdadero pluralismo o "cosmotecnica múltiple", para usar el concepto clave de Hui en este contexto.

alrededor de cada criatura. Cada una de estas burbujas contiene sólo las percepciones a las que la criatura tiene acceso y luego forma su propio mundo verdadero. Cada una de estas burbujas representa el mundo tal como aparece ante los propios organismos. Como cada organismo percibe de manera diferente, hay tantos de estos mundos como organismos en la naturaleza. Uexküll no considera a los organismos como meros objetos sino como sujetos cuya actividad esencial consiste en percibir y actuar. Todo lo que un organismo percibe es parte de su mundo perceptivo (Merkwelt), mientras que todo lo que hace un organismo es parte de su mundo operativo (Wirkwelt). El mundo perceptivo y operacional juntos forman una unidad cerrada llamada Umwelt (Uexküll, 2016). De esta manera, incluso si los mismos objetos están presentes en un determinado entorno, no serán percibidos de la misma manera por los diferentes organismos y no tendrán el mismo significado para ellos.

El segundo concepto importante de Uexküll a considerar en este contexto, es decir, cuando se trata de la relación entre un organismo y su entorno, es el de conformidad con una regularidad (Planmäßigkeit). Uexküll llama a la conformidad con un plan la fuerza de la naturaleza "que combina los múltiples detalles en un todo por medio de reglas. Las reglas superiores, que unen cosas separadas incluso por el tiempo, se llaman en general planes" (Uexküll, 1926, p. 175). En otra parte, Uexküll define la conformidad con un plan como "una regla que se extiende a través del tiempo y el espacio" (Uexküll, 1926, p. 270), "una regla en la naturaleza viva, que se revela incluso en los procesos mecánicos del organismo" (Uexküll, 1926, p. 270), "y como ley súper mecánica" (Uexküll, 1926, p. 319). La conformidad con una regularidad es responsable de la creación de todos los organismos y su Umwelten, es como la partitura que presenta la "melodía", que da cuenta de toda la naturaleza. En última instancia, la conformidad con una regularidad asegura la perfecta complementariedad entre los diferentes organismos y sus Umwelten.

Mediante esta noción, Uexküll se expresa contra el concepto de adaptación. Desde el punto de vista de la teoría de la adaptación, de hecho, nos manifiesta que "cada organismo es producto de influencias a las que ha estado expuesto durante miles de años" (Uexküll, 1926, p. 42). A través de innumerables ciclos de ensayo y error, los organismos alcanzan su forma adecuada, un producto final adaptado y congruente a las condiciones del medio en el que se encuentran. A través de esta mirada de von Uexküll, múltiples cruces posibles entre medio técnico y aquellas materialidades orgánicas que prescinden de soportes tecnológicos son posibles de encontrar en una geografía particular. Si los primeros modernos nos proporcionan una visión mecanicista del mundo a través de la geometrización (Kepler, Galileo, Newton, Descartes entre otros) y la ciencia experimental (Bacon y Boyles), ahora con la cibernética como la realización y concretización del pensamiento organicista que comenzó a culminar desde finales del siglo XVIII, ¿podemos acabar finalmente con la modernidad con la cibernética?, ¿No encontramos ya en la cibernética, y su versión planetaria, la teoría de Gaia, una lógica genérica que descansa en el reconocimiento de la relación entre el ser vivo y su medio?. De este modo, en Qatipana estas interrogantes se transponen dentro del contexto latinoamericano haciendo surgir interrogantes como: ¿Cuál es el giro decolonial dentro de las plataformas digitales en su agenciamiento causal algorítmico?, tomando en cuenta que los agenciamientos sociales que articulan son, en primer lugar, agenciamientos de lo sensible. Tomando las nociones de Uexküll, reconocemos la necesidad de rearticular la noción de modernidad, es decir, "el exterior creado desde el interior" (Mignolo & Tlostanova, 2006, p. 206), el pensamiento fronterizo es una posición epistemológica que emerge de la diferencia colonial. No como el resultado de rechazar la modernidad, sino de aferrarse a un pensamiento y un sentir arraigados en un cuerpo situado en la exterioridad de la modernidad, esto es llamado una "desobediencia epistémica" (Mignolo, 2000).

Entendido como una alternativa a esta explicación ontogenética, el concepto de cuerpo simbiótico en Qatipana, de este modo puede ser visto como la transducción del organismo y el entorno maquínico, esta simbiosis, proporciona un mejor modelo complementario original (técnico) por la razón precisa de que invierte en la creatividad de la encarnación. Por lo tanto, en lugar de asumir que la evolución técnica y la viva se enfrentan extrínsecamente, Qatipana apuesta todo por la correlación intrínseca de las dos: los entornos maquínicos pueden convertirse en desencadenantes de la evolución creativa precisamente porque están en juego en la vida encarnada, y la vida encarnada puede inducir modificaciones del entorno híbrido precisamente como un medio para intensificarse, para ejercer su margen de inmortalidad. De hecho, si el cuerpo y el entorno son correlatos transductivos, no pueden considerarse separados uno del otro, lo que significa que el concepto de Qatipana de cuerpo simbiótico, tomado como modelo para la epifilogénesis del ser humano, esboza un retorno a la condición original de tecnogénesis humana: la recursividad que une la corteza y el Sílex. Y, a partir de esta condición originaria, esta investigación propone reconstruir una cultura diferente, una que, a diferencia de las propuestas de Stiegler de la memoria técnicamente sustentada (terciaria), nunca corta sus vínculos con la encarnación como la bisagra que conecta el cuerpo y el medio, lo zoológico y lo técnico. No importa cuán compleja se vuelva la cultura, siempre albergará, en su mismo centro, la transducción simbiótica de la vida antes de cualquier división posterior. Por eso es necesaria una revolución artística y su relación con los medios tecnológicos.

Según Canguilhem, Uexküll invierte el problema de la relación organismo-medio, ya que afirma que la característica de lo vivo es crear un medio para sí mismo mientras que el estudio de un ser vivo en condiciones

experimentales es imponer un medio. En definitiva, para asegurar la armonía y el perfecto ajuste entre los organismos y sus entornos, Uexküll aboga por la existencia de un mundo predeterminado, un mundo en el que los túneles de vida son fijos y predestinados: "Partiendo de estos factores inmutables que determinan toda la vida en el mundo, llegamos a ver que la vida misma se basa en leyes fijas, que se ajustan a un plan". (Uexküll, 1926, p. 84)

El proyecto Qatipana, aboga por un cambio de pensar en los "nuevos medios" como un conjunto de objetos discretos a entender los medios, antiguos y nuevos, en términos de los procesos interconectados y dinámicos de la mediación. También describe lo que está en juego en este cambio de pensar en los medios de comunicación únicamente como elementos a nuestro alcance para reconocer nuestro enredo con los medios de comunicación tanto a nivel sociocultural como biológico. Este argumento nos llevará a plantear la siguiente pregunta: si los medios no pueden ser completamente externalizados de los temas o "usuarios", entonces, ¿cómo podríamos "nosotros" involucrarnos con "ellos" de manera diferente? También debemos considerar las implicaciones políticas y éticas de tales compromisos.

Un camino para delinear estos debates clave sobre los nuevos medios en los medios, las comunicaciones y los estudios culturales, es recurrir al trabajo de los filósofos como Martin Heidegger y Bernard Stiegler para explorar la relación entre "medios" y "tecnología" y para avanzar en una proposición de que la mediación es una condición intrínseca de estar en, y convertirse en, con, el mundo tecnológico. Bajo esta mirada, surge una posible hipótesis que devela ver la mediación como el problema subyacente y agenciamiento de producción de sensibilidad que opera a través de la bioinformatización, mediante cálculos algorítmico-digitales, es decir, un proceso de individuación maquínico. Como el papel de este ensayo es, ante todo, proporcionar un marco teórico (una caja de herramientas con los conceptos con los que trabajamos a lo largo de este ensayo), también se busca distinguir entre la cuestión de la mediación y la cuestión de los medios de comunicación (información). Esta distinción es principalmente heurística, es decir, tentativa y pragmática, y el propósito de separar la mediación de los medios de comunicación será aclarar la relación entre ellos. El método filosófico de división y reintegración de Henri Bergson (élan vital), re-apropiado por Simondon (transducción), es de particular utilidad para este análisis. Este "método" propone tres cosas: (1) que distinguimos entre problemas "verdaderos" y "falsos", (2) que distinguimos entre diferencias en grado y diferencias en especie, y (3) que consideramos el objeto de nuestra indagación en cuanto a su temporalidad. Esta última ley, o regla, es la más importante para Bergson, y será el principal medio por el cual buscaremos distinguir entre los medios y la mediación.

En este apartado, me gustaría matizar, si no corregir efectivamente, esa afirmación situando su concepción ecológica —o, como preferiría decir, transductiva— del "cuerpo tecnológico" en el contexto de los recientes debates teóricos[4] sobre la vida y su correlación con el concepto de humano. Hacerlo demostrará que la comprensión en Qatipana de la encarnación "de lo vivo" es más sofisticada de lo que dimos cuenta anteriormente y, en consecuencia, que está profundamente arraigada en una teoría integral de la vida.

En sus articulaciones teóricas y proyectos prácticos, que siguen siendo igualmente concretos, Simondon pone en primer plano el acoplamiento original de la vida humana encarnada con lo que los científicos del grupo Macy llamaron el "entorno informacional"[5]. Como suplemento original, en el correlato transductivo del cuerpo humano, la información constituye la base de cualquier actividad que informaría la evolución "epifilogenética" del ser humano (evolución por medios distintos de la vida, siguiendo el concepto del filósofo Bernard Stiegler). Aquí intento analizar las consecuencias de este gesto radical para nuestra comprensión de la vida, lo humano y el estado de las técnicas en / cómo la unión entre ellos. Porque si la tecnología, considerada como una dimensión primaria de lo vivo, constituye la base de la existencia misma de lo humano, podemos ver lo humano como un medio de "facultad perceptiva", bajo el aspecto dual de una forma genérica y ontología operativa (Koch, 2019, p. 1); entonces se puede esperar que la inversión de lo tecnológico como medio para la intensificación de la vida tenga importantes consecuencias evolutivas. Como se viene observando, el propósito del programa provocador en Qatipana será la constitución de una arquitectura de "destino reversible" y su formulación más reciente de una "ética de crisis".

Bajo este propósito, podemos tomar el pensamiento de Simondon, y esta es su contribución revolucionaria a la filosofía, uno debería pensar en la individuación no desde la perspectiva del individuo, sino desde la perspectiva del proceso que la originó. En otras palabras, la individuación debe pensarse en términos de un proceso que no solo da por sentado al individuo, que es su resultado.

En palabras de Simondon:

Si uno supone que la individuación no solo produce al

4. Por ejemplo, tenemos la muestra Critical Zones. The sciences and Politics of landing on earth en el Zentrum für Kunst und Medien (ZKM), curada en el 2020 por Bruno Latour y Peter Weibel, donde discuten un nuevo giro de lo "humano" en su habitar con la tierra y su política ecológica. https://zkm.de/en/exhibition/2020/05/critical-zones.

5. Algunos de estos científicos que participaron de los encuentros Macy (1946-1953), y abordan este tópico fueron Arturo Rosenbluth, Margaret Mead, Gregory Bateson, Heinz von Foerster.

individuo, uno no intentaría pasar rápidamente a través de la etapa de individuación para llegar a la realidad final que es el individuo, uno trataría de comprender la ontogénesis en toda la progresión de su realidad, y conocer al individuo a través de la individuación, en lugar de la individuación a través del individuo. (Simondon, 2009, p. 5)

Por lo tanto, el problema epistemológico recae en no cómo la téchnē deja el dominio de lo humano en el curso de convertirse en tecnologías, sino cómo estos procesos de «exteriorización» (Stiegler, 2002) cambian los conceptos mismos de, por ejemplo, número, imagen, comparación, espacio, tiempo, o ciudad. Sin embargo, la categoría antropológica de «exteriorización» no hace completamente justicia a estos procesos, ya que operan de manera retroactiva y recursiva en las técnicas originales. Junto con el concepto del texto y el libro, la práctica de la lectura también ha cambiado en el curso de la digitalización y la algoritmización del procesamiento del conocimiento; junto con el concepto de comparación, la práctica de comparación ha cambiado desde que está (por ejemplo, de imágenes) se ha convertido en una operación que se basa en la extracción de datos y el aprendizaje automático. Por otro lado, a la inversa, también debemos considerar, de manera arqueológica y mediática, el estado tecnológico de la vida como un punto de partida desde el cual preguntar qué técnicas culturales se utilizaron en primer lugar.

Dicho lo anterior, lo que entonces podemos observar, es una concepción completamente integral de la vida encarnada: una en la que la vida es, desde el principio, un bios, es decir, una vida dotada de una dimensión suplementaria, como en los suplementos de la razón o de la política que han co-determinado la concepción filosófica occidental del ser humano. Sin embargo, el suplemento en cuestión en el "ecosistema" Qatipana, en su arquitectura como tal, no es el de la razón ni el de su política, sino el suplemento de su arquitectura misma: la relación originaria del "individuo" propiamente dicho con algo exterior, con el entorno (Umwelt), la transducción del cuerpo arquitectónico mismo. Si esta relación originaria forma la base para las materializaciones transductivas subsecuentes del cuerpo en / y la biosfera, hasta el punto del conocimiento propiamente dicho (la relación ontogenética prevista al inicio de este apartado), sus orígenes corporales indican una afiliación con ese otro término griego para vida, zoe, la raíz del mismo término (zoología) que se considera complementado en la evolución epifilogenética del ser humano y de otras especies.

CONCLUSIONES

Los recientes desarrollos en los campos de la alta tecnología, como la robótica, la nanotecnología, la informática y todo el espectro de la genética, la bio y la neuroingeniería, sugieren que la cultura contemporánea no solo está al borde de una nueva revolución científica y tecnológica, sino que ya está entrando en un período cualitativamente diferente en su evolución histórica. Una característica distintiva de este período es la exploración máxima de los fundamentos de la materia viva y no viva, y la aplicación de los descubrimientos en este campo a la naturaleza física del humano. Esta es una salida radical del pasado, cuando la aplicación de las tecnologías se dirigió principalmente al mundo exterior, no a la humanidad misma. Parece que nunca antes el precio de tal desarrollo científico ha sido tan alto: la humanidad está comenzando a reformarse de acuerdo con sus propias concepciones sobre su estructura biológica y su evolución.

Esta investigación tiene como objetivo tener un alcance deliberadamente global, se ocupa de ejemplos de una variedad de escenarios sistémicos, ecológicos, planetarios y explora las resonancias entre ellos para trabajar constantemente entre perspectivas teóricas y empíricas en un contexto latinoamericano. Aunque el análisis circunda sobre nuestras propias experiencias de la obra durante la investigación, no imaginamos Qatipana como un informe sobre estos compromisos. Por lo tanto, no es sorprendente que estas investigaciones entre arte-ciencia-tecnología, marquen nuevos precedentes, fascinantes y al mismo tiempo aterradoras, y sean consideradas por los expertos en artes y humanidades como un tema que requiere una profunda contemplación y análisis. ¿Hasta qué punto son éticos los experimentos particulares en este campo?, ¿Cuáles son las perspectivas para la aplicación generalizada de nuevas tecnologías?, ¿Qué clase de mundos crearán? Estas son solo algunas de las preguntas que están sujetas a un animado debate en estas disciplinas. Del mismo modo, los artistas latinoamericanos no se han mantenido al margen de la discusión pública sobre lo que se está desarrollando, interpretando en sus obras las características tanto formales como conceptuales de las nuevas tecnologías.

Uno de los referentes más conocidos en este campo es el chileno Juan Downey, para él, el uso de las nuevas tecnologías era tan relevante como las preguntas por el contexto en el cual se planteaba la pregunta por el arte. Por un lado, Downey suele ser mencionado entre los pioneros del videoarte, en la misma época de Naim June Paik, pero también vemos su planteamiento en Chile del año 1973, con su obra Anaconda, al querer colocar una gran serpiente de este tipo sobre un mapa del país, representando como la gran compañía minera norteamericana no aceptaba perder el control extractivo. Y por otro lado, su experiencia con los indígenas Yanomami en la Selva brasileña, conviviendo con ellos para asimilar sus formas de representar el espacio, en contraposición al uso de la cámara de video o la concepción occidental de la arquitectura.

En una línea que podría definirse como cercana también están las exploraciones del artista argentino Luis Benedit, quien desde finales de los años sesenta inicia un camino de exploración entre ciencia y arte enfocado en la recreación de las variables de la construcción de un hábitat como "materiales, nuevas técnicas, nuevas expresiones", y "Microzoo". Así también en la Bienal de Venecia de 1970 presentó su obra "Biotron", realizada con

los científicos Antonio Batro y José Núñez. Ambos artistas han sido asociados de manera implícita o explícita con la Cibernética, representando una época en que la técnica debía asumir desafíos interdisciplinarios, pero además fortalecer el equilibrio entre los aspectos naturales, sociales y tecnológicos.

Podemos argumentar que las prácticas digitales, como obras de arte experimentales y representaciones, sirven de crítica y tienen un efecto indirecto en lo social y lo político, aunque ciertamente se necesita una redefinición de este término, ya que cuestionan la naturaleza misma de nuestras ideas aceptadas y sistemas de creencias respecto a las nuevas tecnologías. En este sentido, lo digital hace lo que todo arte vanguardista hace; es una extensión experimental de lo sociopolítico y cultural de una época. Como tal, la tecnología entonces implicaría una reconfiguración de nuestra experiencia encarnada. Cuando el cuerpo no puede alcanzar el significado al que se dirige, construye sus propios instrumentos y proyecta a su alrededor un mundo mediado. Bajo esta mirada, sería plausible comparar los procesos históricos tecno-socio-epistémicos que atravesó Latinoamérica desde la conquista, los pueblos andinos han sabido andinizar gran número de técnicas originarias de Europa, para integrarlas en su sistema, sin menoscabar su identidad, guardando la unidad sistémica y su cohesión lógica. Sin embargo, esta tecnología andina "enriquecida" ya no se maneja, hoy en día, en forma pura ni exclusiva, sino parcialmente, y junto con un creciente número de elementos técnicos originarios de la tecnología occidental moderna. De hecho, ahora "modernización" significa a menudo desandinización y occidentalización de la tecnología. Los elementos técnicos halógenos penetran en forma cada vez más rápida y numerosa en el campo andino. Este proceso es tan violento y acelerado que la adopción selectiva, su andinización y la integración de estos elementos en el sistema andino, se vuelven imposibles. El campesino los maneja como alternativa riesgosa y extraña al sistema.

A modo de conclusión, podemos dilucidar que la evolución humana es inseparable de la evolución de téchnē, la evolución de la tecnología. Uno no puede pensar simplemente en el ser humano como un animal natural, aislado del mundo material externo. En lo que se convierte, y en lo que es, está esencialmente ligado a las técnicas desde el principio. Leroi-Gourhan, nos dice al respecto en su texto "El Gesto y la Palabra": "La aparición de herramientas como especie (...) característica que marca la frontera entre animales y humanos" (1971, p. 90). Es en este contexto precisamente es donde podemos dar vida a la simbiosis Qatipana, un cruce ontológico entre lo artificial y lo natural, de lo particular a lo universal, cuya comunicación se extiende al plano informacional y energético (Filinich & Chibey, 2020). Y nos abre a la pregunta, ¿dónde tenemos que reconocer la diversidad latinoamericana; para después podamos desarrollarla más?

BIBLIOGRAFÍA

Droit, R. P. (1995). Gilles Deleuze, un penseur pluriel et pourtant très singulier. Le Monde.

Filinich, R. & Chibey, T. (2020). QATIPANA: Processes of Individuation on the Relationship Between Art, Machine and Natural Systems. Critical Hermeneutics, 4(1), 65-88. https://doi.org/10.13125/CH/4320.

Fumagalli, A. (2010). Bioeconomía y capitalismo cognitivo. Hacia un nuevo paradigma de acumulación. Traficantes de Sueños.

Heidegger, M. (2016). Filosofía, ciencia y técnica. Editorial Universitaria.

Hui, Y. (2017). On Cosmotechnics. Techné: Research in Philosophy and Technology, 21 (2/3), 319-341. https://doi.org/10.5840/techne201711876

Hui, Y. (2020). Machine and ecology. Angelaki 25 (4):54-66.

Lyotard, J. F. (1998). Lo inhumano. Manantial.

Mignolo, W & Tlostanova, M. (2006). Theorizing from the Borders: Shifting to Geo- and Body-Politics of Knowledge. European Journal of Social Theory, 9 (2), 205–221.

Parisi, L. (2019). The alien subject of AI. Subjectivity 12, 27–48.

Simondon, G. (2007). Technical Individualization. trans. Karen Ocana, en Interact or Die!, ed. Joke Brouwer and Arjen Mulder, V2_Publishing/NAi Publishers.

Simondon, G. (2009). The Position of the Problem of Ontogenesis. Parrhesia 7 : 4-16. 4 Nov. 2019

Simondon, G. (2015). La Individuación: a la luz de las nociones de forma y de información. La Cebra/Cactus.

Simondon, G. (2015) Comunicación e información. Editorial Cactus.

Stiegler, B. (2002). La técnica y el tiempo. Tomo I: El pecado de Epimeteo. Hiru.

Uexküll, J. & Mackinnon, D. (1926). Theoretical biology. K. Paul, Trench, Trubner & co. ltd.; Harcourt, Brace & company, inc.

Uexküll, J. J. Von (2016). Andanzas por los mundos circundantes de los animales y los hombres. Cactus.

Viveiros de Castro, E. (2010). Metafísicas caníbales. Katz Editores.

Wiener, N. (1948). Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine. Hermann.

REFERENCIAS

Droit, R. P. (1995). Gilles Deleuze, un penseur pluriel et pourtant très singulier. Le Monde.

Filinich, R. & Chibey, T. (2020). QATIPANA: Processes of Individuation on the Relationship

Between Art, Machine and Natural Systems. Critical Hermeneutics, 4(1), 65-88. https://doi.org/10.13125/CH/4320

Fumagalli, A. (2010). Bioeconomía y capitalismo cognitivo: Hacia un nuevo paradigma de acumulación. Traficantes de Sueños.

Heidegger, M. (2016). Filosofía, ciencia y técnica. Editorial Universitaria.

Hui, Y. (2017). On Cosmotechnics. Téchnē: Research in Philosophy and Technology, 21 (2/3), 319-341.

Koch, G. (2019). Animation of the Technical and the Quest for Beauty. In: Thomas Pringle, Gertrud Koch, Bernard Stiegler (Hg.): Machine. Lüneburg: meson press, S. 1–23. https://doi.org/10.25969/mediarep/12236

Leroi-Gourhan, A. (1971). El gesto y la palabra. Universidad Central de Venezuela.

Lyotard, J. F. (1998). Lo inhumano. Manantial.

Maturana, H. & Varela, F. (1994). De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo. Editorial Universitaria.

Mignolo, W. & Tlostanova, M. (2006). Theorizing from the Borders: Shifting to Geo- and Body-Politics of Knowledge. European Journal of Social Theory, 9 (2), 205–221.

Mignolo, W. (2000). Local Histories/Global Designs, Coloniality, Subaltern Knowledges, and Border Thinking. Princeton University Press.

Parisi, L. (2019). The alien subject of AI. Subjectivity 12, 27–48. https://doi.org/10.1057/s41286-018-00064-3

Pasquinelli, M. (2017). The Automaton of the Anthropocene: On Carbosilicon Machines and Cyberfossil Capital. South Atlantic Quarterly 116, no. 2: 311–26.

Perera, D y Kousoulas, S. (2021). All is in Formation: Architecture, Cybernetics, Ecology. Footprint, n. 28, Faculty of Architecture and the Built Environment, TU Delft.

Simondon, G. (2009). The Position of the Problem of Ontogenesis. Parrhesia 7: 4-16. 4. http://parrhesiajournal.org/parrhesia07/parrhesia07_simondon1.pdf

Simondon, G. (2015). La Individuación: a la luz de las nociones de forma y de información. La Cebra/Cactus.

Stiegler, B. (2020). Noodiversity Technodiversity, Angelaki, 25:4, 67-80,. https://doi.org/10.1080/0969725X.2020.1790836

Stiegler, B. (2002). La técnica y el tiempo Tomo I: El pecado de Epimeteo. Hiru.

Uexküll, J. & Mackinnon, D. (1926). Theoretical biology. K. Paul, Trench, Trubner & co. ltd.; Harcourt, Brace & company, inc.

Uexküll, J. J. Von (2016). Andanzas por los mundos circundantes de los animales y los hombres. Cactus.

Wiener, N. (1948). Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine. Hermann.

Resignificando el diseño del espacio educativo en niveles medio y superior

Raúl Becerril Bernal
Doctor en Artes y Diseño, UNAM
raulbec@hotmail.com
México, CDMX

RESUMEN

Las nuevas tendencias educativas en nivel superior consolidadas desde el inicio del presente siglo a nivel mundial y que toman como referente la alfabetización digital propician una separación del estudiante y el plantel, trayendo como consecuencia en la mayoría de los casos un aislamiento social, remarcado en el inicio de la presente década por la pandemia de coronavirus, que ha dado como resultado afectaciones emocionales que impactan en la salud mental, y de manera indirecta repercuten en el desempeño académico del estudiante. Es imperativo dar un nuevo significado a los espacios educativos, considerando el contexto actual que exigen los nuevos estilos de enseñanza y anteponiendo la socialización como uno de los ejes rectores en la formación académica de los individuos. El trabajo colaborativo entre arquitectos, diseñadores y pedagogos se hace cada vez más estrecho, rompiendo con el paradigma del salón de clases tradicional enmarcado por el régimen conductista, dando paso a las propuestas de diseño de los espacios educativos a través de un análisis de áreas donde predomine no solamente el estudio las necesidades esenciales y de los materiales sino de manera transdisciplinar la intervención de la arquigrafía y las neurociencias.

PALABRAS CLAVE

Tendencias; Modelos; Educación; Aislamiento; Socialización; Espacios; Enseñanza; Diseño; Arquigrafía; Neurociencias.

INTRODUCCIÓN

Los modelos educativos implementados en la gran mayoría de las instituciones de educación media y superior a nivel mundial están orientadas al trabajo a distancia o vía remota, perdiendo cada vez más el contacto con los espacios físicos para los que fueron construidos (aulas, bibliotecas, corredores, etc.) Trayendo como resultado la poca o nula socialización entre compañeros y profesores. Esta actividad es considerada como parte de la formación integral de los estudiantes. El rediseño de los espacios educativos en las instituciones de nivel medio y superior es indispensable considerando las exigencias tanto de los modelos educativos como de las características necesarias para socializar. "En el ámbito educativo, gran parte de las medidas que los países de la región han adoptado ante la crisis se relacionan con la suspensión de las clases presenciales en todos los niveles, lo que ha dado origen a tres campos de acción principales: el despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante la utilización de una diversidad de formatos y plataformas (con o sin uso de tecnología); el apoyo y la movilización del personal y las comunidades educativas, y la atención a la salud y el bienestar integral de las y los estudiantes." (CEPAL-UNESCO, 2020)

METODOLOGÍA

El presente estudio se desprende de la tesis doctoral del que suscribe "Identidad y sentido de pertenencia en instituciones públicas de educación superior" donde se demostró mediante el un modelo de investigación cuantitativo no experimental que el distanciamiento entre el estudiante y su institución genera una pérdida de identidad que a su vez trae como consecuencia una disminución en el desempeño académico. El mismo modelo se aplica al estudio para determinar la optimización de los espacios en función de las diversas variables.

Una vez que se definió el planteamiento del problema, y el alcance de la investigación y se formularon las hipótesis, el siguiente paso es generar las estrategias para obtener la información deseada con el fin de responder al planteamiento del problema. Partiendo del enfoque cuantitativo se utilizarán diseños para analizar la certeza de las hipótesis formuladas en un contexto en particular. El término experimento tiene una acepción general que se refiere a elegir o realizar una acción y después observar las consecuencias, posteriormente, una acepción más particular que está relacionada con un sentido científico se refiere al estudio en que se pueden manipular o una o más variables independientes para analizar las consecuencias que se tienen sobre más variables dependientes dentro de una situación de control.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

El distanciamiento social producto de la implementación de los modelos educativos en las instituciones de educación media y superior tienen como común denominador el trabajo a distancia, así podemos nombrar en primer lugar el llamado "Flipped School" o "Aula Invertida", donde los estudiantes realizan la mayor parte de las actividades de aprendizaje en su casa usando el internet y algún dispositivo electrónico y se reúnen eventualmente en el aula física con su profesor y algunos de sus compañeros únicamente para aclarar dudas o reforzar algunos temas.

La modalidad llamada “Modelo Dual” el estudiante cursa gran parte de su programa educativo directamente en campo donde sus guías y evaluadores son los supervisores de la empresa o industria donde se encuentra el estudiante; Al igual que el Flipped Scool el estudiante asiste de manera esporádica a las instalaciones educativas únicamente para reforzar conocimientos y realizar trámites administrativos. Estos son solamente dos ejemplos de modelos actualmente implementados en algunas instituciones y que han tenido gran éxito. “ Lo anterior presenta el desafío de cómo innovar en las prácticas educativas en educación superior, para desarrollar competencias acordes con los requerimientos internacionales, de modo que solo se facilite a los estudiantes el acceso a condiciones similares a las que enfrentarán en un entorno laboral globalizado, sino también se cree un ambiente de aprendizaje más acorde con los perfiles actuales de los jóvenes, quienes tienen una disposición más abierta al uso de la tecnología que, inclusive, muchos de sus profesores en la universidad.” (Farías Martínez, 2010)

Al implementarse estas actividades, algunos de los elementos formativos se van perdiendo como es el caso de la identidad, es decir, el estudiante al no tener un contacto físico con su institución, los elementos identitarios que dan lugar a un sentido de pertenencia también se pierden.

Pero más importante aún es la falta de socialización en los estudiantes y profesores. La socialización es parte fundamental del desarrollo personal y académico en los estudiantes y esta ausencia se potencializa a principios del año 2020 con el aislamiento por la pandemia de coronavirus.

Durante dicha pandemia se agudizaron las afectaciones al sistema emocional de los estudiantes y algunos trastornos como ansiedad, estrés y depresión son cada vez más evidentes. Esta problemática combinada con algunos otros factores ha repercutido en un aumento del ausentismo estudiantil y deserción escolar. “En una sociedad donde ya había una brecha muy importante de atención, donde alrededor de 75 por ciento de las personas que enferman no reciben tratamiento, se suma un incremento a causa de la Covid-19. “Eso nos lleva a reflexionar qué podemos hacer con los determinantes sociales que repercuten en la salud mental, con el sistema de salud y con las intervenciones en la comunidad, para enfrentar un futuro que tenemos ya enfrente”. (Medina-Mora, 2021)

Otras afectaciones emocionales derivadas del aislamiento podrían verse incrementadas resultando en las que afectan no solamente el aspecto académico sino físico y social de los estudiantes. “Un sector de la población importante es el de los jóvenes; de los 12 a los 17 años se presenta la mayor prevalencia de trastornos de ansiedad y de conducta disruptiva, y son el segundo lugar en el aumento de consumo de drogas. Además, la proporción de afectaciones mentales se ha elevado en la población de 18 a 26 años.” (Medina Mora, 2021)

Por otra parte, el diseño de la infraestructura educativa de la mayoría de los planteles de nivel media y superior en Latinoamérica data de principio de siglo XX, donde por muchos años predominaron los modelos conductistas. Salones de clase cuadrados con pupitres, mesas, bancos orientados hacia una pizarra donde generalmente se encuentra el escritorio del profesor en un nivel más alto como signo de autoridad, colores neutros donde mayoritariamente predomina el blanco y el gris, pasillos y corredores inmensos a lo largo de los cuales se observan las puertas que dan acceso a los mencionados salones.

Lamentablemente en la actualidad se siguen construyendo planteles con dichas características y es que por desgracia también para ello intervienen factores político culturales que no permiten el progreso del diseño o remodelación de la infraestructura. Las dependencias encargadas de proveer los insumos para la construcción de edificios para los nuevos planteles generalmente basan sus estudios solamente en factores mecánicos para ejecutar un proyecto, sin tomar en cuenta los elementos socio culturales que predominan en el contexto del proyecto. “La arquitectura conforma un saber específico -consecuencia de prácticas sociales, históricas y estéticas- cuya materialización incide en el campo social. Comunica como forma física, su contundencia material y significante permite su desciframiento, uso efectivo y valoración estética; y como comunicación, sus representaciones posibilitan el conocimiento y generación de la forma en el proyecto, permitiendo el acuerdo personal con usuarios concretos.” (Bund , 2007)

A los arquitectos generalmente no se les enseña a medir indicadores psicológicos en su formación académica sin considerar que los parámetros que se hayan usado para diseñar un espacio repercutirán de manera directa en el comportamiento en este caso de los estudiantes, esto trae como consecuencia no solamente la poca aceptación al espacio sino el rechazo que de forma indirecta se produce en el cerebro del individuo, lo que es conocido cómo estrés ambiental inconsciente en el ámbito de las neurociencias.

CONCLUSIONES

La propuesta principal es comenzar a diseñar en función de las exigencias de los nuevos modelos educativos, pero principalmente en función de las exigencias de los mismos estudiantes, tomando en cuenta para ello los elementos de los lugares que son considerados por ellos mismos como predilectos para llevar cabo las actividades de socialización y que muchas veces se encuentran dentro del mismo plantel o sus alrededores como son patios, anexos, canchas, jardines, explanadas.

El diseño participativo cobra gran relevancia en esta actividad del diseño de los nuevos espacios, pues son los mismos estudiantes los que deberán dar la pauta mediante las investigaciones y análisis de campo para determinar los mejores elementos estructurales y mobiliario que habrán de definir los estándares.

La apropiación de los espacios significativos y representativos para la socialización es un indicador eficaz

para la conceptualización y posterior materialización de los espacios educativos, por lo tanto, el estudio profundo de las neurociencias se vuelve indispensable para tal objetivo.

El aspecto cultural también juega un papel importante en esta resignificación puesto que para cada diseño deberá considerarse el contexto cultural en el que se encuentra inmerso el plantel, así algunas tradiciones, cultura, música, deberán reflejarse en el diseño de las áreas comunes susceptibles de ser adaptadas para la socialización.

BIBLIOGRAFÍA

Bund , E. (2007). Forma arquitectónica y mediación digital en la interacción de códigos disciplinares y sociales. i+a, 22.

CEPAL-UNESCO. (2020). La educación en tiempos de la pandemia COVID-19. Santiago: CEPAL.

Farías Martínez, G. (2010). Espacios de aprendizaje en educación superior. Revista de Innovación educativa de la Universidad de Guadalajara, 26.

Medina-Mora, M. E. (8 de Abril de 2021). Salud mental, clave durante la pandemia. Obtenido de https://www.gaceta.unam.mx/salud-mental-clave durante-la

pandemia/?fbclid=IwAR2czDqc_QAs8xTj9KxAZXUWZvP4Wnzs4llBteIr4n7e_HPlL7t-Jt-17bUs Mena, C. (2017). Diseño y comunicación visual para el desarrollo de las personas. Foro Alfa, 5.

REFERENCIAS

Ramírez Grajeda, B. (2017). La identidad como construcción de sentido. Andamios, 195-216.

Assaad, A. (2009). The Role of Recognition in the Construction of Identity at Work. Relations Industrielles, 662-684.

Bund , E. (2007). Forma arquitectónica y mediación digital en la interacción de códigos disciplinares y sociales. i+a, 22.

Carbonell, S. (2017). Ted X Alcoi. ¿Puede la arquitectura diseñarte? Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

CEPAL-UNESCO. (2020). La educación en tiempos de la pandemia COVID-19. Santiago: CEPAL.

Durkheim, E. (1991). Las reglas del método sociológico. Puebla, México: Premia.

Echeverri , R. (2009). Apropiación del conocimiento: Análisis de dos lógicas desde una perspectiva sistémica. X Congreso Latinoamericano de Dinámica de Sistemas (pág. 9). Medellín: Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín.

Farías Martínez, G. (2010). Espacios de aprendizaje en educación superior. Revista de Innovación educativa de la Universidad de Guadalajara, 26.

González Ochoa , C. (2007). El significado del diseño y la construcción del entorno. México: Designio.

López Calva, J. M. (Enero de 2010). La ética profesional como religación social. Hacia una visión compleja para el estudio de la ética en las profesiones. Revista electrónica de investigación educativa, 12(Especial). Recuperado el 5 de Mayo de 2018, de scielo.org.mx: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_ar ttext&pid=S1607-40412010000300008

Margolín, V. (2008). Las políticas de lo artificial, ensayos y estudios sobre diseño. Chicago, Illinois: Designio.

Martínez Zalce, G. (2006). Cultura popular, identidad y espacio. Frontera norte, 189.

Medina-Mora, M. E. (8 de Abril de 2021). Salud mental, clave durante la pandemia. Obtenido de https://www.gaceta.unam.mx/salud-mental-clave durante-la

pandemia/?fbclid=IwAR2czDqc_QAs8xTj9KxAZXUWZvP4Wnzs4llBteIr4n7e_HPlL7t-Jt-17bUs Mena, C. (2017). Diseño y comunicación visual para el desarrollo de las personas. Foro Alfa, 5.

Thachara, J. (2013). Diseñando para un mundo complejo. México: Designio.

Taxidermia moderna del Tucán de Pico Castaño Ramphastos swainsonii

Yahaira Henao Roldán
Estudiante de Ingeniería en DI
Instituto Tecnológico Metropolitano
yahahr@gmail.com
Medellín, Colombia

Erika Solange Imbett Vargas
Doctor en Pensamiento C
Instituto Tecnológico Metropolitano
erikaimbett@itm.edu.co
Medellín, Colombia

Andrea Bustca
Bióloga, Instituto Tecnológico Metropolitano
andreabustamante@itm.edu.co
Medellín, Colombia

RESUMEN

El texto da cuenta de un ejercicio de restauración de la taxidermia del ejemplar Tucán de Pico Castaño Ramphastos swainsonii (código de colección CSJ-E 0279), que hace parte del acervo del Centro de Ciencia Museo de Ciencias Naturales de La Salle, adscrito a la Institución Universitaria ITM (Medellín, Colombia); el espécimen fue analizado debido a su estado de conservación con signos de deterioro y daños, los cuales no permiten su uso como herramienta educativa en las exposiciones y otras actividades de divulgación del Museo.

Se analizaron diversos aspectos del ejemplar a trabajar, tales como la taxonomía, la morfología y otros aspectos biológicos, también, se realizó la descripción detallada del estado actual de la preparación en taxidermia, el procedimiento y los materiales de intervención que garantizarán la integridad del espécimen a lo largo tiempo, entre otras.

Complementario a esto, se realizó un desarrollo biomimético para llegar a un producto de diseño industrial como solución a los desabastecimientos de electricidad para comunidades de escasos recursos, respondiendo al Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) número 7 "Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna"; todo esto desde los principios biomiméticos aplicados al espécimen Tucán de Pico Castaño Ramphastos swainsonii para el desarrollo de procesos industriales, creando así aplicaciones sustentables, lo cual permitirá una articulación entre el diseño, el arte y la ciencia.

PALABRAS CLAVE

Restauración; Taxidermia de aves; Biomimética; Ingeniería en diseño industrial.

INTRODUCCIÓN

La idea central del proyecto es la restauración de ejemplares preparados en taxidermia de la colección del Museo de Ciencias Naturales de La Salle, fundado a inicios de siglo XX por los Hermanos de La Salle, reconocidos por su compromiso por el conocimiento de la biodiversidad del país (Museo de Ciencias Naturales de La Salle, s.f.); poniendo en práctica la taxidermia, un proceso de preservación de especies biológicas sin vida que puede realizarse en peces, aves y mamíferos, dando la posibilidad naturalizar y "dar viveza" a diferentes grupos de vertebrados.

Por ejemplo, algunos procesos taxidérmicos para diferentes especies de animales son: "…A los mamíferos se les desprende la piel, se le sacan sus carnosidades y solo se le deja el cráneo. A las aves se les dejan las patas y las bases de sus alas. Si es un pez el proceso es más complejo por la deshidratación rápida que presenta su piel. A estos se les hace un molde de poliuretano o también se les realiza una estructura del alambre donde más adelante se pondrá su piel" (Universo Centro, 2019)

El objetivo más importante de la taxidermia es tratar de dar una apariencia de vida al ser que está siendo tratado, recreando las características del animal vivo, el estado de su plumaje, sus ojos, su estructura y una posición en acción, lo que influirá considerablemente sobre su estética y el éxito de la preparación de ejemplar. (Serie, 1936). En la taxidermia, es mayor el número de montajes de aves que de cualquier otro animal, para su reconocimiento deben observarse en el hábitat natural y conocer sus diferentes características (ORELLANA, 1998)

El Museo de Ciencias Naturales de La Salle cuenta con un gran número de colecciones zoológicas, entre ellas varios ejemplares preparados en taxidermia, que se usan principalmente como material de estudio para la divulgación científica y como apoyo museográfico para las exposiciones en sus salas. El museo se ha comprometido a lo largo de los años con la preservación del patrimonio del país, siendo referente nacional en cuanto a proyectos expositivos y de educación, siempre haciendo hincapié en el respeto por la diversidad biológica y cultural, y el cuidado ambiental.

Dichas colecciones patrimoniales en taxidermia son un invaluable recurso que da testimonio de la riqueza natural colombiana, ya que son recopilaciones muy antiguas que incluyen ejemplares recolectados en diversos ecosistemas y realizadas por los primeros taxidermistas del país, los hermanos de La Salle. A pesar de esto, algunos especímenes del museo no cuentan con la mejor presentación para ser usados en exposiciones, ni para hacer un estudio completo y detallado; se resalta que algunos ejemplares del museo llevan más de 100 años de haber tenido su primer proceso taxidérmico.

Desde el año 1997, un individuo del Tucán de Pico Castaño Ramphastos swainsonii (código de colección CSJ-E 0279), hace parte de la colección biológica del Museo de Ciencias Naturales de La Salle, siendo el ejemplar en taxidermia sobre el cual se centrará este artículo. En términos biológicos, es una especie que habita en centro América y el norte de Suramérica, puede alcanzar hasta los 60 cm de largo con un pico que pide aproximadamente una tercera parte de su cuerpo; tiene colores brillantes su plumaje de los cuales el principal es el negro, posee un "babero" amarillo en su garganta terminando en una línea blanca seguida de una banda roja; alrededor de sus ojos presenta un plumaje verde amarillento, sus patas son de un color azulado, su gran pico tiene el color rojo oscuro en su base y amarillo en el dorso (Anywhere, s.f.). Su alimentación es principalmente de frutos, pero se alimenta también de pequeños insectos y anfibios, con la ayuda de sus patas puede agarrar alimentos más grandes y gracias a su gran pico puede alcanzar el alimento fácilmente (LeeAnn Bies, 2020). Los tucanes cumplen un importante papel ecosistémico, debido a que son grandes dispersores de semillas que ayudan a la restauración de los bosques, sin embargo, lastimosamente han venido siendo amenazados por la deforestación y pérdida de su hábitat, la cacería y el tráfico ilegal de fauna silvestre (Amaru Bioparque Cuenca, s.f.)

La preparación en taxidermia es ideal para la divulgación de contenidos en los museos de ciencias naturales, no obstante, el ejemplar de Tucán de Pico Castaño trabajado, no se encuentra disponible para las exposiciones del Museo debido a su estado actual de conservación, ya que su forma física no representa en totalidad al animal cuando está vivo y algunas de sus partes se encuentran en total deterioro, afectando las condiciones adecuadas para las exposiciones museográficas.

A raíz de esto, se busca la restauración de la taxidermia de este ejemplar patrimonial, a partir de técnicas y metodologías propias del diseño industrial que permitirán regresar a las salas de exposición el material restaurado. Adicionalmente, con la documentación biológica del ejemplar se enriqueció el estudio con un análisis biomimético de la especie, es decir, un método aplicado al diseño industrial que se basa en la creación e inspiración desde la naturaleza, que permite desarrollar diversas soluciones partiendo de la emulación de mecanismos, materiales, formas y demás componentes de los seres biológicos.

En este análisis biomimético, se consideraron los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) los cuales consisten en 17 objetivos enfocados a "un llamado universal para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad para 2030"; en este estudio, se apunta al ODS N° 7: "Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna", por medio de una idea bioinspirada de un producto de diseño industrial, como solución a los desabastecimientos de electricidad para comunidades de escasos recursos.

METODOLOGÍA

Restauración de ejemplares preparados en taxidermia.

Durante el proyecto, se realizó un inventario de especies zoológicas que necesitaban restauración para regresar a las exposiciones en las salas del Centro de Ciencia Museo de Ciencias Naturales de La Salle, adscrito a la Institución Universitaria ITM (Medellín, Colombia). Se identificó que muchos están rellenos con trapos, paja, arena y otros materiales no adecuados para la taxidermia.

Posteriormente, se seleccionó el tucán Ramphastos swainsonii (código de colección CSJ-E 0279) y se identificaron los procesos de restauración pertinentes para la adecuación de la taxidermia. Se desarrollaron diversas visitas al Museo para observar y describir detalladamente el estado de conservación. Con base a esto, se revisaron los materiales utilizados para realizar procesos de restauración, se hicieron ensayos preliminares con materiales convencionales, que son fáciles de encontrar y manejar, pensando en usar pocos recursos y evaluar la resistencia de estos. Para tener un acercamiento a la restauración de ejemplares preparados en taxidermia, se realizaron las siguientes actividades:

Se compraron patas de gallina disecadas, elegidas como la estructura base sobre la que se probarán los materiales. A estas patas se le quebraron algunos huesos de los dedos quedando incompletos, similar al estado actual de las patas del tucán.

Se seleccionaron 3 materiales de moldeado convencionales para las pruebas, los cuales fueron: el porcelanicron, la cerámica y la plastilina. También se observaron las propiedades de moldeado de la silicona en barra. Como materiales de pegado se usó el colbón, la pegaloca y la silicona en barra. Se moldearon los dedos, tratando de que estos tuvieran una apariencia similar a los que fueron cortados.

Propuesta de un producto de diseño bioinspirado

Se hizo uso de la metodología biomimética con la intención de emular las estrategias usadas por la naturaleza, en este caso del Tucán de Pico Castaño Ramphastos swainsonii, para proponer un producto de diseño industrial como solución a los desabastecimientos de electricidad para comunidades de escasos recursos, respondiendo al ODS número 7 "Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna" (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, s.f.)

La metodología biomimética se desarrolló con los pasos descritos a continuación:

La elección del ejemplar, para este caso es el Tucán de Pico Castaño Ramphastos Swainsonii.

La revisión de las características biológicas de la especie; para esto es necesario realizar una investigación rigurosa del referente natural, en este caso, la alimentación, el hábitat, el comportamiento, la morfología, la fisiología, entre otros aspectos relevantes.

El planteamiento del problema, el cual puede definirse desde la observación encontrando situaciones en la vida

cotidiana que necesiten una solución, abordada desde un referente natural; como también, se puede partir de un referente natural cuyas propiedades o características deriven a la solución de determinados problemas. En este estudio, se parte del referente natural y para esto se eligió un verbo o acción que se encontró interesante del análisis biológico del tucán.

La abstracción biomimética, la cual consiste en emular el sistema natural, revisando su funcionamiento, materiales, mecanismos, formas y conceptos. El diseño bioinspirado, es aquí cuando se comienza a hacer una idealización formal y funcional del producto que se está desarrollando; se evalúan materiales, procesos y mecanismos con los cuales funcionará la solución final.

El prototipado y validación, el cual determina el éxito del proceso de creación del producto y de su eficacia para poder lanzarlo al mercado. Este último paso se encuentra en desarrollo y no hace parte del alcance de este documento.

Se revisaron los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, s.f.), y se relacionó el producto de diseño con uno de los objetivos.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Desde la ejecución del proyecto se ha llegado a diferentes resultados, tanto teóricos como prácticos, derivados de la investigación y el análisis de diferentes conceptos.

Restauración de ejemplares preparados en taxidermia

La restauración a este ejemplar de tucán se basa en la adecuación de sus patas, las cuales sufren un gran deterioro debido a condiciones de manejo a lo largo del tiempo desde la primera intervención que se le hizo. Se han estudiado diversos materiales para lograr esta restauración al igual que prácticas de campo con patas de gallina disecadas, con las cuales el proceso consistió en quebrarle sus dedos y reemplazarlos con probetas de materiales de moldeado, elementos de unión convencionales, materiales para dar coloración, detalle y textura a la parte implantada, y así observar el comportamiento de ambas estructuras, la pata y el material injerto.

El primer material que se utilizó fue el porcelanicron, recreando 3 dedos. Se trató de hacer la forma más similar posible, el material permite ser moldeado, pero no permite realizar muchos detalles, por lo que el acabado queda un poco liso. Para pegar el dedo artificial se usó primero colbón, pero aún después de secar se despegaron las piezas; luego se ensayó con pegaloca y funcionó permitiendo que el material se pegara adecuadamente.

Como segundo material se usó la barra de silicona, la cual se moldeó a mano derritiéndose para lograr darle detalles como los dedos originales. Para pegar la prótesis a la estructura solo se tuvo que derretir la parte inferior que entraría en contacto con la pata.

Como último material se usó la arcilla para el prototipo en cerámica, esta prótesis debe ser moldeada por fuera de la pata, ya que la cerámica al secarse reduce su tamaño un 10%. Para el pegado no fue posible con ninguno de los materiales elegidos, debía ser manejado con mucho cuidado y al mínimo movimiento se desprendía de la pata, además, se debía tener extremo cuidado de que el dedo no se quebrara.

La plastilina se descartó ya que no se encontró la forma de hacerla sólida, se usó colbón y pegaloca en su superficie para evitar el deterioro, pero la estructura al ser manipulada se calentaba y quedaba de nuevo con propiedades elásticas, haciendo que se quebrara la protección externa.

Propuesta de un producto de diseño bioinspirado

El problema elegido para el proyecto fue seleccionado desde verbo o la acción de “termorregular”, observada en el análisis biológico del pico del Tucán de Pico Castaño, se encontró que le permite realizar la termorregulación de su cuerpo, lo cual es ideal debido al ambiente tropical donde habita; este tiene la capacidad de aumentar o disminuir el flujo sanguíneo que llega al cuerpo para disipar o conservar la temperatura, su funcionamiento lo comparan con el radiador de los vehículos, los cuales sirven para refrigerar el motor (Tattersall, 2009)

Con base a esta alternativa de solución, se selecciona el Objetivo de Desarrollo Sostenible N° 7 “Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, s.f.). atendiendo al planteamiento de que “Los hogares de escasos recursos en un gran porcentaje no cuentan con el servicio básico de electricidad”.

La propuesta de diseño es generada a través del principio de módulos y redes, el cual se aplica en este caso a la creación de módulos que poseen una forma derivada de la abstracción biomimética realizada al Tucán, adicionalmente, se analizó el mecanismo presente en la estructura del pico que permite que se regula el calor corporal, sobreviviendo a los cambios de temperatura de las selvas tropicales.

Bajo este concepto, se efectuó el diseño a través de la implementación de células de silicio que logran convertir el calor del ambiente en energía eléctrica (Schierning, 2014), se relaciona con el diseño de los módulos que permiten una mayor absorción del calor, y una mejor distribución de este en una red de módulos unidos a un panel de construcción para la edificación de hogares.

El calor almacenado por cada módulo será transportado a un generador ubicado en el techo de la vivienda, el cual dará la energía eléctrica a todo el hogar, las células de silicio transformarán estás temperaturas desde los 25 °C, la temperatura media mensual que hay en las zonas tropicales del país (Grupo de Exploraciones y Monitoreo Ambiental GEMA, 1998), por lo cual la estructura siempre estará produciendo energía y no se presentarán sobrecargas ya que mientras transforma el calor también estará emitiendo estas

temperaturas al aire, permitiendo que la estructura no se sobrecaliente por fuera, ni por dentro.

El entorno al cual fue pensada la solución se trata de las comunidades de bajos recursos que habitan las zonas rurales colombianas, sitios de difícil el acceso y cubrimiento de servicios básicos, uno de ellos, la energía eléctrica; por lo cual, aprovechando los factores de estas regiones se propone brindar a estos usuarios una alternativa de construcción y de cubrimiento del servicio eléctrico.

Las propiedades modulares del panel lo dejarán acomodarse dependiendo del espacio y los requerimientos para la construcción. La forma del módulo contribuye al soporte de la estructura, se trata de un polígono que se asemeja a un triángulo, el cual otorgará una buena resistencia con poco uso de material permitiendo la distribución equilibrada de las fuerzas. Con este producto se espera encontrar una nueva alternativa de construcción que cumpla con dos requisitos, el de estructura y resguardo, y como anteriormente se mencionó, el de cubrimiento de servicio básico de electricidad, con miras a que pueda ser replicado en otras zonas climáticas.

Es necesario realizar pruebas de resistencia térmica para los materiales empleados en la fabricación de los módulos, al igual que el ciclo de vida de estos y los costos de producción del producto; la oportunidad de mercado se basa en la nanotecnología para la producción de energía derivada del calor, lo cual puede ser equivalente a los conocidos paneles solares que funcionan con módulos fotovoltaicos, o a la producción de energía hidroeléctrica.

CONCLUSIONES

A partir de este ejercicio, se potencializan las técnicas y métodos usados por la disciplina del diseño industrial para el ejercicio de restauración de piezas museográficas, promoviendo la preservación y conservación del patrimonio.

El proceso aún continúa en curso, investigación y ejecución, por lo tanto, aún no se llega a una solución definitiva para la restauración, se siguen desarrollando visitas al museo y estudios al ejemplar en cuanto a su estado, con el fin de no realizar procesos invasivos que puedas deteriorar aún más al espécimen Tucán.

Las técnicas y los materiales usados serán parte fundamental para el proceso de restauración, ya que definen qué tan eficiente se puede realizar la reconstrucción de la pieza, el tiempo que durará la unión material-ejemplar y su posterior cuidado. Desde la práctica, con los materiales se adelanta la documentación y seguimiento de los resultados, ya que se han evidenciado cambios en la estructura base; hongos o deterioro de la unión, ayudando al descarte y búsqueda de nuevos materiales. De los ensayos, se considera mejor la silicona, ya que permite hacer un buen moldeado, el de porcelanicron requiere más cuidado ya que podría caerse fácilmente o quebrarse, lo siguiente es revisar materiales para dar coloración y lograr un acabado similar al del tejido de la pata. En cuanto al resultado del proceso biomimético, se evidencia que con los avances de la tecnología se han encontrado diversos métodos de producción energética natural, incluso de los desechos productivos y orgánicos generados diariamente. El mundo ha estado en estudio de nuevos métodos de tecnología limpia y responsable, y que mejor manera de hallar esto que imitando a la naturaleza.

Este proyecto no representa peligro para la vida silvestre, debido a que los animales a intervenir están naturalizados y lo que requieren es un proceso adecuado de restauración. Por otro lado, el impacto ambiental podría estar representado en los materiales usados en la restauración, debido a los procesos de fabricación de los mismos, su desecho y sus usos; estos pueden ser poliméricos o cerámicos, pero se espera que el material a escoger sea sostenible y su desecho no represente un peligro significativo al ambiente, que presente un proceso de fabricación que disminuya el impacto ambiental, y que su funcionamiento y tiempo de vida sea óptimo para la restauración. Finalmente, esto servirá como una posible enseñanza a nuevas aplicaciones de taxidermia moderna y la posibilidad de implementarlas y mejorarlas mediante materiales y procesos, para ser replicado en los diferentes especímenes que se encuentran en el Museo de Ciencias Naturales de la Salle según sean sus necesidades y requerimientos, esperando que se puedan replicar a otros especímenes del Museo, como también, a otras en instituciones externas que posean ejemplares en taxidermia.

BIBLIOGRAFÍA

Amaru Bioparque Cuenca. (s.f.). Obtenido de Tucán de Swainson: http://www.zoobioparqueamaru.com/nuestros-animales/animal.php?Id_Animal=38-tucan-de-swainson&Grupo=aves

Anywhere. (s.f.). Anywhere. Obtenido de Tucán de Swainson, Gran Curré Negro: https://www.anywhere.com/es/flora-fauna/ave/chestnut-mandibled-toucan

Grupo de Exploraciones y Monitoreo Ambiental GEMA. (1998). Universidad Tecnológica de Pereira. Obtenido de El Bosque seco Tropical en Colombia: https://media.utp.edu.co/ciebreg/archivos/bosque-seco-tropical/el-bosque-seco-tropical-en-colombia.pdf

LeeAnn Bies. (22 de Julio de 2020). Animal Diversity Web. Obtenido de Ramphastos swainsonii: https://animaldiversity.org/site/accounts/information/Ramphastos_swainsonii.html

Lista Roja Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza . (01 de octubre de 2016). Obtenido de Tucán de garganta amarilla: https://www.iucnredlist.org/species/22727999/94967701

Museo de Ciencias Naturales de La Salle. (s.f.). Obtenido de Historia: https://museo.itm.edu.co/pages/historia.html

Orellana, M. T. (mayo de 1998). Guía Práctica de Taxidermia en aves exóticas para su conser-

vación con fines didácticos y/u ornamentales mediante la técnica de relleno. pág. 3.
Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (s.f.). Obtenido de Objetivos de Desarrollo Sostenible: https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html
Serie, P. (1936). Nociones de taxidermia El montaje de aves. Buenos aires.
Tattersall, G. J. (2009). Heat Exchange from the Toucan Bill Reveals a Controllable Vascular Thermal Radiator. sciencemag, 468 - 470.
Universo Centro. (Septiembre de 2019). Obtenido de El pez diablo: https://www.universocentro.com/NUMERO110/El-pez-diablo.aspx

REFERENCIAS

Amaru Bioparque Cuenca. (s.f.). Obtenido de TUCÁN DE SWAINSON: http://www.zoobioparqueamaru.com/nuestros-animales/animal.php?Id_Animal=38-tucan-de-swainson&Grupo=aves
Anywhere. (s.f.). Anywhere. Obtenido de Tucán de Swainson, Gran Curré Negro: https://www.anywhere.com/es/flora-fauna/ave/chestnut-mandibled-toucan
Fabian Schmidt . (20 de 07 de 2012). DW. Obtenido de Electricidad a partir de calor: https://www.dw.com/es/electricidad-a-partir-de-calor/a-16105681#:~:text=Obtener%20electricidad%20a%20partir%20de,el%20calor%20directamente%20en%20electricidad.
González, C. V. (11 de Abril de 2019). Bitácora. Obtenido de El arte de naturalizar la muerte: http://archivo.bitacoraeafit.com/el-arte-de-naturalizar-la-muerte/
González, M. T. (1998). “GUÍA PRÁCTICA DE TAXIDERMIA EN AVES EXÓTICAS. Guadalajara.
Grupo de Exploraciones y Monitoreo Ambiental GEMA. (1998). Universidad Tecnológica de Pereira. Obtenido de El Bosque seco Tropical en Colombia: https://media.utp.edu.co/ciebreg/archivos/bosque-seco-tropical/el-bosque-seco-tropical-en-colombia.pdf
Hablemos de Aves. (s.f.). Obtenido de ¿Por qué el tucán está en peligro de extinción?: https://hablemosdeaves.com/por-que-el-tucan-esta-en-peligro-de-extincion/#Por_que_el_tucan_esta_en_peligro_de_extincion
Isabel Castillo. (s.f.). Lifeder. Obtenido de ¿Por qué está el Tucán en Peligro de Extinción?: https://www.lifeder.com/por-que-tucan-peligro-extincion/
LeeAnn Bies. (22 de Julio de 2020). Animal Diversity Web. Obtenido de Ramphastos swainsonii: https://animaldiversity.org/site/accounts/information/Ramphastos_swainsonii.html
Lista Roja Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza . (01 de octubre de 2016). Obtenido de Tucán de garganta amarilla: https://www.iucnredlist.org/species/22727999/94967701
(s.f.). Manual de taxidermia 1.
Minambiente. (s.f.). Obtenido de Parques Nacionales Naturales de Colombia, patrimonio de los colombianos: https://www.minambiente.gov.co/index.php/component/content/article/noticias/1354-parques-nacionales-naturales-de-colombia-patrimonio-de-los-colombianos
Museo de Ciencias Naturales de La Salle. (s.f.). Obtenido de Historia: https://museo.itm.edu.co/pages/historia.html
Programa de las Naciones Unidas para el Desarollo. (s.f.). Obtenido de OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE: https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html
Pulzo. (13 de 09 de 2019). Obtenido de Desmantelan mercado donde brujos y chamanes compraban cadáveres de animales: https://www.pulzo.com/nacion/hallan-restos-1400-animales-usados-para-brujeria-bogota-PP766304
Orellana, M. T. (mayo de 1998). Guía Práctica de Taxidermia en aves exóticas para su conservación con fines didácticos y/u ornamentales mediante la técnica de relleno. pág. 3.
Serie, P. (1936). Nociones de taxidermia El montaje de aves. Buenos aires.
Tattersall, G. J. (2009). Heat Exchange from the Toucan Bill Reveals a Controllable Vascular Thermal Radiator. sciencemag, 468 - 470.
Universo centro. (septiembre de 2019). Obtenido de El pez diablo : https://www.universocentro.com/NUMERO110/El-pez-diablo.aspx

The Eye of Mars: An art-science exploration on curiosity and controversy

Tanguy Boucneau[1,2], Matthieu Courgeon[3], Mathieu Vincendon[4], Vincent Hulot[1], Tim Schneider[1,5], Frédéric Baudin[1,4], François Poulet[4], Karen Perronet[6], Michèle Gouiffès[1,7] David Poirier-Quinot[1,8], Julien Kozlowski[9], Ismail Konaté[9] and Xavier Maître[1,2,*]

1. Le sas, science-art-society group, La métonymie, Fontenay-sous-Bois, France
2. Université Paris-Saclay, CEA, CNRS, Inserm, BioMaps, Orsay, France
3. Cervval, Plouzané, France
4. Université Paris-Saclay, CNRS, IAS, Orsay, France
5. Université Paris-Saclay, IJCLab, Orsay, France
6. Université Paris-Saclay, CNRS, ENS Paris-Saclay, CentraleSupelec, LuMIn, Gif-sur-Yvette, France
7. Université Paris-Saclay, CNRS, LIMSI, Orsay, France
8. Sorbonne Université, CNRS, Institut Jean Le Rond d'Alembert, Paris, France
9. Donner Des Ailes, Paris, France
xavier.maitre@universite-paris-saclay.fr

RESUMEN

The Eye of Mars is a gigantic eye with a realistic aesthetic. The size of a human being, it is spherical, white and vascularized. It is connected to the surrounding world by an electrical optic nerve. It has its own behavior, similar to that of a human eye. In the darkness, the eye dilates its pupil. In the light, it retracts it. It is animated by rapid eye movements so it can scan the space around. When the eye's curiosity is shared, it unveils to the public Mars as the planet could have been in the past or might be in the future.

The Eye of Mars mixes science, technology, imagination and dream to focus on the special relationship between the Earthlings and Mars. Yesterday, we feared to be invaded by the Martians. Today, we dream to be over there. Those elements give us the desire to know, and offer us the emotional delight created by curiosity on everyone. The Eye is in fact curious and makes us curious. The Eye of Mars develops this particular relationship to curiosity, and therefore to exploration, controversy and learning. This artwork creates curiosity and gets us involved in a research exercise on curiosity.

PALABRAS CLAVE

Art-Science; Astrophysics; Interaction; Curiosity; Controversy

INTRODUCCIÓN

Mars and the eye as symbols of curiosity and controversy

Scientific and artistic curiosity

A subject that was continuously investigated by scientists during the last two centuries is the presence of water on Mars, our red neighbor planet. During the 19th century, Mars observers, like Angelo Secchi and Giovanni Schiaparelli, observed and described canali at the surface of Mars (1). Today, the scientific community proved that liquid water has effectively flown at the surface of Mars: morphological leftovers, as dendritic valleys, paleo-lakes, deltaic deposits and alluvial cones indicate that all the required conditions were met for liquid water to be stable on the surface of Mars more than 3.5 billion years ago. However, the current hyperaridity of the planet and its low atmosphere pressure preclude the stability of liquid water on its surface.

Such an interest in these Martian events brings a lot of questions about the time and the energy spent by scientists to collect such information, but also about the joy and satisfaction it produces to draw such conclusions. One of the main answers, if any others, is the same as the one that motivates the artist to explore the universe from another point of view: curiosity.

Scientists and artists (and both), as sensitive and emotive beings, partly draw their lives following their emotions and temper, from which results, amongst others, this particular curiosity for their environment. As a key element for exploring, understanding and modelling the universe, curiosity can be considered as the lifeblood of both scientists and artists, waking them up in the morning and making them always go further in their research activities.

Towards biases and controversy

Curiosity makes it possible the discover and understanding of complex concepts from a scientific and/or an artistic point of view. However, other elements, like personal interests or confirmation biases (2), may be hidden behind everyone's curiosity. The official question, instead of being 'Is there liquid water on Mars?', may shift to "Don't we wish to discover liquid water on Mars?".

Beyond curiosity, any subject under interest often holds a lot of technical, symbolic and philosophical importance for humans. In our previous example, water carves the rocks, creates oceans and rivers but also brings life, which makes it difficult to consider an environment without water from an earthling's eye. Part of the bias comes when the observer

automatically associates any carved or dark surface to the presence of water, or when this presence of water is associated to the existence of life, or inversely. As an example, the concept of canali observed by the earthling's eye of Secchi and Schiaparelli were associated to the presence of water, and even sometimes to the activities of extraterrestrial species, during more than one century (3). Other observers however, like Eugène Antoniadi, were skeptical about these theories and proposed other points of view in which the observed structures were explained by the alignment of morphological structures and optical illusions generated through the limited quality of the observation in the 19th century (4). These explanations are closer to what could be observed from a Martian's eye, but led to strong scientific controversies until more recent orbiter and lander probes were launched, which led to better quality observations that closed the debate and brought solid scientific grounds.

This path through different points of views coming from different curious eyes, creating controversy and debate, is still today the way scientists work together to build new knowledge, and this is a great topic of interest in sociology of scientific knowledge (5) and in art (6). As an example, in 2015, 'recurring slope lineae', which are dark elongated structures visible at the surface of Mars (Fig. 1), were observed to seasonally change shapes. They were originally attributed to salted water flowing at the surface of Mars (7). Four years later, it was demonstrated that these conclusions were false and were arising from measurement errors, and these structures were finally explained by wind-driven dust movements (8). In this situation, and as explained above, it is possible to question the role of potential confirmation biases in the scientific controversy process. Other numerous structures, that were attributed to oceans or flows of water at first glance, were finally explained by other phenomena. This is the case of 'gullies', which are not created by water but by a flowing mixture of dust and gaseous carbon dioxide resulting from the sublimation of dry ice at the surface of Mars (9).

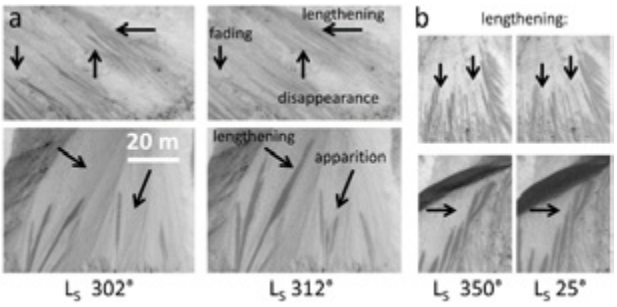


Fig. 1 Example of short-term evolutions (apparition, lengthening, fading and disappearance) of 'recurring slope lineae' at the surface of Mars.

The study, perception and interpretation of Martian phenomena is difficult because of the limited access to the planet and because of the usual long time scales along which phenomena occurred. However, thanks to the similarities between the two planets, Mars and the Earth, a better understanding of Mars could bring advances in a better understanding of our own planet, both from an artistic and a scientific point of view. However, to accurately understand the Red Planet, one should observe it with the eye of Mars, and put aside the assumptions of the earthling's eye to avoid biases so to enrich the controversy around the exploration and the understanding of Mars through a fresh and curious gaze. Water is only one example here, maybe the most obvious and fascinating one, but the previous analysis could be extended to a great diversity of phenomena happening on Mars, on the Earth or elsewhere. Nevertheless, the Eye, as a symbol of curiosity, and Mars, as a subject of curiosity, are well suited to such a reflection on artistic and scientific curiosity, controversy and the biases they generate.

The Eye of Mars

Aim of The Eye of Mars

The project The Eye of Mars (10) was investigated as a joint research collaboration between artists (digital artists, graphic designers, musicians, stage designers) and/or scientific researchers (physicists, mathematicians, computer scientists, human-machine interaction scientists) working together at Le sas, an art-science-society group at University Paris-Saclay (Orsay, France).

The aims of The Eye of Mars were to represent and question the general notion of curiosity in art and science, to investigate the concepts of controversy and bias in the understanding of new environments, and to graphically illustrate them with scientific results coming from the field of Mars astrophysics (measurements, images, simulations, theories) through a large-scale artwork interactively evolving both visually and musically with respect to the visitors' presence and actions.

The Eye of Mars is a gigantic eye which behaves similarly to the human eye. Curious, The Eye watches and follows the visitors who pass by and come closer. Engaging, The Eye agrees with the curiosity shown by some of the visitors and allows them to see Mars, the planet it contains, from where it is looking at us.

METODOLOGÍA

Technical conception of The Eye of Mars

The structure of The Eye of Mars is composed of two main parts: a set of two identical acrylic hemispheres of diameter 160 cm designed for spherical video projection and a 20 cm thick equatorial separation disk comprising all the elements enabling visitor detection, tracking, behavioral analysis, video projection on the two aforementioned hemispheres, directional sound production, cooling and hanging (Fig. 2). All these interactive visual and sound systems are connected together and remotely controlled through a computer located away from The Eye.



Fig. 2 The Eye of Mars with the South hemisphere being removed for technical setting before the exhibition Les Yeux grand ouverts. ©2016 Matthieu Courgeon

Visitor detection is performed thanks to 16 infrared video-cameras located at the periphery of the equatorial disk and screening the 360° environment around the artwork. The images captured by those cameras are then 'stitched', or combined into one 'panoramic' image, which is analyzed in real-time to detect every individual visitor, analyze and characterize their position and behavior, and generate signals that are exploited for video and music generation.

Video projection is ensured by two independent projection systems: one for the 'North' hemisphere and the other for the 'South' one (Fig. 3). The technical disk mentioned above connects the two hemispherical images. Along the light-path, each projection system is composed of a long focus video-projector fixed horizontally on an equatorial metallic plate located inside the technical disk, two optical lenses that aim at focusing the image produced by the video-projector on a small area (1-2 cm in diameter) where an oblique mirror directs the projection either upward or downward, and a very short focus (quasi-hemispherical) optical lens to project the image on an even smaller surface (1-2 mm in diameter) where a 'fisheye' lens is set to project the image over the whole hemisphere.

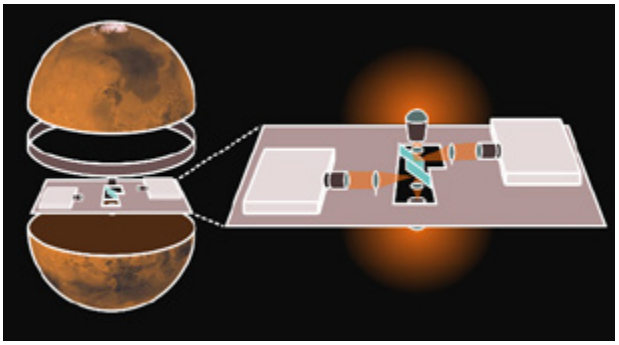


Fig. 3 Schematic representation of the technical structure of The Eye of Mars. The two projection hemispheres are represented with, between them, the equatorial technical disk. A particular focus is given to the optical system enabling the simultaneous video projection on the two hemispheres.

Directional audio production is ensured by 8 loudspeakers located inside the separation disk and able to generate sound independently and directionally everywhere around the artwork. To do so, these loudspeakers are driven through 8 independent audio channels linked to a unique sound card located inside the equatorial disk. As all these video and audio systems notably increase the temperature inside the closed sphere, a ventilation system made up of 8 flow-in and 8 flow-out double fans was implemented to ensure air-cooling of the sphere. Finally, the equatorial disk was reinforced to remain mechanically stable despite the total weight of the system (around 100 kg) and four metallic rings were fixed on the separation disk to hang the artwork with four steel lines.

Behavioral approach of The Eye and Mars

All audio and visual contents of The Eye of Mars were created specifically for this art-science work.

Visual contents comprise two categories: Eye and Mars. For the first one (Eye, Fig. 4), a complete human eye is displayed on the projection sphere with many realistic details: iris, pupil, and vasculature. The image of the eye is generated in real-time, which gives the possibility to mimic controlled and spontaneous eye motions, physiological diameter changes of the pupil and iris color tuning. Furthermore, to better render the eye's moisture, real-time images of the visitors and their surrounding environment, captured by the 16-camera set, are displayed as if the visitors could see their mirror reflections in the eye. For the second one (Mars, Fig. 5), real images of the Martian surface are displayed as if the entire Red Planet was standing in front of the visitors. On these images, visitors can discover common large-scale elements usually observed on Mars: craters, valleys, volcanoes, poles covered with ice. Moreover, graphical elements were computationally simulated onto these images to illustrate events that were either actually observed at the surface of Mars or deduced from contemporary morphological leftovers. All the elements mentioned above, like past liquid water flows, 'gullies' and 'recurring slope lineae', are simulated and displayed. Moreover, other events like meteorite impacts, past volcano eruptions, dust storms, polar ice melting and geysers, as observed very recently by the scientific community, were simulated as if they were occuring in front of the visitors. For visual quality reasons, realistic space and time scales were not respected in these representations.

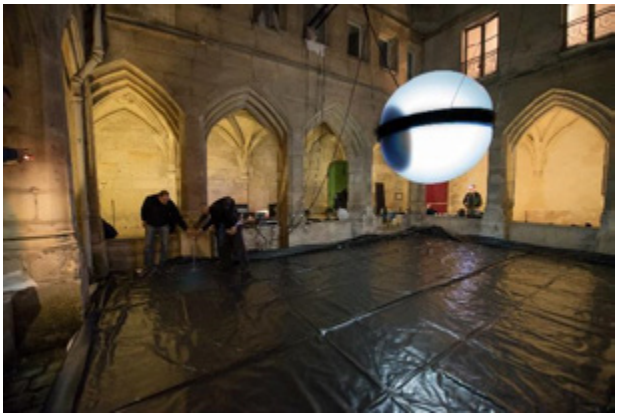


Fig. 4 Picture of The Eye staring at Xavier Maître and Julien Kozlowski during the filling of the water mirror, before the exhibition Les Yeux grand ouverts.

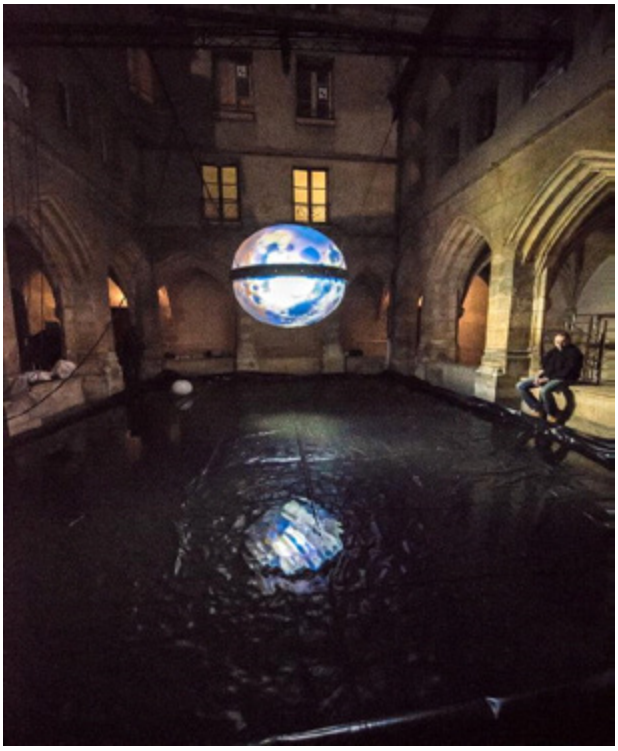


Fig. 5 Picture of The Eye of Mars showing the Red Planet with oceans, as it may have looked like several billion years ago.

Audio content englobes calm background ambiance music composed of steel guitar melodies and synthetic tracks, but also percussive elements, like water drop sounds, drum shots, noises made by flowing liquids and other audio elements evocating the physiological moisture of the curious eye and the different events that can occur at the surface of Mars.

All the visual and musical elements and events mentioned above were linked to the signals produced by the visitor tracking and motion analysis system so as to make the artwork interactive and behavioral. Therefore, when the visitor arrives in front of the system, the Eye starts tracking him or her, and it stares at him or her as the visitor moves around the artwork. If a second visitor comes, the Eye shares its attention to the two visitors by looking at the first one and then the second one. However, more attention can be given to curious behaviors, as arm motions or jumps for example. If a visitor comes even closer to the system, the Eye focuses at him or her, adapting the size of the pupil to the ambient light intensity. As an interaction is created, as the earthling visitor shows curiosity for this Martian eye, the Eye shows back curiosity to the visitor but with its own glaze, with the eye of Mars, and offers to the visitor images and events from where it comes from: Martian meteorite impacts, dust storms, or water flows may appear depending on the visitors' behaviors. These events pave the way to an intimate interaction between the visitor and the artwork, opening the door to emotions, but may also start discussions and debates between visitors, source of scientific controversy and artistic exchange. Once the discussion is closed, the visitors leave, the artwork blinks to an eye again, looking for someone else and curious to see and hear a new controversy about where it comes from.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

A probe for emotions and a medium for Martian controversies.

The Eye of Mars was exhibited several times during the last five years, mainly in France. Every exhibition was a special opportunity to observe and study the great diversity of visitors' reactions and behaviors in front of the artwork and the resulting interactions between the earthlings and The Eye of Mars.

The first exhibitions were held at Le sas>105, which is one of our design, making and exhibition places at University Paris-Saclay (Fig. 6). During formal exhibitions or more informal meetings and discussions, The Eye of Mars was presented to university students, researchers, administration staff and occasional visitors from outside the University. The Eye of Mars was often exhibited with other artworks from Le sas, like Primary Intimacy of being (11) and Into two (12), which express the discovery of a new kind of intimacy through diverse medical imaging modalities, or Worlds you go through (13), an interactive and immersive artwork questioning curiosity, perception and social interactions through the prism of astrophysics and general relativity. During every exhibition, The Eye of Mars opened questions on Mars astrophysics and controversies, on curiosity and on the technical conception of the system. Often, The Eye of Mars triggered deep emotions from the fear to be stared at and tracked by such a gigantic eye to the wonder to stand in front of a realistic representation of a planet located several tens of millions of kilometers away from Earth.



Fig. 6 The Eye of Mars exhibited at Le sas>105. ©2018 Christophe Peus.

Another exhibition was held all night long on October 7th, 2017 in Les Yeux grand ouverts (Eyes wide open) as part of the contemporary art festival La Nuit Blanche organized in Paris, France (Fig. 7). This exhibition was held at the Cloître des Billettes, a 15th century cloister and the only remaining one from the Middle Ages in Paris. During this night, The Eye of Mars was exhibited together with Les Yeux d'Argus, the large glass ocular globes created by the Dutch glass artist Vincent Breed. During the entire night, about 10,000 visitors wandered through the cloister to observe The Eye of Mars and Les Yeux d'Argus. Some people walked in just 30 s through the ambulatory of the cloister, just the time to have a look. Other visitors took the time to observe the Eye and Mars, and experiment the interactivity with the artwork. Finally, some people remained for tens of minutes and sit in front of the gigantic globe, sometimes losing themselves in its reflection given by the water mirror installed behind, or lying down on the old low stone walls surrounding the ambulatory to relax, lulled by the water drop sounds generated by The Eye.

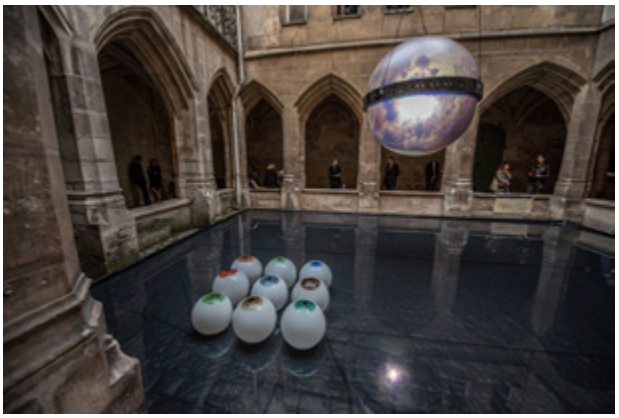


Fig. 7 The Eye of Mars exhibited during Les Yeux grand ouverts. ©2016 Matthieu Courgeon

The Eye of Mars was also exhibited during the event StartUp for Kids organized between May, 26th and 28th, 2018 at the French engineering school CentraleSupélec (Gif-sur-Yvette, France). During these three days, 4,000 children and their parents were able to exchange, discover, and experiment about innovation during conferences, coding workshops and demonstrations made by tech companies. As an example of what can be made at the limits of art, science, and technology, The Eye of Mars was standing in front of them inside a dark box designed to better observe the detailed projections of The Eye and Mars (Fig. 8). Beyond the scientific mediation work and more informal discussions around the artwork, the questions of curiosity and Mars astrophysics, the kids were impressed by this eye tracking them inside the room, sometimes considering it as a game. Others preferred to lie down below the artwork to better contemplate the south pole of Mars. Often, children's curiosity was triggered by crater impacts, dust flows and geyser appearances on the globe, which opened discussions and explanations on what happens today at the surface of the Red Planet and what it was looking like several billion years ago.



Fig. 8 The Eye of Mars exhibited during StartUp for Kids.

CONCLUSIONES

We now look ahead to include The Eye of Mars in a behavioral study to experiment the effects of human-machine interactions in visitors' reactions and displacements, as recently carried around the artwork See me through you (14). With visitors' consent, the path they will follow around the artwork, their facial expressions and their body gestures will be recorded while meeting with The Eye to the last discoveries they would make at the surface of Mars. The Eye of Mars is an open field for simultaneous scientific and artistic exchanges and mediation. In the visitor's course, diverse topics ranging from the key role of curiosity in art and science to the last scientific discoveries made in

astrophysics are addressed. Enabled with an impressive simplicity, it fosters serendipity along the strong emotional and curiosity triggering effects of The Eye of Mars.

BIBLIOGRAFÍA

Maffeo, S. (2011). G.V. Schiaparelli and Fr. A. Secchi, S.J. Memorie Della Societa Astronomica Italiana, 82, 9.

Klayman, J. (1995). Varieties of Confirmation Bias. In J. Busemeyer, R. Hastie, & D. L. Medin (Eds.), Psychology of Learning and Motivation (Vol. 32, pp. 385–418). Academic Press. https://doi.org/10.1016/S0079-7421(08)60315-1

Crowe, M. J. (2012). The Extraterrestrial Life Debate, 1750-1900. Courier Corporation.

Antoniadi, E. M. (1909). Sur la nature des canaux de Mars. Astronomische Nachrichten, 183, 221.

Engelhardt, H. T., Jr, H. T. E., Caplan, A. L., & Caplan, D. W. F. and V. C. M. C. A. L. (1987). Scientific Controversies: Case Studies in the Resolution and Closure of Disputes in Science and Technology. Cambridge University Press.

Macdonald, S., & Silverstone, R. (1992). Science on display: The representation of scientific controversy in museum exhibitions. Public Understanding of Science, 1(1), 69–87. https://doi.org/10.1088/0963-6625/1/1/010

Ojha, L., Wilhelm, M. B., Murchie, S. L., McEwen, A. S., Wray, J. J., Hanley, J., Massé, M., & Chojnacki, M. (2015). Spectral evidence for hydrated salts in recurring slope lineae on Mars. Nature Geoscience, 8(11), 829-832. https://doi.org/10.1038/ngeo2546

Vincendon, M., Pilorget, C., Carter, J., & Stcherbinine, A. (2019). Observational evidence for a dry dust-wind origin of Mars seasonal dark flows. Icarus, 325, 115-127. https://doi.org/10.1016/j.icarus.2019.02.024

Pasquon, K., Gargani, J., Massé, M., Vincendon, M., Conway, S. J., Séjourné, A., Jomelli, V., Balme, M. R., Lopez, S., & Guimpier, A. (2019). Present-day development of gully-channel sinuosity by carbon dioxide gas supported flows on Mars. Icarus, 329, 296-313. https://doi.org/10.1016/j.icarus.2019.03.034

Le sas, science-art-society group-L'Œil de Mars (The Eye of Mars). (n.d.). Retrieved August 25, 2019, from www.e-sas.org/the-eye-of-mars

Le sas, science-art-society group-Première Intimité de l'être / Primary Intimacy of being. (n.d.). Retrieved August 25, 2019, from www.e-sas.org/primary-intimacy-of-being

Le sas, science-art-society group-Into two. (n.d.). Retrieved August 25, 2019, from www.e-sas.org/into-the-two-of-them

Le sas, science-art-society group-Worlds you go through. (n.d.). Retrieved August 25, 2019, from www.e-sas.org/worlds-you-go-through

Giraud, T., Courgeon, M., Gouiffès, M., Bertier, M., de Mengin, A., & Maitre, X. (2016). Motions and Experiences in a Multiuser Interactive Installation: Towards an Embodied Account of Visitors' Journey. Proceedings of the 3rd International Symposium on Movement and Computing, 36:1-36:4. https://doi.org/10.1145/2948910.2948957

REFERENCIAS

The Eye of Mars is a digital artwork created by des Vues de l'esprit, an opening of Le sas, produced by La métonymie, in partnership with the laboratories IR4M, BioMaps, Lab-STICC, IAS, LIMSI, the CNRS and the Université Paris-Sud, Université Paris-Saclay, with the sponsorship of the Conseil général de l'Essonne and of the program Science et Société of La Diagonale Paris-Saclay.

Tanguy Boucneau's and Tim Schneider's doctoral missions were financially supported by the Université Paris-Saclay.

Metodología de narrativa transmedia para niños con discapacidad visual

Sol Alejandra Palomino
Universidad Militar Nueva Granada
est.sol.palomino@unimilitar.edu.co
Bogotá, Colombia

Hernandez Luis Felipe Galvis Martinez
Universidad Militar Nueva Granada
est.luis.galvis@unimilitar.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Las discapacidades visuales comprenden un gran número de dificultades en la vida de quien las padece, ocasionando un estado de indefensión que debe ser tomado en cuenta, especialmente en niños, los cuales más allá de los problemas ocasionados a su percepción del entorno, tienden a desarrollar conductas introvertidas e independencia, por lo cual, es imperativo centrar esfuerzos en brindar herramientas que estimulen sus relaciones sociales e interpersonales, según un estudio realizado por el DANE (2010), se afirma que 955 niños desde los 0 hasta los 14 años padecen de discapacidad visual en Cundinamarca.

Por consiguiente, este proyecto propone como posible herramienta de apoyo social, una metodología de narrativa transmedia orientada a implementar un guía para aquellos interesados en promover una cultura a favor de la inclusión social, la cual le permita a niños con o sin discapacidad visual desarrollar su sana convivencia ya sea en el área socio afectiva, conductual o cognitiva, impulsando su libre desarrollo y potenciando su afinidad con el entorno.

PALABRAS CLAVE

Narrativa transmedia; Discapacidad visual; Metodología; Multimedia; Socioafectiva

INTRODUCCIÓN

Las discapacidades visuales se enmarcan dentro de dos diferentes tipos: ceguera y baja visión (MINEDUC, 2017),

cada una de estas conlleva un considerable número de dificultades en la vida diaria de las personas que las sufren.

La discapacidad visual está en el tercer puesto a nivel Colombia con un porcentaje del 13% según el MSPS (Ministerio de Salud y Protección Social) en el 2018, Cundinamarca cuenta con una aproximación de 30.783 personas discapacitadas, sin embargo, al aplicar la propuesta metodológica se delimita a las personas con discapacidad visual que equivale a 13.255 en Cundinamarca según el DANE en el 2010 (información más reciente) que a su vez se toma en cuenta la delimitación de edad entre 5 y 9 años obteniendo una cantidad de 355 niños y niñas.

Ocasionando esta situación un estado de indefensión por su condición la cual afecta en gran medida su percepción del entorno e inclusive de sí mismos (Minders, 2020).

Es importante destacar algunas de los mayores obstáculos en la vida de un niño con discapacidad visual ya sea por ceguera o por baja visión, muchos de estos pequeños pueden llegar a desarrollar conductas introvertidas e independencia (Minders, 2020) por lo que es muy importante apoyarlos incondicionalmente, principalmente para ayudarlos a comprender el lenguaje no verbal. Es importante además ofrecerles un espacio estable que no les genere inseguridad, todo esto para impulsar su habilidades socioafectivas (Minders, 2020). En el ámbito conductual, los niños con discapacidades visuales necesitan de un constante estímulo para con su entorno, el ayudarlos a explorar, conocer y estar en movimiento constante es muy relevante para evitar que presenten movimientos repetitivos o estereotipados, además al igual que en el área socio afectiva, es importante brindarles apoyo para impulsarlos a participar en actividades que requieran actividad física.

Por otra parte, existen otras alteraciones que, sin considerarse dentro del marco de la discapacidad, pueden afectar el desarrollo de los niños que las presentan, dichas alteraciones pueden ser desviaciones oculares (estrabismo), movimientos oculares descoordinados, con la cual los niños no mueven de forma coordinada sus ojos o enfocan con dificultad, y problemas de refracción como la miopía, astigmatismo e hipermetropía, los cuales requieren el uso de lentes (Minders, 2020).

En términos generales, las consecuencias de no poder usar la visión correctamente puede desencadenar problemas concretos como la organización en el espacio, la seguridad, la coordinación visomotriz y el aprendizaje escolar ya que es el tiempo en las aulas de clase e instituciones educativas el que representa un mayor impacto en la vida de un menor, mucho más para un niño con discapacidad visual el cual enmarca el mundo de una manera diferente a la de los demás. A falta del sentido de la visión, un niño interpreta las cosas por medio de sus demás sentidos, por ejemplo, para un niño con visión normal una referencia de un ave puede ser que vuela muy rápido, pero para un niño con discapacidad visual puede ser el cómo se mueve, el cómo huele, la suavidad de sus plumas etc.

Dado lo anterior en este proyecto se propone como posible herramienta de apoyo educativa una metodología de narrativa transmedia esto con el fin de optimizar las herramientas usadas a día de hoy para la distracción de los niños con discapacidad visual, promoviendo una cultura en favor de la inclusión social, la cual le permita a los niños con

esta discapacidad el apoyo a su sana convivencia ya sea en el área socio afectiva, conductual o cognitiva, impulsando su libre desarrollo y potenciando su afinidad con el entorno.

METODOLOGÍA

El planteamiento de esta propuesta se llevó a cabo por medio del desarrollo de las actividades de: (i) investigación en textos y referencias respecto a la metodología transmedia y su posible aplicación para niños con discapacidad visual, (ii) análisis y síntesis de las necesidades y objetivos, (iii) diseño e ideación de los elementos de la transmedia, (iv) desarrollo propuesta de metodología y finalmente (v) efectuar instrumentos de protocolo para evaluar la percepción de la narrativa transmedia propuesta en niños con y sin discapacidad visual entre los 5 y 9 años.

(i) Investigación: Se realizó una investigación bibliográfica acerca de las discapacidades visuales, sus diferentes tipos y clasificación, además, se investigó acerca de la narrativa transmedia y cómo esta se desenvuelve en el ámbito de la inclusión.

(ii) Análisis y síntesis de las necesidades y objetivos: A partir de la información recogida durante la etapa de investigación, se optó por suplir la necesidad de niños con discapacidad visual comprendida entre ceguera y baja visión, mediante el uso de la narrativa transmedia.

(iii) Diseño e ideación: Teniendo en cuenta las necesidades específicas de los niños con discapacidad visual, las cuales abarcan desde los físico hasta lo emocional, se optó por el desarrollo de una metodología de narrativa transmedia que permita interconectar los puntos clave para brindar una mejor solución al problema.

(iv) Desarrollo propuesta: Se desarrollaron varias narrativas con base en una historia compuesta por distintos elementos enfocados en la percepción de un niño con ceguera, las cuales permiten su usabilidad en el ámbito transmedia y cumplen su función dentro de la metodología propuesta para el proyecto.

(v) Instrumentos de evaluación: Se lleva a cabo un prototipo de baja fidelidad del videojuego mediante la herramienta power point, en este se desarrolla la narrativa propuesta para el proyecto haciendo uso de herramientas de accesibilidad como audios, además, se desarrolló un formulario enfocado en los niños con el fin de validar la metodología implementada en el prototipo.

Desarrollo del Proyecto

El proceso de desarrollo de una narrativa transmedia cuenta con una consistencia y propósito claro que satisfaga a los usuarios a los que va dirigido y lo sumerja en las distintas ramas que puede contener esta narrativa; sin embargo, la forma de realizar un producto transmedia está dirigido a personas mayormente sin discapacidad visual, ya que utiliza una gran variedad de recursos visuales para contarla, por tanto en este trabajo se expone una nueva metodología transmedia que posteriormente será aplicada y que permite definir actividades para el desarrollo de cada etapa. La metodología presentada está dividida en 5 secciones y continuación se presenta una descripción de los procedimientos que se deben seguir para ejecutar la metodología.

1. Concepto: La primera fase de la metodología consiste en la descripción del universo transmedia

- Descripción del mundo: Explicar el entorno general y su contexto, determinando las reglas del mundo, contexto histórico, social y/o económico y la experiencia dentro de este.
- Sinopsis: Descripción general del proyecto incluyendo personajes y su función en ese mundo y una posible problemática general.
- Descripción de personajes: Especificar los roles que los personajes y los usuarios poseen detallado sus personalidades.

2. Análisis de Plataformas y canales: La segunda fase de la metodología consiste en el análisis objetivo de canales de difusiones y hacia quienes va dirigido:

- Público objetivo: Se define el perfil del usuario al que se desea llegar con la narrativa transmedia teniendo en cuenta la edad, el género, actitudes, clasificación de discapacidad visual y cuales abarca y algún conocimiento previo si lo requiere.
- Análisis del contenido: Se analiza y especifica mediante un mapa los elementos multimedia principales y secundarios que se presentarán dentro de la narrativa transmedia.

Para lograr diseñar la narrativa transmedia de forma completa, es necesario saber los medios a los cuales se desea incluir, por ello se ofrece una variedad de plataformas digitales para elegir la conveniencia del trabajo o tema que desea realizar con los usuarios con discapacidad visual, por ende, se aconseja elegir 3 canales como mínimo, ya que Carlos A. Scolari menciona que esta es la cantidad mínima para una narrativa transmedia.

Audio: Los audios es un material de apoyo extensamente usado por las personas con discapacidad visual, permitiendo dar un sentido al mundo a traves del oido, por lo que las descripciones que se deben tener en cuenta a la hora de crear un audio para conformar una historia son especialmente las descripciones generales, detalladas y sin verbalismo del mundo que se plantea, así como sus personajes los cuales deben ser con voces plenamente diferenciables uno del otro para crear un contexto.

Las palabras que se planteen en el audio deben ser revisadas dependiendo de la edad de los usuarios ya que según Fuentes, el uso de algunos adverbios especialmente los de lugar pueden no ser comprendidos por los usuarios especialmente con aquellos menores a 10 o 12 años puesto que suelen ser palabras abstractas, las cuales dificultan la construcción de la historia o de las actividades que se realicen por este medio, ya que la idea es grabar la historia creando un entendimiento más amplio del tema y no, por el

contrario generar confusiones o dejando la posibilidad de una actividad para que los usuarios graben su voz o realicen algo más artístico con sus manos ya sea solos o en equipo.

Podcast: Ya que su forma de representación es al igual que el elemento anterior hay que tener en cuenta las mismas características descritas, sin embargo, al ser un podcast quiere decir que debe existir una periodicidad en las publicaciones por medio de una plataforma web o móvil que debe estar capacitada para recibir una orden del estudiante para esencialmente buscar, reproducir y detener el podcast por comando de voz. Es decir, que se debe tener en cuenta que los usuarios tienen las herramientas físicas para realizar la acción y que la plataforma elegida posea accesibilidad. No menos importante, también se debe hablar de la calidad del contenido, ya que al ser periodico, se puede crear una serie pero en formato de audio.

Libros: En la narrativa multimedia los libros son muy usados, sin embargo, hay que tener en cuenta que al tener usuarios con discapacidad visual hay que verificar que el libro que se necesita o se cree debe estar en braille o incluso en archivos de audio ya que hay herramientas como Balabolka o Robobraille que convierten un archivo de texto en audio. En dado caso que el libro no se encuentre disponible en físico también es posible imprimirlo con una impresora braille, y si tampoco existe un archivo en braille, hay software que transcriben el documento a baile. En el caso de los usuarios con baja visión se puede hacer uso de libros impresos en tinta pero utilizando una lupa electrónica; actualmente en el mercado existen lupa electrónicas portátiles y con voz para lectura de documentos. En el caso de libros electrónicos hay lectores de pantalla tanto para computador como para celulares, algunos de estos capaces de leer cualquier tipo de texto en audio, no exclusivamente de documento.

Blogs: Los blogs son una bitácora realizada en un sitio web donde el autor redacta de manera corta y periódica respecto a un tema en específico. Este componente puede ser utilizado de la forma que se desee y contar o transmitir alguna enseñanza, lo importante es hacer uso de las tecnologías de asistencia al crear un blog. Los blogs deben tener un orden, especialmente los textos, hay que indicarle al sistema que textos corresponde a títulos y que textos a párrafos; si se hace uso de imágenes hay que tener un texto alternativo donde se describa la imagen igualmente hay que activar opciones (si las tiene) de lectores de pantalla e indicadores visuales. También es oportuno la modificación de los tamaños de texto o imágenes para las personas con baja visión.

En la actualidad hay variedad de plataformas para realizar blogs, por lo que en la siguiente tabla se añade información de accesibilidad sobre ellas:

- Wix: Tiene artículos de accesibilidad que en conjunto son bastante completos, con videos e imágenes explicativas para ciertas acciones así como la explicación del porqué de esta acciones.
- Wordpress: Según la página oficial de Wordpress esta cuenta con un plugin gratuito que ayuda a solucionar problemas comunes de accesibilidad y se puede contribuir para mejorar su funcionamiento, el cual se puede descargar desde el siguiente enlace: https://es.wordpress.org/plugins/wp-accessibility/
- SITE 123: Cuenta con un plugin gratuito que añade a la página funciones de accesibilidad útiles. Según la página oficial de SITE 123 se encuentra en la sección Plugins and Custom Code con el título de Free Accessibility Plugin.
- Blogger: Existen blogs de accesibilidad, sin embargo, la página no cuenta con una guía oficial.

Eventos: Estos se toman en el contexto donde hay una interacción social con otros usuarios tomando como lugar de aprendizaje un área exterior puede ser tan simple como dirigirse a una zona verde y explorar las texturas o sonidos de la naturaleza hasta dirigirse a un museo, la creatividad del director transmedia consta de encontrar un lugar apto para los niños con discapacidad visual y el cómo explicar la narrativa. Aunque la idea principal es el la exploración en este caso cuenta las interacciones especialmente si han otros usuarios sin discapacidades visuales que puedan guiar a los niños que sí la posean, creando un ambiente de confianza y compañerismo entre los usuarios y paralelamente ayudando al desarrollo afectivo y social de los niños con y sin discapacidades. En cuanto a las actividades del hogar hay que tener en cuenta una guía tanto para los padres o cuidadores si se requiere, como para los usuarios, ya que cada uno tomará un papel esencial.

Juegos: Cuando se trata de juegos se puede realizar una gran cantidad de actividades para los usuarios mediante el uso de las texturas o sonidos. Por ende, a continuación se dan a conocer algunos materiales texturizados para el uso de material didáctico o de entretenimiento:

- Cartón
- Tela
- Plástico
- Lija
- Madera
- Cartulina
- Corcho
- Espuma
- Acetato
- Triplex
- Acrílico
- Foami
- Velcro
- Silicona
- Plastilina
- Escarcha
- Lana e hilos de diferente grosor (Castro, 2020).

Teniendo en cuenta lo anterior, se pueden crear juguetes o productos mezclando las diferentes texturas y diseñando

cada una de ellas de forma que los usuarios puedan identificar claramente lo que se desea que se perciba, igualmente se puede hacer uso del audio, ya sea con instrumentos musicales, audios, música, etc. A continuación algunos ejemplos:

- Libros sensoriales
- Cartas
- Tacto fotos
- Bingo de sonidos
- Tablero positivo o negativo
- Objetos para apilar, encajar o construir
- Alfombras con actividades
- Rompecabezas
- Imágenes en relieve
- Ábacos
- Marionetas
- Braillin
- Juegos de mesa como ajedrez, damas, monopoly, scrabble, bananagrams, conecta 4, dominó, parchís en relieve, baraja española gigante. (Ministerio de educación de Chile, 2016).

Comic: Los comics para personas con discapacidades visuales es un tema relativamente nuevo, a pesar de que se basan en el sistema Braille, método del cual se ha hecho uso desde hace mucho tiempo, su implementación en este tipo de entretenimiento es novedoso. Los cómics se caracterizan por manejar cuadros de diálogo, dichos cuadros se encargan de transmitir un relato apoyado en las ilustraciones y el texto, normalmente una persona con discapacidad visual dependerá de las descripciones que le aportase un cercano, pero al reemplazar los cuadros de diálogo basados en texto por el sistema Braille se puede dar solución a este problema, sin embargo, el relato en los cómics es un balance entre ilustraciones y texto, por lo cual aún es necesario tornar accesibles las ilustraciones, ya que sin estas ilustraciones se perdería una porción importante del argumento.

Afortunadamente, la innovación en accesibilidad en medios de entretenimiento como este han dado resultados, desarrollando comics con relieves hechos con impresoras Braille para la comprensión de las personas con ceguera total o parcial, igualando las condiciones de accesibilidad y comprensión. El mejor ejemplo de accesibilidad por medio de relieves tipo Braille es “Shapereader”, el cual fue desarrollado para la lectura del noveno arte para las personas con discapacidad visual, conjugando literatura e ilustraciones para crear un lenguaje de posibilidades, tiene su propio vocabulario, lenguaje táctil, tactogramas y sus propios diseños de dibujos en relieve con significado incluido (ML1998, 2019).

Aplicaciones: Actualmente existen aplicaciones que se encargan de suplir necesidades para personas con discapacidad visual o incluso mostrar las diferentes clasificaciones de esta discapacidad. Por ejemplo los smartphones tiene lectores de pantalla incluidos: Talback (Android) o Voiceover (iOS), al igual que existen aplicaciones que enseñan el sistema braille, identifican colores u objetos, leen documentos o de mapas con rutas, tiendas, hospitales, entre otras, adicionalmente a estas herramientas existen aproximadamente 151 aplicaciones educativas entre Android e iOS para personas con discapacidad visual, ya sea de baja visión o ceguera según una investigación de ONCE (2019). Por tanto, las aplicaciones con accesibilidad a personas con discapacidad visual está en aumento y al implementar este canal hay que considerar si sería un tipo de herramienta, juego o material educativo y que elementos se implementan ya sea gráficos o de audio.

Videojuegos: Los videojuegos aplicados en el ámbito de la discapacidad cuentan con un gran valor potencial como recurso educativo (Díez Alegre, 2013), su atractivo a los ojos de niños y adultos le da un gran valor agregado sobre otras herramientas de esta índole, según la International Game Developers Association, la accesibilidad en los videojuegos se define como la habilidad de jugar a un juego bajo condiciones restrictivas ya sea por una limitación funcional o por una discapacidad, de esta forma, se permite la interacción del usuario con el medio eliminando las barreras de accesibilidad (IGDA, 2004). Actualmente, se pueden encontrar diferentes tipos de juegos que a su vez se pueden encontrar en diferentes tipos de medios, ya sea en computadores de mesa, portatiles, consolas, celulares e inclusive en televisores, sin embargo, la mayoría de los videojuegos que incluyen accesibilidad están dirigidos a un colectivo específico (Díez Alegre, 2013), los juegos compuestos por piezas de audio se emplean para el uso de personas con discapacidad visual, por ejemplo A Blind Legend, un videojuego desarrollado inicialmente para Android enfocado en ofrecer una experiencia auditiva.



Imagen 1. Canales de la narrativa transmedia

3. Diseño: La tercera fase de la metodología consiste en:

- Determinar el contenido: Al tener claro los canales, se debe visualizar un alcance de cada uno de ellos en cuanto el comportamiento de la interfaz y de los usuarios dentro de cada una de ellas. Así mismo una descripción más detallada de la narrativa que se desglosa dentro de los canales.
- Requerimientos: Se describe lo que necesita ser creado en cada plataforma, como por ejemplo un guión para grabar o algo más complejo como un videojuego para sistema android.
- Línea de tiempo: Se realiza una cronología de la historia relacionada a cada canal o plataforma.
- Viaje del usuario: Se establece un diagrama el cual muestre los pasos o caminos con los que el usuario puede interactuar dentro de la narrativa.

4. Desarrollo: La cuarta fase de la metodología consiste en el desarrollo de los canales transmedia

- Herramientas de desarrollo: Se selecciona las herramientas que se usarán o se deben tener en cuenta para el desarrollo de la narrativa transmedia.
- Implementación: Se generan las interfaces multimedia o físicas. En este punto se desarrollan guiones, storyboards, wireframes o directrices para su implementación. Igualmente hay que tener en cuenta, que las personas con baja visión perciben en algunos casos imágenes o letras por lo que, si se decide usar un diseño visual digital la combinación colores debe tener un contraste alto, usualmente se usa la siguiente combinación de color:

#FFFF00	#0000FF
#000000	#FFFFFF
#000000	#FFFF00

Tabla 1. Combinación de colores

También hay que tener en cuenta para piezas físicas en el caso de que se usen los colores existe el sistema constanz el cual es un sistema de colores en relieve para personas con discapacidad visual.

5. Validación: La quinta fase de la metodología consiste en probar los canales a medida que se van produciendo y la aceptación del público hacia ellos. Se aconseja que existan pruebas de baja y alta calidad para mayor aceptación y producción efectiva de los canales.

- Pruebas piloto: Se realizan pruebas piloto de los canales realizados anteriormente con usuarios para dar paso a sugerencias y correcciones.
- Manuales: Se describe una guía de uso para aquellas plataformas que se requieran.

Teniendo en cuenta los pasos anteriores se dispuso a probar la metodología en niños con y sin discapacidad visual, con una pequeña historia.

Aplicación de la metodología transmedia

- Descripción de la narrativa

Chistoso y Peludo es una narrativa transmedia, tiene la finalidad de entretener a los niños a la vez que se transmiten moralejas de gran valor interpersonal, las cuales enseñan valores e inculcan motivación a los niños con y sin discapacidad visual a través de juegos e historias, por lo que se adapta con ayudas visuales y auditivas. Se trata de una narrativa sencilla, que necesita requerimientos técnicos básicos para su completa ejecución y que está dirigido a niños y niñas en una franja de edad entre los 5 a 9 años, los usuarios de la narrativa transmedia asumirán el rol del capitán, convirtiéndose en buscadores de tesoros, asumiendo sus fortalezas, debilidades y desafíos.

La historia describe al Santiago, un joven pirata que navega a través del océano con su tripulación, ellos se dedican a encontrar tesoros perdidos en naufragios de hace cientos de años, Santiago es el capitán y por tanto aquel que da las órdenes aunque a su vez, es más un líder y amigo que un jefe para su tripulación, con el tiempo y ya habiendo superado innumerables aventuras pierde la vista durante un enfrentamiento con un calamar gigante que custodiaba uno de los más grandes tesoros perdidos según las leyendas. En aventuras posteriores, Santiago arriba en una isla que desconoce hasta el momento después de estar a la deriva, en ese lugar conoce a Peludo, un mono que habita una densa selva ubicada en la isla, juntos atraviesan grandes desafíos para llegar a la civilización que se encuentra en el lado opuesto de la isla.

- Diseño de interactividad

La narrativa transmedia presenta una historia donde el videojuego como historia principal, el podcast y un blog como historias secundarias narradas en acontecimientos pasados y futuros correspondientes.

La estructura del podcast es lineal, en la que el usuario podrá ser el protagonista, es decir, el capitán del barco y escuchar el día a día que posee junto a su tripulación encontrando tesoros y luchando contra criaturas, hasta finiquitar con una lucha donde pierde la vista y es separado de su tripulación.

La estructura del videojuego es no lineal, donde el usuario se encuentra en una isla e interactuando con un nuevo personaje el cual es un mono y juntos deberán atravesar la jungla de la isla, tomando tres decisiones claves representadas en escenas para salir de la jungla y encontrarse con cuatro escenas de finales según las decisiones que haya tomado. El jugador con discapacidad visual realiza todo el recorrido escuchando las indicaciones que se realizan a través de audios, interactuando con el click derecho e izquierdo del ratón para tomar las decisiones.

Para el prototipo final el jugador sin discapacidad visual inicia con la reproducción de un pequeño video introductorio acerca de la historia con estilo de “dibujo animado”, narrando cómo el capitán está en una isla y conoce a su amigo el momo empezando con la travesía dentro de la

isla. Interactuando con el escenario de forma libre a través del ratón reaccionando con pequeñas animaciones y con mensajes narrativos guiando para que el jugador tome decisiones.

DISCUSIÓN O RESULTADOS

Para validar la narrativa transmedia se realizarán prototipos de baja y alta fidelidad de la historia de Santiago el pirata validando aspectos como la narrativa de la historia en los 3 canales seleccionados así como su efectividad y entendimiento de la moraleja planteada para niños con y sin discapacidad visual.

Inicialmente se realiza un prototipo en power point interactivo el cual contiene la historia del video juego en formato de audio así como ilustraciones de prueba para validar la estética visual así lo niños sin discapacidad visual y poder desarrollarla en su plenitud posteriormente. Se realizará una encuesta con ayuda de los padres los cuales tendrán las instrucciones para efectuar correctamente, primero deben descargar la presentación en el computador a través del link: https://drive.google.com/file/d/1qq9iEjJzZM01bUQ4Z45vQXGWRgId7ZbT/view?usp=sharing el cual contiene un archivo de formato .zip que deben descomprimir, luego de esto se debe abrir la presentación en power point y darle al botón de presentar. En este punto los niños sin discapacidad visual podrán jugar sin ninguna restricción, sin embargo al ser un prototipo hacia los niños con discapacidad visual los padres deberán ayudar a los niños dando click en las opciones de izquierda o derecha ya que estas son las decisiones que posteriormente se manejan solo con los click del mouse, mientras que el niños escucha la historia de forma automática.

Al terminar el juego los padres ayudarán a los niños a contestar la encuesta en la que se evalúa temas demográficos relacionados a la edad, sexo y clasificación de discapacidad visual, si posee alguna; ademas de una calificación del 1 al 5 sobre el entendimeinto de la historia, si es entretenido, el gusto de la historia, estetica y moraleja y opción para escribir sugerencias.

Sin embargo, debido a la contingencia ocasionada por la pandemia, la implementación del prototipo no se ha podido llevar a cabo, principalmente por la complejidad de acceder a niños con discapacidad visual en el marco de la pandemia, por tal motivo, nos ha sido imposible conseguir esultados a la fecha, pero esperamos conseguirlos más adelante.

BIBLIOGRAFÍA

Scolari, C. A. (2013). Narrativa Transmedia: Cuando todos los medios cuentan (1st ed.).

Castro, M. E., & Del Castillo, E. M. (2020, Abril). Material didáctico para estudiantes con discapacidad visual. INCI Instituto nacional para ciegos. https://www.inci.gov.co/sites/default/files/cartilla %20material%20didactico%20para%20estudiante s%20con%20dv.pdf

Costa, M., Romero, M., Mallebrera, C., Fabregat, M., Torres, E., Martinez, M., Martinez, Y., Torres, S., Martinez, P., & Zaragoza, R. (2007). Juego, juguetes y discapacidad: La importancia del diseño universal.

https://www.cesya.es/sites/default/files/document os/folleto%20AIJU.pdf

DANE. (2010). Dirección de Censos y Demografía. DANE.

https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/discapacidad Díez Alegre, M.I. (2013). La accesibilidad en los videojuegos: una asignatura pendiente. Revista Española de Discapacidad, I (2): 155-158.

Fuentes Nieves, FM. (2013). Diseño de imágenes para ciegos, material didáctico para niños con discapacidad visual (Tesis doctoral no publicada). Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/37882

Minders. (2020, 7 septiembre). Discapacidad Visual - Minders (Vídeo). YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=llQb_DvSsdI&t=240s Ministerio de educación de Chile. (2016, Agosto 31). Guía de apoyo técnico-pedagógico: Necesidades educativas especiales en el nivel de educación parvularia. Ministerio de Educación. https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sit es/31/2016/08/GuiaVisual.pdf

ML 1998 (Marzo, 2019) La accesibilidad ha hablado: Los cómics táctiles, una realidad para los ciegos. Letras a ciegas. https://letrasaciegas.com/comics-accesibles-tactile s-para-ciegos/

ONCE (Septiembre, 2019). Catálogo de aplicaciones accesibles para discapacidad visual en la escuela inclusiva. Organización Nacional de Ciegos Españoles. https://educacion.once.es/apps-accesibles/apps-ac cesibles

REFERENCIAS

Hayes, G. P. (2011, julio). Cómo escribir una Biblia Transmedia. eduardopranos.com. http://umh2135.edu.umh.es/wp-content/uploads/sites/166/2013/0 2/como-escribir-biblia-transmedia-eduardo-pradanos-ANOTADA .pdf

Hernández Díaz, T. (2012–2013). Guión de un interactivo multimedia. http://multimedia.uoc.edu/. http://multimedia.uoc.edu/blogs/narrativa/files/2014/02/adoptame .pdf

Martín, P. (2010). Alumnos con Deficiencia Visual: necesidades y respuesta educativa. En: Desafíos de la Diferencia en la Escuela. Madrid: Edelvive

Ministerio de trabajo y asuntos sociales (-). Cómo elaborar textos de fácil lectura. Centro de recuperación de personas con discapacidad física de

albacete http://www.crmfalbacete.org/recursos-bajocoste/facillectura /indice.htm
WebAIM. Visual Disabilities. https://webaim.org/articles/visual/

ANEXOS

A continuación se anexan herramientas de apoyo para los canales transmedia

Propuesta metodológica para el estudio de apropiaciones emergentes de tecnologías digitales en Colombia

Silvia Buitrago Guzmán
Doctora en Ciencias Sociales y Humanas
silvia.buitrago@utadeo.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

El abordaje de las tecnologías y de las maneras en que estas habitan un mundo social, históricamente se han afiliado a un imaginario técnico científico europeo que las percibe como neutrales y asume a quienes la reciben, por ejemplo los latinoamericanos, como seres exclusivamente manuales que, al acercarse a la tecnología, lo hacen repitiendo modos foráneos. (1) Más allá de pretender anular dicho imaginario, se necesitan otras prácticas que piensen el uso y el desarrollo de la tecnología centrado en los seres humanos y el lugar, de manera simultánea a la construcción de una comunidad que soporta y valida dichos procesos. (2) Desde esta necesidad se diseñó y desarrolló un abordaje metodológico del proyecto de investigación Apropiaciones emergentes de tecnologías digitales en Colombia: Hegemonías y Contrahegemonías. que buscaba comprender en la práctica y el involucramiento, las prácticas de apropiación de tecnologías digitales de tres comunidades de base en Colombia en el período 2017 - 2019. En este proceso, las reflexiones alrededor de la construcción de un vínculo con las comunidades desde sus derechos y no desde sus necesidades, la adopción de una mirada relacional de sus prácticas y la representación por escrito de los movimientos de sus apropiaciones, superando el acto de "dar cuenta de", se constituyen en los principales aprendizajes.

PALABRAS CLAVE

Tecnología; Apropiación; Comunidad; Etnografía Colaborativa.

INTRODUCCIÓN

La tecnología y sus avances a través del tiempo han resuelto necesidades específicas de individuos y comunidades, constituyéndose en elementos claves para comprender las luchas de poder entre seres humanos, comunidades, países, naciones o regiones. Ahora bien, si se añade el adjetivo digital, su importancia histórica adquiere matices particulares, pues la automatización de procesos, el procesamiento y manejo de grandes volúmenes de datos, las comunicaciones masivas y el desarrollo de sistemas inteligentes, por mencionar algunos de sus aplicaciones, han transformado de manera sustancial modos de ser y estar en lo individual y colectivo. En coherencia con el sistema capitalista regente, el abordaje y uso de la tecnología digital continúa afiliandose a un imaginario técnico científico europeo que las percibe, desde una actitud de aceptación acrítica y celebración, como neutrales, autónomas, dadas e inmodificables y asume a quienes la reciben, por ejemplo los latinoamericanos o aquellos que habitan el llamado Sur Global, como seres manuales carentes de una comprensión del mundo científica y tecnológica que, al acercarse a la tecnología, lo hacen repitiendo modos foráneos. Ejemplos de lo anterior pueden encontrarse en las maneras en que se han configurado nuevas dependencias de regiones que no cuentan con las innovaciones tecnológicas hacia aquellas "desarrolladas" que sí las poseen y lideran tal innovación. Dependencia instalada a través de modernizaciones agresivas estimuladas en su mayoría por el estado o la empresa privada a través de subsidios y fundamentadas en preconcepciones sociales, culturales y políticas que desconocen los contextos y sus particularidades.(3)

En la búsqueda de prácticas respuesta que hagan posible la construcción de comprensiones situadas, encarnadas y no neutras de la tecnología digital que entiendan su desarrollo centrado en lo humano y el lugar, de la mano de una comunidad que lo agencia buscando alcanzar y preservar su autonomía, se construye una apuesta metodológica que ubicó en lugar protagónico la práctica y el involucramiento para alcanzar una comprensión profunda de modos diferenciados de apropiación de tecnologías digitales por parte de tres comunidades de base en Colombia en el período 2017 - 2019; la asociación de campesinos De Finca, de la vereda Guavio Alto del Municipio de Fusagasugá, integrada por nueve familias caficultoras, quienes desde el año 2016 intervienen de manera informal los artefactos tecnológicos para la transformación del grano de café; el semillero de investigación Red Fusa Libre, de la Universidad de Cundinamarca (Municipio de Fusagasugá), el cual desde el 2011 vincula profesores, estudiantes y egresados de dicha universidad en la adecuación y modificación de herramientas tecnológicas en desuso o recicladas para la configuración de redes digitales comunitarias en territorios rurales de los municipios de Fusagasugá, Silvania, Pasca y Arbeláez y la comunidad Grafoscopio, integrada por profesionales de diferentes disciplinas en la ciudad de Bogotá, que desde el 2014 se congrega alrededor del desarrollo y modificación de la herramienta digital que lleva el mismo nombre para el desarrollo de documentaciones interactivas y visualizaciones de datos en ciencia abierta, innovación comunitaria periodismo de datos, entre otros usos. Esta propuesta en su diseño procuró detenerse en las dimensiones, procesos y relaciones que se vinculan a las prácticas de apropiación, en las particularidades de cada contexto y su incidencia

en dichas prácticas, en las interacciones, negociaciones y oposiciones se dan entre estas y las lógicas hegemónicas en las que están insertas y en la posible emergencia de usos contrahegemónicos de herramientas desarrolladas bajo lógicas hegemónicas en dichas experiencias de apropiación.

METODOLOGÍA

Bajo la directriz de investigar con la comunidad en un espacio y tiempo particular, el diseño metodológico se basó en lo heterogéneo procurando alcanzar una visión pluralista que privilegie las conexiones y transgresiones por encima de las estructuras y sus límites fijados. Con eso en mente, se buscaron señales y latencias que constituyan posibilidades emergentes de un futuro no abstracto con personas y comunidades comprometidas que dedican tiempo y esfuerzo a estas iniciativas. (4)

En respuesta a la multidimensionalidad de las experiencias, lo emergente como condición metodológica se vinculó para otorgarle más relevancia al ejercicio de reconocer la movilidad y la flexibilidad de las prácticas que a analizar los resultados concretos de las mismas. Así, manteniendo una mentalidad descentralizada que se enfoque en procesos y ubique a la imprevisibilidad como cualidad, las prácticas de apropiación son aprehendidas de manera dinámica desde su localidad en conexión con contextos más amplios. A manera de lente, la apuesta metodológica pretende capturar instantáneas de las prácticas de apropiación, en su naturaleza emergente, haciendo zoom a dimensiones, procesos y relaciones que permitan comprender sus maneras propias de concebir las tecnologías digitales aquí y ahora ubicando en el centro a su comunidad.

Para la comprensión de dichas prácticas de apropiación el enfoque etnográfico es de gran utilidad, pues se propone comprender desde dentro las prácticas, los discursos y el contexto de individuos y comunidades específicas y tiene la capacidad de responder de manera sensible, creativa y no lineal a las transformaciones que aparezcan en el transcurso del proyecto, recibiendo e integrando las complejidades humanas, propias de la cotidianidad de las comunidades, sin reducirlas o ignorarlas, en una indagación constante de los modos en que individuos y comunidades interpretan y les dan sentido a sus prácticas. (5) (6)

La metodología etnográfica tiene la capacidad de vislumbrar procesos macro en escenarios micro, sumerge al investigador en los contextos, se detiene en los niveles de incertidumbre presentes en toda experiencia con comunidades y abre la puerta a la incorporación de ideas y perspectivas que inciden en el diseño del abordaje mismo. Lo anterior permite afirmar que la etnografía surge de procesos evolutivos, de relaciones humanas y de experiencias compartidas, para responder a la complejidad de la realidad (Campbell y Lassiter 34), (Ruiz Ballesteros). (7)

En un interés por privilegiar lo relacional e incorporar mecanismos operativos que garanticen la escucha y el compromiso frente a las comunidades participantes, el adjetivo colaborativo completa la apuesta etnográfica. Sustentada en la construcción de relaciones, la búsqueda de formas colectivas de producción y defensa de los comunes y en el distanciamiento de lógicas que posicionan al investigador como protagonista del proceso, la etnografía colaborativa posibilita el alcance de implicaciones con el contexto y las comunidades, en una búsqueda por disolver las diferencias entre conocimiento experto y no experto. (8) La supresión de la distancia entre los actores del proceso investigativo se propone construir conocimientos enactivos y conectivos que se vinculan con la experiencia y la interconexión, así, las comunidades son partícipes de la producción del conocimiento como investigadoras y los investigadores están implicados en las acciones colectivas de transformación social de la comunidad.. Lo anterior hace posible un trabajo de co-conceptualización que se alimenta de un cuerpo teórico que dialoga con las nociones desarrolladas al interior de las comunidades. Esta construcción colectiva de vehículos de interpretación les otorga a las comunidades parte del control de los procesos, cuyo objetivo final no son necesariamente la producción de textos escritos. (9)

Teniendo como norte la colaboración como práctica transformadora, esta propuesta hace un uso integrado de técnicas y herramientas como la participación observante en diferentes actividades de las comunidades, tanto presenciales como virtuales, entrevistas semiestructuradas a sus líderes, líneas de tiempo y la co-realización proyectos colaborativos con las comunidades, fueron articuladas para responder a los objetivos y características particulares de la investigación. La participación observante partió de la premisa de que una participación activa acompañada de un compromiso real con la cotidianidad de las comunidades, ofrece una visión privilegiada de los modos en que se configuran tales significados. (10) La experiencia directa de tales actividades, es el vehículo idóneo para acceder a los significados que se construyen, negocian e intercambian a la red de relaciones en las que estas se soportan. Sin embargo, la vivencia no es suficiente, debe conjugarse con observaciones sistemáticas que describen las experiencias acompañadas de ideas que al respecto surgen en los actores, deteniéndose en los momentos en los que diferentes concepciones de lo vivido se encuentran. La participación observante demanda apertura y compromiso en el investigador para alcanzar comprensiones profundas del entorno desde adentro. Concebir la construcción de conocimiento de esta manera implica situar la experiencia en el centro y detenerse en las acciones y los cruces de historias individuales a su alrededor que generan formas intersubjetivas de conocimiento valiosas para la comprensión de escenarios más amplios. (11) En esta técnica las notas de campo al cruzar tiempo, lugar, individuos y situaciones proporcionan una hoja de ruta que permite hacer seguimiento de lo visto, lo pensado y lo experimentado en campo, adicionalmente, su posterior revisión conduce a reflexiones importantes.

En un abordaje metodológico de corte etnográfico colaborativo, la entrevista no alude a canales de información en los que el conocimiento es transmitido de "informante" a "investigador", refiere a intercambios, conversaciones inscritas en el estar juntos para la construcción conjunta de conocimiento y la obtención de comprensiones compartidas. (12) Así, relator y narrador, actores enmarcados por procesos históricos, sociales, culturales y políticos, aportan conocimientos y comprensiones distintas de la situación desde el proceso investigativo y desde la experiencia. No se puede desconocer que este diálogo sucede dentro de relaciones de poder emanadas de la edad, la raza, el género, la clase, por mencionar algunos, que inciden en el desarrollo del evento y deben ser tenidos en cuenta.

La co-construcción de escenarios de cercanía entre los participantes es una condición sine qua non para el desarrollo de las conversaciones. Reconocer las diferentes formas específicas de comunicar el conocimiento y de extender el significado de sus actividades de apropiación y ser consciente que estos emergen tanto en escenarios directamente relacionados con dicha práctica como en aquellos que no están directamente vinculados, pone en evidencia la importancia de participar e involucrarse en todos los espacios de intercambio que la comunidad habilite, para el alcance de comprensiones complejas de su realidad. (13)

Una técnica como la línea de tiempo pretende ubicar temporalmente una sucesión de hechos en los que un individuo o comunidad está inserto, posibilitando delinear mapas de relaciones alrededor de tal sucesión y constituir un diagrama que registra sucesos, personajes y sitios que definen su trayectoria vital. En el caso particular de esta investigación, se quería construir con la comunidad una narrativa de sus procesos desde su constitución. La experiencia, guiada por preguntas detonantes, buscaba estimular la conversación alrededor de los orígenes de la comunidad, sus hitos, el lugar que cada integrante tenía en la misma, el significado que esta tenía en sus trayectorias vitales, momentos difíciles que como comunidad habían atravesado y los imaginarios a futuro que como colectividad proyectan.

La co-realización de proyectos colaborativos con las comunidades, estructurados en el consenso, son la concreción de la investigación comprometida como apuesta. Su desarrollo implica abarcar múltiples voces, agendas e intereses que entren a dialogar y enriquezcan el proceso investigativo y la dinámica colaborativa, desde una visión compartida que ofrezca garantías para que dicho proyecto se desarrolle. Como es esperable, no existe una fórmula para la puesta en marcha de estos proyectos, sin embargo, se pueden seguir unas orientaciones generales: la presencia permanente de la comunidad en su formulación y realización, mediante cuestionamientos, aclaraciones y revisiones y el desarrollo de actividades desde las diversas habilidades, experticias y experiencias de sus integrantes. La apertura permanente a nuevas ideas y reflexiones alrededor de los temas abordados que surgen en el desarrollo del proyecto, es una actitud necesaria y coherente a la apuesta metodológica. La consciencia del poder que puede ejercer el investigador en el proceso de realización de los proyectos colaborativos es también necesaria, este poder debe ser "modulado" para proteger los intereses de la comunidad. Por último, detenerse en la importancia del carácter continuo de estos proyectos que cuentan con la potencialidad de abrir las puertas a iniciativas más amplias, así la colaboración no se asume como producto, es un punto de partida para extender prácticas colaborativas de impacto en el tiempo. (14) Mediante las anteriores acciones participativas, que reflejan la responsabilidad asumida con las comunidades durante el proceso, se explicita un rol de investigador/ compañero (15) comprometido que aplica en la práctica una filosofía de la implicación (16), en la cual un mega sujeto del conocimiento absoluto es desplazado por múltiples individuos que construyen un espacio colectivo de conocimiento, contrario a un punto de partida diferenciado, bien sea del sujeto o del objeto, o incluso de su interacción. Esta práctica investigativa es a su vez un ejercicio de ciudadanía en el que se hace parte de las realidades que se estudian para alcanzar su comprensión, en este sentido el trabajo de campo es un espacio de reflexión y teorización colectiva para cuestionar y desestabilizar la relación investigador-investigado otorgándole parte del control del proceso investigativo a las comunidades. Esta "pérdida de control" busca situar en el centro a las comunidades y a la utilidad de la investigación en sus vidas, en coherencia con cuestionamientos epistemológicos necesarios como: ¿Conocimiento para qué y para quién? . (17)

RESULTADOS

Asumir el proceso investigativo como una experiencia colectiva territorializada comprometida que articuló temporalidad, espacialidad, individuo y comunidad demandó el establecimiento de vínculos con cada una de las comunidades, pensándolas desde sus derechos y no desde sus necesidades. Esto posibilitó la co-construcción de experiencias colaborativas y la salida del espacio teórico de la academia para entrar en sus prácticas con una mirada más relacional. En este proceso uno de los grandes retos fue el integrarme a sus sinergias, agendas locales e intereses para construir un lugar común para el diálogo entre la práctica y la teoría sin imponer temas o actividades. Teniendo en cuenta que las áreas del conocimiento centrales de las comunidades (documentación interactiva y visualización de datos, redes de telecomunicaciones y producción agrícola orgánica) no de mi experticia, los vínculos establecidos no se basaron en una trasmisión vertical de conocimientos o en una asesoría en la resolución de problemas relacionados, se construyeron desde otro lugar, uno horizontal en el que, tanto los integrantes de las comunidades como yo, individuos posicionados diferencialmente, no procuramos igualarnos, buscamos establecer relaciones complementarias y de ayuda mutua.

En cuanto al proceso con cada una de las comunidades, retos particulares emergieron, por ejemplo, con la comunidad De Finca la documentación de la experiencia en actividades del día a día de la Asociación en las cuales surgían conversaciones relacionadas con las prácticas de apropiación debió asumirse de manera diferente a como se manejó con las demás comunidades. El registro de estos encuentros, bien sea con apuntes en mi libreta o grabandolos en audio, propuesto al inicio del trabajo de campo y aceptado por la comunidad, claramente los incomodaba y cohibía, su participación antes espontánea y fluida, se trasladaba rápidamente a silencios prolongados y respuestas absolutas, esta reacción significó para mi que la figura que estaba asumiendo al formalizar dicho registro de los encuentros representaba aquella posición académica extractivista de la que tanto me quería alejar. Por esto se prescindió de las dos técnicas de registro y se optó por grabar notas de voz en mi celular posteriormente recogiendo la experiencia. Esto me lleva a otro reto significativo: la representación de los movimientos de las apropiaciones por escrito, pues intentar retratar los significados que se construían al interior de las comunidades, superando el acto de "dar cuenta de", conlleva un ejercicio simultáneo de recolección, descripción, interpretación y teorización a través de la narración en la que procuré moverme entre la abstracción que proporcionaba claridad para alcanzar los significados y la cercanía que permitía la conexión emocional con los integrantes de las comunidades, quienes mediante lectura y edición dialógica y colaborativa de los textos participaron de manera activa de la construcción de un documento que busco capturar sus realidades y constituirse en un insumo para sus acciones futuras como colectividad. Otro aprendizaje valioso fue reconocer e incluir dentro del proceso investigativo las posibles fluctuaciones en la intensidad de las participaciones de sus miembros. Algunos integrantes, por diversas razones, pero principalmente por su necesidad de subsistir y sostener a su familia, no contaron con el tiempo, el interés o la energía para participar en los proyectos de manera sostenida a medida que estos se desarrollan, fue importante que dicha volatilidad hiciera parte del ejercicio etnográfico y no se desconociera. En suma, la etnografía colaborativa como apuesta metodológica para dar cuenta de las prácticas de apropiación de tecnologías de De Finca, Red Fusa Libre y Grafoscopio, sin querer idealizarlas ni subestimarlas, sino reconocerlas como escenarios de la vida social de negociación, significado, aprendizaje y creación, articuló responsabilidad, honestidad etnográfica, escritura cercana y lectura/edición dialógica y colaborativa. El conocimiento construido de carácter situado, transitorio y parcial y los aprendizajes colectivos alcanzados, son evidencia de que un oficio co - investigativo con las comunidades que busque contribuir a la transformación de su entorno y alimentar el desarrollo de un sistema de aprendizaje de sí misma para el alcance y el fortalecimiento de su autonomía, demanda de todos los actores participantes acciones colaborativas.

BIBLIOGRAFÍA

Gómez-Peña, G. (1996). The Virtual Barrio@ the Other Frontier; or, the Chicano Interneta. Clicking in: Hot links to a digital culture, 173-179. Recuperado de http://archiv.hkw.de/forum/forum1/doc/text/e-gompen.html

Escobar, A. (2019). Autonomía y diseño: la realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca.

Ostrom, E. (2000). El gobierno de los comunes. La evolución de las instituciones de acción colectiva. Fondo de Cultura Económica

Santos, B. D. S. (2006). Renovar la teoría crítica y reinventar la emancipación social (encuentros en Buenos Aires).

Campbell, E., & Lassiter, L. E. (2014). Doing ethnography today: Theories, methods, exercises. John Wiley & Sons.

Marín, J. J., & Del Cairo, C. (2013). Etnografía y teoría social. Entrevista al sociólogo Javier Auyero. universitas humanística, 75(75).

Ballesteros, E. R., & Complejo, E. M. Y. E. P. (2018). Etnografía para la complejidad. Gazeta de Antropología, 33(2).

Veinguer, A. A., & Dietz, G. (2017). Etnografías colaborativas: experimentando desde las antropologías comprometidas. In Antropologías en transformación: sentidos, compromisos y utopías (pp. 1200-1206). Universitat de València.

Rappaport, J. (2008). Beyond participant observation: Collaborative ethnography as theoretical innovation. Collaborative anthropologies, 1(1), 1-31.

Guber, R. (2001). La etnografía: método, campo y reflexividad. Colombia: Grupo Editorial Norma.

Campbell, E., & Lassiter, L. E. (2014). Doing ethnography today: Theories, methods, exercises. John Wiley & Sons. Pag 56

Yow, V. R. (2005). Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences (edition).

Lassiter, L. E. (1998). The power of Kiowa song: A collaborative ethnography. University of Arizona Press.

Lassiter, L. E. (2005). The Chicago guide to collaborative ethnography. University of Chicago Press.

Snow, D. A., Benford, R. D., & Anderson, L. (1986). Fieldwork roles and informational yield: A comparison of alternative settings and roles. Urban life, 14(4), 377-408.

Levy, P.(2004) Inteligencia colectiva.

Solano, L. E. Y. V. A., & Speed, S. (2008). Hacia la investigación descolonizada: nuestra experiencia de co-labor. Leyva, Xochitl, Araceli Burgue-

te y Shannon Speed (coordinadoras), Gobernar (en) la diversidad: experiencias indígenas desde América Latina. Hacia la investigación de co-labor, México, CIESAS/FLACSO Ecuador-Guatemala, 65-108.

REFERENCIAS

Agamben, G. (2011). ¿ Qué es un dispositivo?. Sociológica (México), 26(73), 249-264.

Alonso, R. (2016). Elogio de la Low-Tech: historia y estética de las artes electrónicas en América Latina. Luna. Ballesteros, E. R., & Complejo, E. M. Y. E. P. (2018). Etnografía para la complejidad. Gazeta de Antropología, 33(2).

Bar, F., Pisani, F., & Weber, M. (2007). Mobile technology appropriation in a distant mirror: baroque infiltration, creolization and cannibalism. May, 15(2007), 20-21. Bar, François , y otros. «Infrastructures of the Imagination: Community Design for Speculative Urban Technologies.» C & T (2017): 26-30.

Baumann, K., Stokes, B., Bar, F., & Caldwell, B. (2017, June). Infrastructures of the Imagination: Community Design for Speculative Urban Technologies. In Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies (pp. 266-269).

Bollier, D. (2016). Pensar desde los comunes. (España): Traficantes de Sueños.

Campbell, E., & Lassiter, L. E. (2014). Doing ethnography today: Theories, methods, exercises. John Wiley & Sons. Clifford, J. (1991). Sobre la autoridad etnográfica. En El surgimiento de la antropología posmoderna (pp. 141-170).

Ellis, C., & Bochner, A. P. (Eds.). (1996). Composing ethnography: Alternative forms of qualitative writing (Vol. 1). Rowman Altamira.

Escobar, A. (2019). Autonomía y diseño: la realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca. Ghodsee, K. (2016). From notes to narrative: Writing ethnographies that everyone can read. University of Chicago Press.

Gómez-Peña, G. (1996). The Virtual Barrio@ the Other Frontier; or, the Chicano Interneta. Clicking in: Hot links to a digital culture, 173-179. Recuperado de http://archiv.hkw.de/forum/forum1/doc/text/e-gompen.html Guber, R. (2001). La etnografía: método, campo y reflexividad. Colombia: Grupo Editorial Norma.

Illich, I. (2006). Obras reunidas i illich.

Jaramillo, J., & Lugo, J. P. V. (2013). Etnografías desde y sobre el Sur global. Reflexiones introductorias. universitas humanística, 75(75).

Lassiter, L. E. (2005). The Chicago guide to collaborative ethnography. University of Chicago Press.

Lassiter, L. E. (1998). The power of Kiowa song: A collaborative ethnography. University of Arizona Press. Levy, P.(2004) Inteligencia colectiva. Organización Panamericana de la Salud.

Luna Cárdenas, O. V. (2020). Codiseñar Autonomías: artefactos digitales amoldables, hacktivismo y ciudadanías (Doctoral dissertation, Facultad de Artes y Humanidades). Marín, J. J., & Del Cairo, C. (2013). Etnografía y teoría social. Entrevista al sociólogo Javier Auyero. universitas humanística, 75(75).

Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. MIT press. Ostrom, E. (2000). El gobierno de los comunes. La evolución de las instituciones de acción colectiva. Fondo de Cultura Económica.

Rappaport, J. (2008). Beyond participant observation: Collaborative ethnography as theoretical innovation. Collaborative anthropologies, 1(1), 1-31.

Santos, B. D. S. (2010). Para descolonizar Occidente: más allá del pensamiento abismal. CLACSO, Prometeo Libros. Santos, B. D. S. (2006). Renovar la teoría crítica y reinventar la emancipación social (encuentros en Buenos Aires).

Sennet, R. (2009). El artesano.

Sey, A. (2011). 'We use it different, different': Making sense of trends in mobile phone use in Ghana. New Media & Society, 13(3), 375-390.

Simondon, G. (2017). La mentalidad técnica. En Sobre la técnica. Cactus, (285-302).

Snow, D. A., Benford, R. D., & Anderson, L. (1986).
Fieldwork roles and informational yield: A com parison of alternative settings and roles. Urban life, 14(4), 377-408.

Solano, L. E. Y. V. A., & Speed, S. (2008). Hacia la investigación descolonizada: nuestra experiencia de co-labor. Leyva, Xochitl, Araceli Burguete y Shannon.

Speed (coordinadoras), Gobernar (en) la diversidad: experiencias indígenas desde América Latina. Hacia la investigación de co-labor, México, CIESAS/FLACSO.

Ecuador-Guatemala, 65-108.

Veinguer, A. A., & Dietz, G. (2017). Etnografías colaborativas: experimentando desde las antropologías comprometidas. In Antropologías en transformación: sentidos, compromisos y utopías (pp. 1200-1206).

Universitat de València.

Winner, L. (1985). ¿ Tienen política los artefactos. La Ballena y el Reactor, Ge.

Yow, V. R. (2005). Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences (edition).

Zibechi, R. (2007). Autonomías y emancipaciones:
América Latina en movimiento. San Marcos:
Universidad.
Nacional Mayor de San Marcos, Fondo Editorial de
la Facultad de Ciencias Sociales.

POSTERS

FORO ACADÉMICO
INTERNACIONAL

Pósters

Ideas y exploraciones de investigación novedosas y trabajos profesionales presentados en formato infográfico con sustentación oral y exposición pública.

Proyectos de creación bajo el debate de los estudios, escenarios sociales y de complejidad. Horizontes de reflexión desde los activismos como estructuras de auto organización

Alberto Carlos Romero Moscoso
Dr. en Ciencias Sociales
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
alberto.romero@utadeo.edu.co
Bogotá, Colombia

Edgar Patiño Barreto
Magister en Filosofía
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
edgar.patino@utadeo.edu.co
Bogotá, Colombia



INTRODUCCIÓN

La presente investigación propone un espacio de reflexión, bajo dos ámbitos: por una parte el Diseño y los Estudios Sociales, en los cuales se han debatido los dilemas e impactos del diseño, desde un escenario crítico; por otra, los estudios desde la Filosofía y las Ciencias de la Complejidad, la cual busca relacionar los escenarios sociales desde la vida, con sus complejidades de auto organización, adaptabilidad, etc. Estos dos escenarios nos permiten vislumbrar, los abordajes múltiples sobre los horizontes de reflexión de los activismos como estructuras de auto organización.

PROCESO

Articulación entre diseño y estudios sociales

Nos ha parecido fundamental insistir en que si bien el Diseño se asocia, con la promesa de un mundo repleto de mercaderías que están dispuestas a nuestro consumo, hay también alternativas muy importantes a esa manera tradicional de comprenderlo. La urgencia de la evolución tardó en hacerse visible, pero es sin duda hace por lo menos un par de décadas, un espacio que se ha consolidado de manera muy prospera. Parece, en consecuencia, que el diseño local tiene ciertas particularidades que lo hacen tomar distancia del gran aparato disciplinar, pero también de las apuestas formales y de las estrategias de transformación; se aproxima más bien a formas de comprensión de lo social que están en la frontera entre los Estudios Sociales y las mecánicas de las apuestas proyectuales del diseño.

Articulación diseño y filosofía y ciencias de la complejidad

Atender los estudios de la complejidad en diálogo con otros escenarios teóricos, permite al diseño nutrir sus prácticas y activismos, frente a lo social, lo ambiental, lo tecnológico bajo el centro de la vida misma. Esto implica repensar las conexiones, comprender los sistemas lejos del equilibrio interrelacionados con los procesos e impactos sociales y definir las dinámicas de adaptabilidad en su interacción con el contexto. Estas dinámicas de auto organización, adaptabilidad y autopoiesis, permiten comprender transformaciones y proyecciones de las realidades sociales en sus dimensiones complejas.

Activismo como estructuras de auto organización

A partir de estas dos articulaciones, se percibe hoy una apuesta distinta, interesada por consolidar herramientas y protocolos pero también afinar las estructuras relacionales y afianzar articulaciones más precisas que den como consecuencia una real colaboración con la comunidad, respetando sus procesos auto organizativos.

RESULTADO

¿Cómo definir escenarios epistemológicos y de prácticas sociales proyectos de creación, que permitan generar procesos de intervención coherentes con el contexto, articulados en el vínculo con las actuales discusiones de justicia y vida?.

El proyecto define las siguientes respuestas: por una parte, la estructuración de las redes institucionales. (localización de líneas teóricas, cuerpo de docentes, semilleros de investigación). Por otra parte, la interrelación con sectores de activismos sociales (ONGs, Colectivos, Asociaciones), que presenten una línea de trabajo en articulaciones conjuntas para los desarrollos y apuestas formales y de intervención.

Por último, la consolidación de redes a través del Seminario Diseño, Sociedades justas y Políticas de la Vida, que se ha desarrollado en tres versiones (2018- 2019- 2020 A).





REFERENCIAS

Capra, F. (2008). Conexiones ocultas. Barcelona: Anagrama. Guash, A. (2016). El arte en la era de lo global. Madrid: Alianza Forma.

Groys, B. (2016). Arte en flujo. ensayos sobre la evanescencia del presente. Buenos Aires: Caja negra. Prigogine, I. (2001). El fin de las incertidumbres. México: Taurus.

Weibel, P. (2015). Global Activism. Art and conflict in the 21st Century. Karlsruhe: ZKM.

Zizek, S. (2018). La vigencia del manifiesto comunista. Ed. Anagrama: Barcelona.

La memoria de las plantas

Julio Velasco
Doctor en Arte y Ciencias del Arte
Universidad de Paris Panthéon Sorbonne
Centre Marc Bloch de Berlín
juliovelasco@hotmail.fr
Berlín, Alemania

INTRODUCCIÓN

La corona española poseyó un territorio de una inmensa riqueza botánica cuyas cualidades específicas y a veces únicas podían satisfacer tanto necesidades alimentarias como medicinales, industriales o decorativas. Sin embargo, este patrimonio excepcional, por su incapacidad a aportar beneficios económicos inmediatos a España, permaneció en gran medida sin explotar. Hoy en día, parte de esta riqueza botánica ha desaparecido, al igual que los conocimientos que la acompañaban ya que desconocemos las cualidades de muchas de esas plantas.

Se puede hablar así de un sistema "biosocial" para referirse al conjunto de usos y conocimientos que un determinado grupo humano tiene de su entorno botánico. La simple restitución de una planta no garantiza la reconstitución del tejido social que existía en torno a ella y que incluye su producción, utilización, o su lugar en el imaginario de una sociedad.

PROCESO

Este proyecto se basa en el estudio de un caso histórico: la Expedición Botánica dirigida por José Celestino Mutis a finales del siglo XVIII en el territorio de la actual Colombia, de la cual subsisten más de 7000 dibujos dibujos de excelente calidad (la Expedición no solo jugó un papel fundamental para la ciencia del país, sino también para su arte y su historia) que constituyen el único testimonio coherente de ese enorme trabajo, puesto que todos los elementos científicos que debían acompañar esas ilustraciones han desaparecido.

Estos dibujos son el hilo conductor de esta investigación que se inspira en la metodología utilizada por Mutis, quien no solo hizo del trabajo artístico una parte fundamental de la investigación, sino que asoció a ella el saber popular y el conocimiento científico.

Documentación

El trabajo comenzará con la elaboración de una lista que servirá de base a todo el proyecto: las plantas identificadas por Mutis y hoy extintas. Esta lista resulta de la comparación entre las plantas presentes en los dibujos de la Expedición con los inventarios de especies hoy extintas realizada por el Jardín Botánico de Bogotá.

La etapa siguiente busca a colectar toda las informaciones posibles sobre cada una de estas plantas a partir de los documentos existentes de la Expedición, del saber popular histórico (leyendas, canciones, refranes, etc.) y, por último, el saber popular contemporáneo reconstituido a través de entrevistas con yerberos (o hierberos).

Reconstitución genética

El trabajo de documentación también tiene como objetivo identificar las instituciones o personas susceptibles de poseer elementos que permitan la reconstitución de genomas de las plantas extintas, a partir de los herbarios de la Expedición, que una vez catalogados, serán sometidos a estudios para evaluar la viabilidad de la reconstitución genética de sus genomas, y proceder a esta, teniendo en cuenta su valor simbólico y su valor científico.

RESULTADO

El resultado final intentará recrear un sistema "biosocial", es decir, un conjunto vegetal extinto y recompuesto genéticamente, así como sus relaciones con un grupo social determinado y de mostrar la existencia de ese sistema a través de una exposición que reunirá las plantas y los conocimientos reconstituidos. La exposición, estará acompañada de una publicación y de un encuentro internacional.





REFERENCIAS

http://www.rjb.csic.es/icones/mutis/paginas/

https://bibdigital.rjb.csic.es/records/item/16228-catalogo-del-fondo-documental-jose-celestino-mutis-del-real-jardin-botanico?offset=11

Amaya José Antonio, Mutis, apóstol de Linneo : historia de la botánica en el virreinato de la nueva granada (1760-1783), Instituto Colombiano de Antropoloía e Historia, Bogotá, 2005.

Nieto Olarte Mauricio, Rodríguez Carlos, Roca José, Historia natural y política : conocimientos y representaciones de la naturaleza americana, Banco de la República : Universidad de los Andes : Universidad Eafit, Bogotá, 2008.

Santamaría Delgado Ángela, Mutis al natural: ciencia y arte en el Nuevo Reino de Granada, Catalogo de la exposición, Museo Nacional de Colombia, diciembre 2008-marzo 2009, Museo Nacional de Colombia, Bogota, 2008.



Diseño mediado por la memoria colectiva, una apuesta desde los diseños sures

Keyla Tatiana Tejada Pineda
Estudiante de Diseño Visual
Semillero Lumen Uniajc – Gi Anudamientos
keylatejada1@gmail.com
Cali, Colombia

Lina Marcela Tejada Pineda
Estudiante de Diseño Visual
Semillero Lumen Uniajc – Gi Anudamientos
Cali, Colombia

INTRODUCCIÓN

Desde hace unos cuatro años se viene desarrollando procesos de investigación en la línea imagen, cultura y territorio del grupo Anudamientos (Cat. C) a través de formación en investigación con el semillero Lumen adscrito al programa de Diseño Visual de la UNIAJC, mediante los cuales se ha configurado la necesidad de establecer plataformas para visibilizar las memorias de comunidades desde su territorio de vida para que estas puedan ser reconocidas, no solo en otros territorios de ámbitos nacionales o internacionales o en digitales y análogos, sino también por sus nuevas generaciones, de manera tal que sus manifestaciones culturales no se pierdan en los anaqueles del tiempo y sean parte de la configuración de la identidad cultural en los nuevos medios de transmisión del conocimiento.

Por tal razón desde el semillero de Investigación Lumen ha apoyado la ejecución de diferentes proyectos de investigación tanto internos institucionales como externos con apoyo de instituciones a nivel nacional que contribuyen a dar respuesta a un gran interrogante ¿cómo media el diseño con la memoria colectiva para lograr su visibilización y conexión con nuevas generaciones? Una posible respuesta se diseña a través de la participación en el proyecto Modelo de la interacción mediado por las narrativas de memoria intergeneracional de la comunidad que se aplica en el territorio del municipio de Trujillo, Valle del Cauca, donde junto a miembros de la comunidad habitantes se están reconstruyendo memorias colectivas a partir de visibilización de artefactos que la misma comunidad ha diseñados a partir de sus recursos culturales y contextuales (Cardona, 2020).

PROCESO

A partir de la participación en este proyecto, los estudiantes del semillero y adscritos al programa de diseño visual han venido gestado iniciativas que han logrado cumplir con requerimientos para ser proyectos finales de pregrado en Diseño visual y en este sentido, se está construyendo todo un acervo de conocimiento que permite proyectar el diseño como herramienta para la innovación social donde el diseño ha sido mediado por la memoria colectiva de comunidades en su territorio.

Este poster, pretende exponer el proceso donde de la temática del diseño mediado por la memoria dentro de una línea de investigación del grupo ha generado formas alternas de implementación del diseño que se ciñen a las teorías emergentes del diseño autónomo de Arturo Escobar (2016) y los Diseños Sures de Alfredo Gutiérrez (2015), en el marco de las epistemologías del Sur de Boaventura de Soussa (2011) a través de un análisis comparativo entre cada uno de ellos, con el fin de ser un referente investigativo para futuros investigadores y posibles aplicaciones del diseño con un fuerte sentido social y contextual.

Para llevar a cabo este proceso se aplica una metodología documental "basada en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas" (Arias, 2006) sobre todo en los proyectos realizados en el programa de diseño visual, con el propósito de establecer una caracterización de su enfoque y el valor diferencial desde el marco institucional UNIAJC y los fundamentos epistemológicos señalados.

De igual forma la base para tomar esta estos trabajos como referencia es su conexión con el concepto de memoria colectiva (Vásquez, 2001), pues es está el ADN de una comunidad donde está toda la reunión de valores que la hacen única respecto a la idea de la aldea global (Macluhan, 1996), para que las nuevas generaciones puedan apropiarse sus valores sociales y desde allí se puedan encontrar formas de desarrollo que no solo respondan a criterios económicos. Pues si las comunidades no recuerdan y valoran su pasado, las posibilidades de futuros prósperos dentro y para la comunidad son pocos, así como difíciles.

Igualmente, esta investigación busca contribuir a la visualización de otras formas en las que el diseño, esta vez desde un dominio visual (Buchanam, 2004) puede ser implementado y analizado, pues no solo está en la configuración de productos, sino también en el diseño de herramientas fundamentadas en la mediación de la memoria, con el fin de que puedan ser referencia para futuros investigadores y que puedan contribuir al acervo del conocimiento de nuestro territorio multicultural, pluriétnico y megadiverso. De allí que se busca conexiones para ser parte de los elementos que se proyectan en Casa de la

Cultura Valle del Cauca, la Secretaría de Cultura Valle del Cauca, así como el Centro Nacional de Memoria como otras formas de memoria que no se ciñan únicamente a la histórica regida tristemente por la violencia del conflicto armado que aun padecemos. Es por eso que bajo el semillero Lumen, nace está iniciativa de estudio de la mano del diseño como herramienta que permite colaborar en la recuperación de la memoria colectiva de nuestras comunidades.

RESULTADO

Herramienta metodológica para el desarrollo de productos de diseño a partir de la mediación de la memoria.

Banco de proyectos de diseño visual que define marcos de estudio transdisciplinarios en la mediación de la memoria colectiva.

Propuesta de temáticas de investigación dentro de la línea imagen, cultura y territorio.

REFERENCIAS

Arias, F. (2006) El Proyecto de Investigación. (6a. Ed.). Caracas, Venezuela. Editorial Episteme.

Buchanan, R. (2004). Design as inquiry: The common, future and current ground of design. Recuperado de http://www.designresearchsociety.org/ futureground/pdf/buchanan.pdf.

Cardona, F. (2020). Cultural landscape memory artifacts visibilization, a codesign strategy. In Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise – Vol 2 (PDC 2020). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 100–103. DOI: https://doi.org/10.1145/3384772.3385130.

Sousa Santos, Boaventura (2011). Epistemologías del Sur. Utopía y Praxis Latinoamericana, 16(54),17-39. [fecha de Consulta 14 de Marzo de 2021]. ISSN: 1315-5216. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279/27920007003

Escobar, A. (2016) Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Popayán: Ed. Universidad del Cauca.

Gutiérrez, A. (2015). Resurgimientos: Sures como diseños y diseños otros. Nómadas. Octubre (43), 113-129. Obtenido de http://www.ucentral.edu.co/images/editorial/nomadas/docs/43-7-Resurgimientos-sures-como-disenos.pdf

Mcluhan, M. (1996). La aldea global; transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI (1a. Ed.). Barcelona: Gedisa.

Vázquez, Félix. (2001) La memoria como acción social». Athenea digital, [en línea], 2001, https://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/view/39832 [Consulta: 14-03-2021].

Simbiosis, una perspectiva al diseño participativo

Luisa Fernanda Araújo Gallego
Universidad Antonio Nariño
laraujo76@uan.edu.co
Colombia, Bogotá

Andrés Felipe Pinzón González
Universidad Antonio Nariño
apinzon99@uan.edu.co
Colombia, Bogotá

INTRODUCCIÓN

Como bien es sabido el mundo actual y globalizado lleva consigo nuevas y mejores maneras de interconexión y comunicación, que no hacen otra cosa que propiciar las relaciones entre grupos poblacionales desde el desarrollo y el avance científico y tecnológico. Sin embargo, no debemos olvidar que los acreedores de estos beneficios se acentúan en las grandes ciudades, las también llamadas metrópoli, que a su vez son opresores y dirigentes de la toma de decisiones y estrategias para aumentar sus elaciones de poder frente a las periferias de lo cual habla Bonsiepe en el texto (Teoría y práctica en el diseño industrial,1978)

Pero, ¿Qué es lo que ocurre cuando estos avances e interconexiones no son propios ni interactúan directamente con territorios periféricos, sino que al contrario son implantados a la fuerza por la metrópoli bajo el discurso de la modernización? Sin olvidar claro está que los intereses de la metrópoli no vienen dados en pro a la preservación y conservación de la cultura, ni las condiciones territoriales, climáticas, biodiversas etc... Esto quiere decir, que el estudio sobre los territorios y de sus necesidades es inexistente, lo que provocaría un inevitable retraso en materia de técnica ciencia y tecnología, y lo que es aún peor de su reconocimiento como culturas subordinadas y con necesidades de desarrollo diferentes.

En este estudio de caso se toma como ejemplo al municipio de Nuquí, ubicado en la zona occidental del departamento del Chocó y sobre la costa norte del océano pacífico.

Geopolíticamente hablando este municipio ya es una periferia, es costero y dadas sus condiciones territoriales son también dependientes, oprimidos y marginados. La región pacífica colombiana ha atravesado una serie de intervenciones de extracción y explotación de recursos minerales y madereros desde inicios del siglo XX, pero más allá de los intereses empresariales y estatales estas comunidades también se han visto afectadas culturalmente con la imposición de diseño de productos y servicios, los cuales han sido implantados forzosa mente bajo el discurso de "modernización". Procesos de aculturación, falta de sentido de pertenencia e identidad, pérdida de la memoria colectiva del territorio y de quiénes lo habitan, todo ello debido a la baja estimulación de manifestaciones culturales tradicionales y la imposición de otras costumbres ajenas a ellos.

El diseño industrial es un gran aliado para los procesos de participación, es decir no dejar de lado a la metrópolis (grandes ciudades) ni a las periferias (Municipio de Nuquí) pues bien es sabido que una necesita de la otra; la primera, concede los saberes técnicos científicos y tecnológicos para arantizar aspectos óptimos de desarrollo a la ya nombrada periferia, y la segunda a su vez, es el campo de estudio para lograr una modernización favorecedora desde el reconocimiento del territorio, sus habitantes y todo el espectro cultural y patrimonial que los caracteriza; todo esto bajo la relación simbiótica metrópoli-periferia donde ninguna se ve afectada por la otra.

Sacando a colación el texto (El ecosistema urbano: simbiosis entre lo natural y lo artificial, Amaya,c, 2005) Se habla de la ciudad como un triángulo, compuesto en cada uno de sus vértices por la población, el territorio y las actividades, en donde a su vez cada lado es la interrelación estrecha que existe en estos tres componentes. Pero, ¿Qué pasaría si en él confluye otro triángulo igual pero compuesto en cada uno de sus vértices por la apropiación cultural, la conservación y la interacción en materia científica y tecnológica? evidentemente, habría un enfoque de no exclusión de lo que hace a este territorio lo que es, pues llevan consigo una serie de códigos semióticos que construyen la memoria colectiva.

PROCESO

Para el proceso del poster y después de una ardua investigación, se quiere proponer en materia de composición un tipo de retícula nueva y distintiva, en donde se denote el concepto de simbiosis, este entendido como una relación de subsistencia entre especies distintas y en donde ambos se ven beneficiados. El concepto en este caso es metafórico, para entender los procesos de desarrollo en pro al avance técnico, científico y tecnológico en territorios periféricos, pero sin alterar sus condiciones como territorio semiótico.

RESULTADO

El poster tendrá como resultado una representación que se consigue desde la abstracción del esquema investigativo, evidenciando las dos caras de la moneda del desarrollo, el avance y la modernización en las dos caras del territorio colombiano: la pobreza y la riqueza, la dependencia y la independencia, el opresor y el oprimido.

REFERENCIAS

Problemática Humanitaria en el Región Pacífica colombiana (acnur.org)

Microsoft Word - 1 Carlos Amaya.doc (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net) (Amaya, C. (2005). El ecosistema urbano: simbiosis espacial entre lo natural y lo artificial. Revista forestal latinoamericana, 37, 1-16.)

Estrategia municipal de respuesta a emergencias "comunidades e instituciones coordinadas y preparadas para responder a desastres en el municipio de Nuquí" consejo municipal de gestión delriesgo fundación plan proyecto Dipecho VII - Julio de 2012

Teoría y práctica en el diseño industrial, 1978, Gui Bonsiepe

Estrategias de diseño urbano enfocado accidentalidad peatonal en la ciudad de Manizales

Viviana Estefany Orozco Ramírez
Arquitecta
Universidad Nacional de Colombia Sede Manizales
veorozcor@unal.edu.co
Manizales, Colombia

Paula Andrea Escandón Suarez
Docente
Universidad Nacional de Colombia Sede Manizales
paescandon@unal.edu.co
Manizales, Colombia

INTRODUCCIÓN

En Colombia la tasa de mortalidad peatonal ha ido en aumento en los últimos años (Rodríguez et al., 2017), fenómeno ligado al crecimiento de las ciudades, al desplazamiento de más personas a centros urbanos y la falta de planificación adecuada de los espacios públicos. En el caso de la ciudad de Manizales la problemática de accidentalidad vial también ha estado presente como consecuencia de la expansión urbana, las carencias de infraestructura adecuada para los peatones y el aumento del parque automotor. Según el informe de movilidad Manizales Cómo Vamos (2017), los ciudadanos se movilizan más en medios de transporte privado y en moto, este mismo informe indica que el número de motos se ha incrementado en 150% y de automóviles en 77% en los últimos seis años. Para el 2016 el 42% de las muertes registradas en la ciudad eran de peatones (Instituto Nacional de Medicina Legal y, 2016).

Por otra parte al considerarse este un problema de salud pública, desde instituciones como la Organización Mundial de la Salud, se plantea como meta disminuir el número de muertes y traumatismos por lesiones de tránsito (2015), así mismo desde las administraciones locales se buscan estrategias a través de políticas públicas para mitigar esta problemática, como reglamentación más estricta, campañas de educación e intervenciones en el espacio público, entre otras.

Adicional a estas iniciativas, se hace necesario que desde la academia se busquen alternativas que involucren más a los ciudadanos implicados en estas problemáticas. Este es el caso el presente proyecto que hace parte de la investigación "Diseño para cambiar el comportamiento en el espacio urbano asociado a la accidentalidad peatonal en la ciudad de Manizales", realizado por la Universidad Nacional de Colombia Sede Manizales y la Universidad de Caldas, cuyo objetivo es proponer estrategias de diseño que permitan cambiar comportamientos viales que afecten a los peatones de la ciudad de Manizales. Como parte de este se propone el proyecto de grado de Arquitectura: "Configuración espacial urbana, en puntos críticos de accidentalidad peatonal de la Avenida Santander" cuya intención es complementar la propuesta sistémica de la investigación desde una visión urbana, teniendo en cuenta el análisis de la infraestructura y los factores humanos de los peatones en relación a sitios problemáticos de la ciudad, con el fin de mayor protagonismo al peatón; ya que en muchas situaciones se responsabilizan a los usuarios individuales y no a los r esponsables del diseño del sistema (Montezuma, 2008). De esta manera, a través de propuestas de diseño urbano centrado en el peatón se pueda reivindicar el caminar en la ciudad como una práctica segura, cómoda y que sea una experiencia interesante para sus habitantes (Speck, 2013).

PROCESO

El método propuesto para el proyecto consta de cuatro fases, la primera de análisis que consistió en entender y dimensionar los factores humanos relacionados a la accidentalidad peatonal en puntos específicos de la Avenida Santander. Se analizó los sistemas de movilidad,



Figura 1. Comportamiento de peatones en el espacio público. Fuente: Elaboración propia

A partir de la información recopilada se desarrollaron alternativas de intervención para las zonas seleccionadas, teniendo en cuenta cruces en X y a nivel, texturización, cambios en sentido de vías, tiempos de semaforización, islas y ciclo-rutas elevadas que se representaron a través y maquetas portátiles didácticas que permitieran a las personas opinar y desplazar elementos propuestos para el sistema.

Finalmente se presentaron estas alternativas en el espacio público correspondiente, con la participación de peatones que se encontraban en estas zonas, lo que permitió conocer las opiniones sobre los prototipos diseñados, permitiendo retroalimentar las propuestas finales de intervención en el espacio urbano Ver figura 2.



Figura 2. Evaluación con maquetas interactivas. Fuente: Elaboración propia

RESULTADO

El enfoque dado al proyecto permitió no solo entender el estado de la movilidad y de la infraestructura de las zonas de mayor accidentalidad en la Avenida Santander, también se reconocieron comportamientos riesgosos tanto de peatones como de conductores en estas zonas, así como su relación con el diseño urbano. Así mismo el poder interactuar con las personas en el espacio público con las maquetas didácticas, permitió entender la visión del peatón que cotidianamente circula por estas zonas, por lo que fue un insumo valioso en el proceso de diseño. Dentro de las conclusiones sobre cómo mejorar el espacio público en relación con la accidentalidad y el confort de los peatones se puede mencionar la necesidad mejorar el estado de andenes, hacer un buen mantenimiento a los elementos del espacio público, proteger la vegetación con alcorques, tener una ciclo-ruta claramente demarcada, cambiar la dinámica de funcionamiento de los semáforos para que se priorice al peatón, además la comunidad reiteradamente pide que además de técnicas de diseño se deben realizar campañas de cultura ciudadana y buen comportamiento.

REFERENCIAS

Gehl, J. (2006). La humanización del espacio urbano: La vida social entre los edificios. Reverte.

Instituto Nacional de Medicina Legal y. (2016). Muertes en Accidentes de Transporte (p. 5).

Manizales Cómo Vamos. (2017). Informe de calidad de vida.

Montezuma, R. (2008). El derecho a la vida en la movilidad urbana y el espacio público en América Latina.

Organización Mundial de la Salud. (2015). Informe sobre la situación mundial de la seguridad vial. http://www.who.int/violence_injury_prevention/road_safety_status/2015/es/

Rodríguez, J. M., Armindo Camelo, F., & Chaparro, P. E. (2017). Seguridad vial en Colombia en la década de la seguridad vial: Resultados parciales 2010-2015. Revista de la Universidad Industrial de Santander. Salud, 49(2), 280–289. https://doi.org/10.18273/revsal.v49n2-2017001

Speck, J. (2013). WALKABLE CITY: How Downtown Can Save America, One Step at a Time.

Prehistoria Postmoderna: Reconstruyendo Identidades Olvidadas

Samantha Isabel Espinoza Rivadeneira
Estudiante de Diseño Gráfico
Escuela Superior Politécnica del Litoral
samisesp@espol.edu.ec
Guayaquil, Ecuador

INTRODUCCIÓN

La realidad invisible de la identidad latinoamericana es el elefante que habita en nuestra memoria. Está ahí, pero no lo podemos ver, porque lo ignoramos, porque no sabemos cómo distinguirlo entre todo el resto de información. Desde los currículums escolares aprendemos a enorgullecernos de nuestras raíces, de la diversidad de culturas prehistóricas que alguna vez fueron acogidas por la misma tierra en la que hoy hacemos camino. Sin embargo, al final del día, después de haber memorizado todos los módulos existentes, ¿realmente somos capaces de honrarlas e integrarlas en nuestra realidad o son olvidadas entre la abundancia de una cultura desdibujada? La trascendencia de estas identidades ancestrales debe ir más allá de libros y museos para poder sentirlas como auténticos legados sin estancarlas en un mero recuerdo del imaginario colectivo.

PROCESO

Un elemento esencial para construir vínculos es la comunicación; afirmar que no se ha intentado comunicar sería impensable, pues las bibliotecas están allí, al igual que las reservas arqueológicas, ambas casi intactas; esperando ansiosas a ser descubiertas por el público. Pero hace falta más que intentar para generar empatía; recopilar información y vestigios no es suficiente, ni efectivo.

Las sociedades urbanas no han crecido entre barro y agricultura como nuestros antepasados precoloniales; ¿cómo conectar escenarios tan lejanos entre sí? Ciudades de avenidas transitadas, luces, colores saturados, con sinfonías de motores, bocinas y música es lo que conocemos.

Aun cuando las figuras representadas son inspiración Machalilla —originaria de la costa ecuatoriana, con sus características figurillas de narices aguileñas, ojos como pepas de café y los tradicionales ocre y rojo de herencia Valdivia— el cubismo también tiene protagonismo dentro de esta exploración. Picasso y Braque llegaron a una conclusión novedosa: descomponer figuras naturales hasta abstraerlas obliga al receptor a analizar la obra para conseguir su completo entendimiento. El cubismo buscaba retomar las raíces, empezar desde cero y eliminar figuraciones que rozaban lo innecesario, pues reconstruir imágenes hasta entenderlas es mucho más atractivo que observarlas para olvidarlas.

No es sensato irrumpir abruptamente la comodidad de la monotonía colectiva. Nuestro entorno es totalmente ajeno al de las culturas prehistóricas, y si queremos acercarnos a ellas debemos adaptarlas a lo que somos; personas de ciudades de asfalto, dinamismo y movimiento: monotonía-no-monótona. Se trata de ajustar los medios para que las culturas prehistóricas y postmodernas converjan y sean revalorizadas dentro de nuestra sociedad.

RESULTADO

A partir de estudios culturales, de historia y postmodernidad, ha sido posible incorporar técnicas gráficas que consigan una comunicación visual efectiva, uniendo lo prehistórico y lo actual: líneas y trazos propios de culturas ancestrales —la Machalilla, en este caso— posicionándose desde una visión cubista y siendo llevada hacia la esencia efímera de las metrópolis colmadas de colores mágicos y neón.

Lo que por tanto tiempo ha sido nuestro solamente a voces hoy es posible hacerlo propio y vincularlo más allá de las teorías, convirtiéndose en verdaderos símbolos de las identidades latinoamericanas.

REFERENCIAS

Tibán Guala, A. (2009). Identidad, Cultura y Género (1.a ed.). MICC, Instituto de Estudios Ecuatorianos.

Lippi, R. D. (1984). La Ponga and the Machalilla Phase of Coastal Ecuador.

Masabanda, R. J. (2018). Iconografía precolombina del Ecuador. Aplicación en obras de arte sobre materiales alternativos. Revista Eviterna, (Especial 3), 60-69.

Meggers, B. J., & Evans, C. (1962). The Machalilla culture: an early formative complex on the ecuadorian coast. American Antiquity, 186-192.

Gombrich, E. H., & Torroella, R. S. (2014). La historia del arte (16.a ed.). Amsterdam University Press.

Lathrap, D. W. (1975). El Ecuador antiguo: cultura, cerámica y creatividad (3000-300 AC).

Meggers, B. J., Evans, C., & Estrada, E. (1965). Early formative period of coastal Ecuador: the Valdivia and Machalilla phases. Smithsonian Contributions to Anthropology.

Urbano-Digital-Urbano: Poder simbólico en intervenciones de urbanografía en Instagram

Thiago de Andrade Morandi
Doctor (c) en Ciencias Sociales
Pontificia Universidad Católica de Minas Gerais
Beca FAPEMIG
Morandi.pesquisa@gmail.com
Belo Horizonte, Brasil

Este trabajo es un resumen de una investigación en curso sobre la presencia del arte urbano en la red social instagram y cómo los grafiteros y los grafiteros lo utilizan como instrumento para sus procesos creativos.



INTRODUCCIÓN

La urbanografía o escritura callejera es una de las formas de denominación del arte urbano, que incluye grafitis, grafitis, lamidas, proyecciones, etc. Estas intervenciones efímeras suelen llevar en su esencia enunciados de discursos de luchas políticas e ideológicas, reafirmando o transgrediendo simbólicas poderes que se constituyen en la sociedad. En palabras de Bourdieu (1989), "el poder simbólico es, en efecto, ese poder invisible que sólo puede ejercerse con la complicidad de quienes no quieren saber que están sujetos a él o incluso que lo ejercen" (BOURDIEU, 1989, pág.7).

Actualmente, un expresivo número de personas que realizan intervenciones en la calle, fotografían y publican sus trabajos en redes sociales, principalmente en Instagram. En esta plataforma exhiben, observan y buscan validar (directa e indirectamente) este poder simbólico de las artes urbanas y el discurso que llevan.

Silva (2014) presenta algunas posibilidades de análisis de las intervenciones urbanas y entre ellas presenta las operaciones de manera progresiva, dividiéndolas en tres modalidades: 1. el objeto expositivo (exposición, deseo / voluntad de mostrar); 2. observación de un sujeto (percepción del sujeto, ya sea un artista o un transeúnte de la ciudad); 3. Mirar la ciudad (ver y publicar personas que transitan por las ciudades).

En esta perspectiva, analizamos que tanto los individuos que realizan intervenciones, como los apreciadores, fotografían obras de arte en la calle y alimentan las redes sociales, ya que exhiben, observan y aportan con una mirada de ciudad.

PROCESO

La principal hipótesis planteada en esta investigación es que además de los eventos políticos, las publicaciones fotográficas en Instagram se alimentan y retroalimentan los procesos de creación (OSTROWER, 2010) de individuos que realizan intervenciones urbanas en las ciudades.

El principal método utilizado en esta investigación es la netnografía, siendo la fase exploratoria de la investigación la que se realiza observando Instagram, sus usuarios e interacciones. A partir de una observación que se viene realizando desde mediados de 2018, se logró recolectar 15 #hashtags que son utilizados por los usuarios de la red social al momento de publicar sus fotografías. Luego del relevamiento cuantitativo de los #hashtags, se realiza la observación y análisis cualitativo, buscando comprender cómo los posts contribuyen a los procesos de creación de otras intervenciones en las calles.

Levantamento feito em 01 de maio de 2019, 1 de maio de 2020 e 31 de janeiro de 2021

HASHTAG	QUANTIDADE 2019	QUANTIDADE 2020	QUANTIDADE 31 JAN 2021
streetart	46.145.563	52.991.115	57.163.608
graffiti	38.116.525	43.270.006	46.746.213
grafite	1.028.453	1.197.031	1.335.728
vandal	796.866	931.649	1.043.001
arteurbana	774.143	939.722	1.064.329
artederua	740.000	895.158	1.064.329
pixo	201.234	241.150	1.008.044
lambelambe	112.779	135.330	149.341
vandalismo	106.307	142.196	170.343
pixação	66.106	86.147	110.905
xarpi	49.692	61.326	69.159
Pichação	34.459	56.957	77.283

Nos dimos cuenta de que hay al menos 57 millones de publicaciones sobre arte urbano en Instagram y que desde 2019 se ha registrado un crecimiento en más de 11 millones de publicaciones en la red, que ciertos grupos de individuos realizan sus intervenciones motivados por hechos políticos y han utilizado Instagram como una nueva pantalla mural.

RESULTADO

Los resultados anteriores indican que además del crecimiento en el número de publicaciones de arte urbano en Instagram, las interacciones entre sus usuarios han contribuido a posibles análisis de las principales hipótesis de la investigación.

Sin embargo, todavía no es posible contar con datos más precisos para probar esta hipótesis, ya que es necesario realizar entrevistas semiestructuradas con algunos usuarios de Instagram que publican fotos y videos con la temática de este estudio.

Las entrevistas tienden a corroborar esta hipótesis, ya que a través de ellas será posible comprender más detalles sobre el proceso de creación de sus artistas, así como la red social instagram ha influido en sus percepciones creativas.

REFERENCIAS

Bourdieu, P. O poder simbólico. Lisboa/Rio de Janeiro: DIFEL/Bertrand, 1989.

Silva, A. Atmosferas urbanas: grafite, arte publica, nichos estéticos. Tradução de Sandra Trabucco Valenzuela. – São Paulo:Edições Sesc São Paulo, 2014.

Ostrower, F. Criatividade e processo de criação. 25 ed.- Petrópolis, Vozes, 2010.

La Evolución de la Imagen, Entre el Cerebro, el Sexo y la Comida

Linda Valentina Barrera
Diseñadora Gráfica
Universidad Jorge Tadeo Lozano
valgrafic@hotmail.com
Bogotá, Colombia

INTRODUCCIÓN

La selección de una imagen artística que varia de un sujeto a otro generando en cada individuo una diversidad de gustos que se ven reflejados en el deleite por colores, texturas, composiciones determinadas, la selección objetiva y subjetiva de una imagen como lo es una obra de arte, procede de procesos neurológicos que provienen de siglos de evolución humana, generando una mirada particular hacia las imágenes u objetos como resultado del cúmulo de información guardada en el cerebro y de las conexiones del mismo que parten de las vivencias y de la activación de zonas cerebrales como resultado de siglos de interacción con el entorno y su evolución fisiológica.

PROCESO

El homo Sapiens vivía en un ambiente hostil con muchos peligros alrededor, y sus preocupaciones estaban basadas en la alimentación, la reproducción y supervivencia (Leonard, William. 2003, 51-57), si se tenía hambre se recolectaban semillas, insectos, si se activaba el instinto de reproducción se buscaba pareja, si había peligro hallaban maneras de sobrevivir de forma individual o social. Algunos de estos comportamientos aún siguen estando vigentes; la alimentación, el conseguir pareja, no son ajenos en la actualidad con la diferencia que se ha ampliado a otras áreas que por asociación relacionamos, por ejemplo la comida, nuestro cerebro lo asocia de la siguiente manera : aquello que para el paladar es amargo se asocia con algo feo, aquello que es dulce y agradable para el gusto se asocia con lo bueno, (Mothelet, Véronica. 2016) todo con base a esas necesidades básicas evolutivas del ser humano.

Se realizaron alguna pruebas con resonancia magnética, Ishizu, Tomohiro. Zeki, Semir. 2011. Usando voluntarios sin experiencia artística, y se les mostró pinturas de arte, pidiéndoles que las calificara como feo, bello o neutro. Se evaluó la cantidad de oxigeno en la sangre que irrigaba al cerebro, midiendo cuales eran las áreas con mayor activación y esas que tenían más dinamismo eran las que tenían mayor oxigenación. Los gustos de los participantes variaba, pero la activación de algunas áreas cerebrales no variaban y se encontró que la región orbito frontal y el área motora de la corteza prefrontal se despertaba, es decir la actividad de estas zonas aumentaban, mientras que las imágenes que les desagradaban activaban otras zonas como la amígdala, región cerebral que procesa las reacciones como el miedo, otras áreas también se accionaban, como el hipocampo e hipotálamo que se asocia a las reacciones emocionales tales como la tristeza, la alegría. Este sistema estético del cerebro que en principio estuvo para el disfrute de objetos de importancia biológica y luego para las experiencias de goce.

RESULTADO

la evolución juega un papel importante en los gustos y en la selección de imágenes, que gracias a los principios de supervivencia básicos como la búsqueda de alimento y pareja permitieron que el ser humano aprendiera a elegir lo mas óptimo, estas se trasladaron a otras tareas que se efectúan actualmente, y que debido al desarrollo del cerebro y sus conexiones se logró que fuera más especializadas, llevando a cabo procesos donde se ven involucrados partes del lóbulo frontal, como la corteza prefrontal y región orbito frontal para la toma de decisiones, comportamientos selectivos, conductas, y también otras regiones presentes como el hipotálamo, el hipocampo y la amígdala que efectúan procesos que vienen desde los inicios del ser humano fundamentales para la toma de decisiones, donde También el factor social repercute por su carácter colaborativo y de retroalimentación, afectando de alguna manera las diferentes interpretaciones de los individuos sobre una misma pieza artística, haciendo de la selección y toma de decisiones un proceso complejo.

REFERENCIAS

Leonard, W. 2003. La Incidencia De La Dieta En La Hominización. Investigación y ciencia.

Mothelet, V. 2016. La Belleza está en tu cerebro. Acceso 10 De Agosto Del 2016. http://www.comoves.unam.mx/numeros/articulo/171/la-belleza-esta-en-tu-cerebro

Ishizu, T. Zeki, S. 2011.Toward A Brain Based Theory Of Beauty. Acceso 6 De Julio Del 2011. https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0021852.

PANELES

FORO ACADÉMICO
INTERNACIONAL

Paneles

Grupos moderados por expertos en un tema particular que responden a preguntas del moderador o de la audiencia. Los paneles están conformados por grupos de mínimo tres y máximo cinco personas.

Desafíos interdisciplinarios e interespecies: alternativas comunes, cósmicas y colectivas

Adriana Gómez Alzate
adriana.gomez@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Andrea Botero
andrea.botero@aalto.fi
Aalto University School of
Arts, Design and Architecture
Helsinki, Finlandia

Nidia C. González
kt.gonzalez.p@gmail.com
Universidad de Helsinki
Helsinki, Finlandia

RESUMEN

Avances tecnológicos nos han permitido verificar los límites de la biosfera y la necesidad cambiar los patrones de consumo y producción fuera de los esquemas de la modernidad y el capitalismo. Situaciones como la actual sindemia [1] deberían propiciar un vuelco de las relaciones humano-naturaleza, ya que quedó al descubierto el colapso de sistemas como el de salud pública, así como de nuestras pautas tradicionales de crecimiento económico y acumulación [2]. Esta crisis de la salud del planeta, agravada por la pérdida de biodiversidad, nos obliga a entender y dimensionar una sola salud, humana, animal, ambiental para entender que el bienestar está íntimamente ligado a los sistemas naturales integrados, "…frenar la pérdida de biodiversidad y luchar contra el cambio climático, puesto que de esta lucha depende la salud de nuestro planeta y por tanto nuestra propia supervivencia" [3]. Este panel propone la discusión sobre maneras de incorporar diversos sistemas de conocimiento necesarios para afrontar los riesgos, estrategias en ecologías ambientales y digitales integradas, para explorar los desafíos y límites interdisciplinarios e interespecies emergentes. El reto implica una profunda reflexión sobre el impacto político de vincular tecnologías, datos, conocimientos diversos, locales-ancestrales y prácticas creativas transformadoras. ¿Cómo dar voz a la naturaleza (sin replicar nuestras interpretaciones humanas)?, ¿Qué componentes de nuestros conocimientos disciplinares debemos flexibilizar para poder integrar otros saberes? ¿Cuáles prácticas cotidianas podrían ayudar en esta transformación?

PALABRAS CLAVE

Deconstruir y construir; Nuevas alternativas comunes; Interacciones cósmicas y colectivas

REFERENCIAS

Horton, R. (2020) 'Offline: COVID-19 is not a pandemic', The Lancet, 396(10255), p. 874. doi: 10.1016/S0140-6736(20)32000-6.

Bradshaw, C. J. A. et al. (2021) 'Underestimating the Challenges of Avoiding a Ghastly Future', Frontiers in Conservation Science, 1. doi: 10.3389/fcosc.2020.615419.

Suárez, L.; Asunción, M.; Rivera, L. y otros. (2020). Pérdida de naturaleza y pandemias. Un planeta sano por la salud de la humanidad. WWF España.

BIBLIOGRAFÍA

Braidotti, R. (2015). Lo Posthumano. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño: La realización de lo comunal. Colombia: Universidad del Cauca. Sello Editorial.

Grosfoguel, R. 2011. Decolonizing post-colonial studies and paradigms of political-economy: Transmodernity, decolonial thinking, and global coloniality. Transmodernity: 1(1)

Gómez, A., & Londoño, F. C. (2012). Paisaje y nuevos territorios (en Red) Cartografías e interacciones en entornos visuales y virtuales. Barcelona: Anthropos Editorial.

Haraway, Donna J. (2019). Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno. Bilbao: Editorial consonni.

Johnson, J, Howitt R, Cajete G, Berkes F, Louis R, and Kliskey A. 2016. Weaving Indigenous and sustainability sciences to diversify our methods. Sustainability Science 11(1): 1-11

Mancuso, S. (2017). El futuro es vegetal. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Brain Score, una mirada desde la cognición aumentada

Héctor Fabio Torres Cardona
Doctor
Universidad de Caldas
hector.torres_c@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Victor Hugo Castro Londoño
Magíster
Universidad de Caldas
ingenieriafah@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

El presente trabajo informa acerca de los resultados obtenidos del proyecto Brain Score, realizado con los grupos de investigación Entorno Sonoro y Visual de la Universidad de Caldas y Control y Procesamiento de Señales Digitales de la Universidad Nacional de Colombia, mediado por la Interfaz Cerebro Ordenador (BCI) de perspectiva musical (BCMI) y sus implicaciones en el campo de la cognición aumentada (AugCog), como forma de interacción hombre máquina (HCI) de acoplamiento dado por la detección neurofisiológica del estado cognitivo del usuario. Su metodología de detección, clasificación, parametrización, control, comunicación y neurofeedback, se ha basado en (SSVEP) como señales de respuesta a la estimulación visual en frecuencias específicas, imaginación motora (MI), discriminación de ondas cerebrales y la entropía, cuyos resultados predicen cambios fundamentales en los paradigmas musicales y cognitivos actuales, en tanto comprueban las posibilidades de los sistemas no invasivos, nuevos modelos algorítmicos y auto generativos para la creación musical, la posibilidad de creación sonora basada en datos en tiempo real y el estímulo a nuevos sistemas cognitivos basados en el neurofeedback.

PALABRAS CLAVE

Cognición Aumentada; Interfaz Cerebro Ordenador; Interfaz musical Cerebro Ordenador; Interacción Hombre Máquina; Retroalimentación.

ABSTRACT

This paper reports on the results obtained from the Brain Score project, carried out with the research groups Enotrno Sonoro y Visual of Universidad de Caldas and Control y Procesamiento de Señales Digitales of Universidad NAcional de Colombia, mediated by the Brain Computer Interface (BCI) of musical perspective (BCMI) and its implications in the field of augmented cognition (AugCog), as a form of human-machine interaction (HCI) of coupling given by the neurophysiological detection of the user's cognitive state. Its detection, classification, parameterization, control, communication and neurofeedback methodology has been based on steady state visual evoked potentials (SSVEP) as response signals to visual stimulation at specific frequencies, motor imagery (MI), brain wave discrimination and entropy, whose results predict fundamental changes in current musical and cognitive paradigms, as they verify the possibilities of non-invasive systems, new algorithmic and self-generative models for music creation, the possibility of sound creation based on real-time data and the stimulation of new cognitive systems based on neurofeedback.

KEYWORDS

AugmentedCognition(AugCog);BrainComputerInterface (BCI); Brain Computer Music Interface (BCMI);Human Computer Interaction (HCI); Neurofeedback.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo reporta una síntesis de proyectos realizados en el campo de la interacción hombre máquina (HCI), correspondiente al estudio y diseño de tecnologías que buscan la interacción novedosa entre humanos y máquinas, específicamente en la cognición aumentada (AugCog), área de desarrollo transdisciplinar que se enfoca en la captura del estado cognitivo del usuario en tiempo real para su evaluación cognitiva (CSA), el establecimiento de estrategias de mitigación (MS), como restauración de las capacidades motoras, y un control robusto(RC), que permite su funcionamiento efectivo mientras se alteran sus variables o suposiciones.

Una de las principales fuentes de financiación de la cognición aumentada (AugCog)es la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada de Defensa (DARPA), que prevé "incrementos de orden de magnitud de poder de pensamiento neto disponible como resultado de diadas.. que proporcionarán superioridad informativa en los individuos (Schmorrow, & Kruse 2002:7), programa opera fundamentalmente con fases de detección del estado cognitivo, manipulación del mismo estado, manipulación del estado cognitivo autónomo, y demostración y transición de la operación a través de las interfaces cerebro ordenador (BCI), que demuestra un auge de los sistemas interactivos en tiempo real.

Respecto a la Interfaz Cerebro Ordenador (BCI), se señalan 4 tipos de acuerdo a sus aplicaciones: BCI pasivas, que se basan únicamente en la lectura de la actividad cerebral, para observar su comportamiento general o respuestas a ciertos estímulos que no requieran esfuerzo del usuario; BCI activas, que realizan la lectura en ejecución de tareas cognitivas intencionales, por lo tanto, requieren entrenamiento y esfuerzo de parte del usuario; BCI reactivas, que miden las respuestas a estímulos externos con poco entrenamiento del usuario; y BCI híbridas que combinan dos o más de las anteriores. Estas capacidades de

la BCI, la han convertido en un medio para transformar la actividad del sistema nervioso central y sus interacciones con el ambiente interno y externo, en fuentes de control para numerosas aplicaciones a través de la adquisición, caracterización y conversión de las señales bioeléctricas del cerebro en salidas artificiales.

Este estudio basado en el cognición aumentada (AugCog), se enfoca entonces en el campo de la BCI desde la perspectiva de la composición no convencional de sonidos digitales, los sistemas de composición musical algorítmica, los sistemas de procesamiento potentes y compactos, y los sistemas cerebro-computador no invasivos, pensamiento del que nacen los sistemas Interfaz musical Cerebro Computador (BCMI), (ver fig.1).

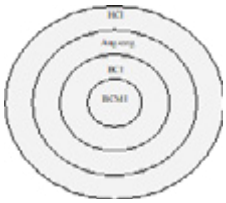


Fig. 1. BCMI en el sistema HCI

Las interfaces Musicales Cerebro Computador (BCMI), presentan diversas aplicaciones como: la generación de sonido sobre instrumentos de percusión a través del mapeo de ondas cerebrales, el desarrollo de sistemas interactivos con el entorno sonoro basados en bio-retroalimentación, BCMI-Piano que consiste en el control de disparadores de secuencias musicales controladas aplicadas a la ejecución de un piano acústico preparado electrónicamente y Sistemas más complejos como BCMI híbridos que integran diferentes técnicas de control como Potenciales evocados visuales de estado estable (SSVEP), potenciales relacionados con eventos (ERP), imaginación motora (MI), de-sincronización relacionada con eventos (EDR), y P300, entre otros, para performance musicales.

Dada la convergencia, se planifica el desarrollo de un sistema interactivo de composición e interpretación sonora a partir de la inferencia del comportamiento frecuencial en tiempo real de las ondas cerebrales de un usuario. Esto, partiendo de la actividad eléctrica cerebral relacionada a estados cognitivos conscientes e inconscientes. Además del uso de técnicas y estructuras sonoras para la traducción y mapeo de señales biológicas, como también métodos para procesamiento y extracción de patrones en señales electroencefalográficas (EEG). De allí surge Brain Score, como un sistema de composición musical autogenerativo basado en reglas de composición atonal de Set Theory. Dentro de estos sistemas de escalas se encuentran diferentes estructuras musicales de diversos periodos. El control se basa en la interacción de dichas reglas con el comportamiento frecuencial de las señales cerebrales para la generación de estructuras musicales y su representación visual y sonora. Dicha representación, a través de sistemas digitales como la comunicación con software de procesamiento de audio y sintetizadores de audio, y la representación sonora mediante la notación musical online.

MATERIALES Y MÉTODOS

Definición del sistema

Brain Score, se integra a los campos de HCI, AugCog, BCI y BCMI, con sistemas de composición algorítmica a partir de formas de control asociadas a la ubicación de los sensores sobre el cuero cabello para leer la actividad cerebral para el control consciente e inconsciente del usuario.

Una vez se obtiene la señal EEG, se requieren de diversas etapas de procesamiento, clasificación y extracción de características para obtener los datos requeridos. Estas etapas con el avance tecnológico del aprendizaje de máquina (ML) y el aprendizaje profundo (DL), aportan importantes herramientas que incrementan la capacidad identificación de los patrones y comportamientos de señal EEG. Una vez realizada el análisis de componentes principales multiescala (MSPCA) y la eliminación de ruido y bosque aleatorio (RF) como técnica de aprendizaje automático, se de la señal en bandas de frecuencia se utilizan conjuntos de técnicas como transformada de ondículas discretas (DWT) para convertir del dominio del tiempo a la frecuencia, PCA, para obtención de componentes principales, SVM máquinas de vectores de soporte, KNN k-esimo vecino más cercano, ANN redes neuronales artificiales. En los métodos de extracción de características SSVEP, MsetCCA, una variante CCA que involucra métodos de aprendizaje centrados en los datos de entrenamiento; MwayCCA, otra variante que correlaciona los datos EEG con una señal de referencia. Para la extracción de características relacionadas con imaginación motora, se han desarrollado diferentes métodos: En el campo de las redes neuronales, se presentan con múltiples capas ocultas de aprendizaje como DBN que implementa clasificadores robustos para detectar patrones cerebrales relacionados a imaginación motora.

PROTOTIPO

Brain Score se enfoca en la lectura y control de tres tipos de actividad cerebral. La primera, conocida como ritmos cerebrales, se relaciona a un tipo de oscilaciones en el dominio de la frecuencia clasificadas de acuerdo a la actividad cerebral consciente e inconsciente. Estas oscilaciones se destacan principalmente 5, las ondas delta (δ) de 0,5 - 4Hz, theta (θ) de 4 - 7.5Hz, alfa (α) de 7.5 - 12Hz, beta (β) de 12 - 38Hz y gamma (γ) de 38 -100Hz. La segunda, son los potenciales evocados visuales de estado estable SSVEP , los cuales se definen como respuestas a estímulos visuales repetitivos que generan señales EEG a la misma frecuencia del estímulo. Y la tercera, la imaginación motora, conocida como la generación de actividad cerebral a través de la simulación mental de movimientos físicos. El tipo de BCI usada para Brain Score, es una BCI híbrida

activa-reactiva, que combina la capacidad del usuario de generar control de su actividad cerebral y la generación de potenciales como respuesta a estímulos visuales. Después del análisis y la definición de la actividad cerebral y las áreas de enfoque del sistema 20/20 se determina el uso de una BCI de 16 canales, con una resolución de 24 bits y tasa de muestreo mayor a 250 Hz.

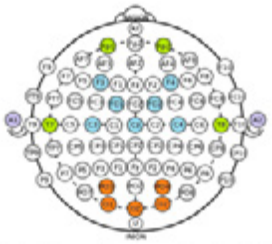


Figure 2.Configuración de canales de la BCI en el sistema 10-20. (Oxley, 2017).

El sistema BCMI, crea un sistema de composición musical atonal estructurada basada no solo en el comportamiento frecuencial de las señales cerebrales sino en la detección de 4 estímulos visuales a través de SSVEP. El sistema es capaz de producir composiciones atonales basándose en la teoría del pitch set. Uno de los criterios más importantes que se tiene en cuenta con el desarrollo de este sistema es la capacidad de que el resultado de las composiciones musicales sea original y auto-generativo, basando en la interacción de reglas musicales, computacionales y las señales cerebrales.



Figur 3. Diagrama de bloques del sistema

Dado el sistema de procesamiento y la extracción de características, a través de Open Sound Control (OSC) se han realizado los procedimientos musicales típicos de las estructuras que el usuario controla de manera consciente a través de SSVEP e inconsciente a través de la parametrización de los ritmos cerebrales y la entropía. Dando como resultado un modelo auto-generativo con procedimientos basados en el aprendizaje de máquina que en su etapa final genera la composición en notación musical obtenida de la interacción.

DISCUSIÓN

Se demuestran con el modelo los siguientes asuntos en orden inverso a sus resultados: 1) desde lo musical, dado el carácter de las estructuras de la música atonal y el carácter de la teoría de conjuntos aplicado a la música es posible crear una generación de composiciones atonales basadas en el sistema: 2) desde la retroalimentación SSVEP permite el control consciente del prototipo y los factores de entropía y oscilaciones sus variables; y 3) desde la cognición aumentada es posible realizar la detección del estado cognitivo, manipulación del mismo estado, manipulación del estado cognitivo autónomo, y demostración y transición de la operación a través de las interfaces cerebro ordenador.

CONCLUSIONES

Se desprenden de este estudio las siguientes conclusiones:

Los diseños que implican al automatización de parámetros musicales conduce necesariamente a la discusión de la diferenciación de las obras musicales creadas por las máquinas en comparación a aquellas realizadas por los seres humanos.

Se predice que esta automatización será cada vez más refinada en la lectura de las señales cerebrales y sus resultados de la interacción que predicen discusiones en la vía de las capacidades humanas respecto a la automatización.

Los mecanismos de interacción que utilizan las estrategias descritas en la introducción y que generan información a partir de las señales cerebrales facilitan las interacciones con miras a la creación y el control a partir de el Biofeedback, de allí que se potencien las posibilidades.

La investigación en BCI permite predecir grandes avances en los mecanismos de interacción.

La tecnología de la BCI está en evolución constante con implicaciones en la investigación y los nuevos desarrollos.

Desde la perspectiva de la cognición aumentada (AugCog)se predicen grandes avances en la interacción hombre máquina (HCI) en tanto implica la potenciación de la actividad cerebral hacia sistemas y dispositivos externos.

REFERENCIAS

Carroll, J. M. (Ed.). (2003). HCI models, theories, and frameworks: Toward a multidisciplinary science. Elsevier.

Card, S. K., Moran, T. P., & Newell, A. (1980). The keystroke-level model for user performance time with interactive systems. Communications of the ACM, 23(7), 396-410.

Reeves, L. M., & Schmorrow, D. D. (2007, July). Augmented Cognition Foundations and Future Directions—Enabling "Anyone, Anytime, Anywhere" Applications. In International Conference on Universal Access in Human-Computer Interaction (pp. 263-272). Springer, Berlin, Heidelberg.

Katona, J., & Kovari, A. (2018). The evaluation of bci and pebl-based attention tests. Acta Polytechnica Hungarica, 15(3), 225-249.

Sykacek, P., Roberts, S. J., & Stokes, M. (2004). Adaptive BCI based on variational Bayesian Kalman filtering: an empirical evaluation. IEEE Transactions on biomedical engineering, 51(5), 719-727.

Cutrell, E., & Tan, D. (2008, April). BCI for passive input in HCI. In Proceedings of CHI (Vol. 8, pp. 1-3). New York, NY: ACM Press.

Chen, J., Yu, Z., Gu, Z., & Li, Y. (2020). Deep Temporal-Spatial Feature Learning for Motor Imagery-Based Brain–Computer Interfaces. IEEE Transactions on Neural Systems and Rehabilitation Engineering, 28(11), 2356-2366.

Anaraki, J. R., Rauh, C. A., Leung, J., & Chau, T. (2021). EmoconLite: Bridging the Gap Between Emotiv and Play for Children With Severe Disabilities. arXiv preprint arXiv:2101.02768.

Ciabattoni, L., Ferracuti, F., Freddi, A., Iarlori, S., Longhi, S., & Monteriù, A. (2021). Human-in-the-loop approach to safe navigation of a smart wheelchair via brain computer interface. In Ambient assisted living (pp. 197-209). Springer.

Dunlap, C. F., Colachis IV, S. C., Meyers, E. C., Bockbrader, M. A., & Friedenberg, D. A. (2020). Classifying intracortical brain-machine interface signal disruptions based on system performance and applicable compensatory strategies: a review. Frontiers in Neurorobotics, 14, 76.

Degenhart, A. D., Bishop, W. E., Oby, E. R., Tyler-Kabara, E. C., Chase, S. M., Batista, A. P., & Byron, M. Y. (2020). Stabilization of a brain–computer interface via the alignment of low-dimensional spaces of neural activity. Nature biomedical engineering, 4(7), 672-685.

Stieger, J. R., Engel, S., Jiang, H., Cline, C. C., Kreitzer, M. J., & He, B. (2021). Mindfulness Improves Brain–Computer Interface Performance by Increasing Control Over Neural Activity in the Alpha Band. Cerebral Cortex, 31(1), 426-438.

Rashid, M., Sulaiman, N., Majeed, A. P. A., Musa, R. M., Nasir, A. F. A., Bari, B. S., & Khatun, S. (2020). Current Status, Challenges, and Possible Solutions of EEG-Based Brain-Computer Interface: A Comprehensive Review. Frontiers in neurorobotics, 14.

Dorneich, M. C., Ververs, P. M., Mathan, S., & Whitlow, S. D. (2008). Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) Improving Warfighter Information Intake under Stress: Augmented Cognition-Phases 2, 3, and 4. HONEYWELL INC MINNEAPOLIS MN HONEYWELL LABORATORIES.

St John, M., Kobus, D. A., & Morrison, J. G. (2003). DARPA augmented cognition technical integration experiment (TIE). Pacific science and engineering group inc san diego ca.

Schmorrow, D. D., & Kruse, A. A. (2002, September). DARPA's Augmented Cognition Program-tomorrow's human computer interaction from vision to reality: building cognitively aware computational systems. In Proceedings of the IEEE 7th Conference on Human Factors and Power Plants (pp. 7-7). IEEE.

Wolpaw, J. R., Birbaumer, N., Heetderks, W. J., McFarland, D. J., Peckham, P. H., Schalk, G., ... & Vaughan, T. M. (2000). Brain-computer interface technology: a review of the first international meeting. IEEE transactions on rehabilitation engineering, 8(2), 164-173.

Allison, B. Z., Wolpaw, E. W., & Wolpaw, J. R. (2007). Brain–computer interface systems: progress and prospects. Expert review of medical devices, 4(4), 463-474.

Vaughan, T. M., Heetderks, W. J., Trejo, L. J., Rymer, W. Z., Weinrich, M., Moore, M. M., ... & Wolpaw, J. R. (2003). Brain-computer interface technology: a review of the Second International Meeting. IEEE transactions on neural systems and rehabilitation engineering: a publication of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society, 11(2), 94-109

Alzahab, N. A., Apollonio, L., Di Iorio, A., Alshalak, M., Iarlori, S., Ferracuti, F., ... & Porcaro, C. (2021). Hybrid Deep Learning (hDL)-Based Brain-Computer Interface (BCI) Systems: A Systematic Review. Brain Sciences, 11(1), 75

Zhao, D. G., Vasilyev, A. N., Kozyrskiy, B. L., Melnichuk, E. V., Isachenko, A. V., Velichkovsky, B. M., & Shishkin, S. L. (2021). A passive BCI for monitoring the intentionality of the gaze-based moving object selection. Journal of Neural Engineering, 18(2), 026001.

Chae, Y., Jeong, J., & Jo, S. (2012). Toward brain-actuated humanoid robots: asynchronous direct control using an EEG-based BCI. IEEE Transactions on Robotics, 28(5), 1131-1144.

Kaongoen, N., & Jo, S. (2017). A novel hybrid auditory BCI paradigm combining ASSR and P300. Journal of neuroscience methods, 279, 44-51.

Pfurtscheller, G., Allison, B. Z., Bauernfeind, G., Brunner, C., Solis Escalante, T., Scherer, R., ... & Birbaumer, N. (2010). The hybrid BCI. Frontiers in neuroscience, 4, 3.

Horrell, R. (2021). Music and the Brain: Composing with the Electroencephalogram (Doctoral dissertation, University of Plymouth).

Miranda, E. R., Magee, W. L., Wilson, J. J., Eaton, J., & Palaniappan, R. (2011). Brain-computer music interfacing (BCMI): from basic research to the real world of special needs. Music & Medicine, 3(3), 134-140.

Miranda, E. R., Durrant, S., & Anders, T. (2008, October). Towards brain-computer music interfaces: Progress and challenges. In 2008 First International Symposium on Applied Sciences on Biomedical and Communication Technologies (pp. 1-5). IEEE.

Miranda, E. R., & Brouse, A. (2005). Interfacing the brain directly with musical systems: on developing systems for making music with brain signals. Leonardo, 38(4), 331-336.

Deuel, T. A., Pampin, J., Sundstrom, J., & Darvas, F. (2017). The Encephalophone: A novel musical biofeedback device using conscious control of electroencephalogram (EEG). Frontiers in human neuroscience, 11, 213.

Miranda, E., & Brouse, A. (2005, May). Toward direct brain-computer musical interfaces. In Proceedings of the 2005 conference on New interfaces for musical expression (pp. 216-219).

Shen, F., Peng, Y., Kong, W., & Dai, G. (2021). Multi-Scale Frequency Bands Ensemble Learning for EEG-Based Emotion Recognition. Sensors, 21(4), 1262.

Williams, D. MINDMIX: Mapping brain activity to congruent audio mixing.

Tsekoura, K., & Foka, A. (2020). Classification of EEG signals produced by musical notes as stimuli. Expert Systems with Applications, 159, 113507.

Wang, J., & Wang, M. (2021). Review of the Emotional Feature Extraction and Classification Using EEG Signals. Cognitive Robotics.

Ko, W., Jeon, E., Jeong, S., & Suk, H. I. (2021). Multi-Scale Neural Network for EEG Representation Learning in BCI. IEEE Computational Intelligence Magazine, 16(2), 31-45.

Miladinović, A. (2021). Advanced MI-BCI procedures for neurorehabilitation of PD's and post-stroke patients.

Grierson, M., & Kiefer, C. (2014). Contemporary approaches to music BCI using P300 event related potentials. In Guide to brain-computer music interfacing (pp. 43-59). Springer, London.

Vamvakousis, Z., & Ramirez, R. (2014, September). P300 Harmonies: A Brain-Computer Musical Interface. In ICMC.

Agres, K. R., Schaefer, R., Volk, A., van Hooren, S., Holzapfel, A., Dalla Bella, S., ... & Magee, W. L. (2021). Music, Computing, and Health: A roadmap for the current and future roles of music technology for health care and well-being.

Forte, A. (1973). The structure of atonal music (Vol. 304). Yale University Press.

Bashashati, A., Fatourechi, M., Ward, R. K., & Birch, G. E. (2007). A survey of signal processing algorithms in brain–computer interfaces based on electrical brain signals. Journal of Neural engineering, 4(2), R32.

Makeig, S., Kothe, C., Mullen, T., Bigdely-Shamlo, N., Zhang, Z., & Kreutz-Delgado, K. (2012). Evolving signal processing for brain–computer interfaces. Proceedings of the IEEE, 100(Special Centennial Issue), 1567-1584.

Krusienski, D. J., McFarland, D. J., Principe, J. C., & Wolpaw, E. (2012). BCI signal processing: feature extraction. Brain-Computer Interfaces: Principles and Practice, eds JR Wolpaw and EW Wolpaw (New York, NY: Oxford University Press), 123-146.

Dagdevir, E., & Tokmakci, M. (2021). Optimization of preprocessing stage in EEG based BCI systems in terms of accuracy and timing cost. Biomedical Signal Processing and Control, 67, 102548.

Singh, M. K., Saini, I., & Sood, N. (2020). A multi-functional BCI system for exigency assistance and environment control based on ML and IoT. International Journal of Computer Applications in Technology, 63(1-2), 64-82.

Gao, Z., Yuan, T., Zhou, X., Ma, C., Ma, K., & Hui, P. (2020). A deep learning method for improving the classification accuracy of SSMVEP-based BCI. IEEE Transactions on Circuits and Systems II: Express Briefs, 67(12), 3447-3451.

Bazgir, O., Mohammadi, Z., & Habibi, S. A. H. (2018, November). Emotion recognition with machine learning using EEG signals. In 2018 25th National and 3rd International Iranian Conference on Biomedical Engineering (ICBME) (pp. 1-5). IEEE.

Zhang, Y., Zhou, G., Jin, J., Wang, M., Wang, X., & Cichocki, A. (2013). L1-regularized multiway canonical correlation analysis for SSVEP-based BCI. IEEE transactions on neural systems and rehabilitation engineering, 21(6), 887-896.

An, X., Kuang, D., Guo, X., Zhao, Y., & He, L. (2014, August). A deep learning method for classification of EEG data based on motor imagery. In International Conference on Intelligent Computing (pp. 203-210). Springer, Cham.

BIBLIOGRAFÍA

Carroll, J. M. (Ed.). (2003). HCI models, theories, and frameworks: Toward a multidisciplinary science. Elsevier.

Card, S. K., Moran, T. P., & Newell, A. (1980). The keystroke-level model for user performance time with interactive systems. Communications of the ACM, 23(7), 396-410.

Reeves, L. M., & Schmorrow, D. D. (2007, July). Augmented Cognition Foundations and Future Directions—Enabling "Anyone, Anytime, Anywhere" Applications. In International Conference on Universal Access in Human-Computer Interaction (pp. 263-272). Springer, Berlin, Heidelberg.

Katona, J., & Kovari, A. (2018). The evaluation of bci and pebl-based attention tests. Acta Polytechnica Hungarica, 15(3), 225-249.

Sykacek, P., Roberts, S. J., & Stokes, M. (2004). Adaptive BCI based on variational Bayesian Kalman filtering: an empirical evaluation. IEEE Transactions on biomedical engineering, 51(5), 719-727.

Cutrell, E., & Tan, D. (2008, April). BCI for passive input in HCI. In Proceedings of CHI (Vol. 8, pp. 1-3). New York, NY: ACM Press.

Chen, J., Yu, Z., Gu, Z., & Li, Y. (2020). Deep Temporal-Spatial Feature Learning for Motor Imagery-Based Brain–Computer Interfaces. IEEE Transactions on Neural Systems and Rehabilitation Engineering, 28(11), 2356-2366.

Anaraki, J. R., Rauh, C. A., Leung, J., & Chau, T. (2021). EmoconLite: Bridging the Gap Between Emotiv and Play for Children With Severe Disabilities. arXiv preprint arXiv:2101.02768.

Ciabattoni, L., Ferracuti, F., Freddi, A., Iarlori, S., Longhi, S., & Monteriù, A. (2021). Human-in-the-loop approach to safe navigation of a smart wheelchair via brain computer interface. In Ambient assisted living (pp. 197-209). Springer.

Dunlap, C. F., Colachis IV, S. C., Meyers, E. C., Bockbrader, M. A., & Friedenberg, D. A. (2020). Classifying intracortical brain-machine interface signal disruptions based on system performance and applicable compensatory strategies: a review. Frontiers in Neurorobotics, 14, 76.

Degenhart, A. D., Bishop, W. E., Oby, E. R., Tyler-Kabara, E. C., Chase, S. M., Batista, A. P., & Byron, M. Y. (2020). Stabilization of a brain–computer interface via the alignment of low-dimensional spaces of neural activity. Nature biomedical engineering, 4(7), 672-685.

Stieger, J. R., Engel, S., Jiang, H., Cline, C. C., Kreitzer, M. J., & He, B. (2021). Mindfulness Improves Brain–Computer Interface Performance by Increasing Control Over Neural Activity in the Alpha Band. Cerebral Cortex, 31(1), 426-438.

Rashid, M., Sulaiman, N., Majeed, A. P. A., Musa, R. M., Nasir, A. F. A., Bari, B. S., & Khatun, S. (2020). Current Status, Challenges, and Possible Solutions of EEG-Based Brain-Computer Interface: A Comprehensive Review. Frontiers in neurorobotics, 14.

Dorneich, M. C., Ververs, P. M., Mathan, S., & Whitlow, S. D. (2008). Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) Improving Warfighter Information Intake under Stress: Augmented Cognition-Phases 2, 3, and 4. HONEYWELL INC MINNEAPOLIS MN HONEYWELL LABORATORIES.

St John, M., Kobus, D. A., & Morrison, J. G. (2003). DARPA augmented cognition technical integration experiment (TIE). PACIFIC SCIENCE AND ENGINEERING GROUP INC SAN DIEGO CA.

Schmorrow, D. D., & Kruse, A. A. (2002, September). DARPA's Augmented Cognition Program-tomorrow's human computer interaction from vision to reality: building cognitively aware computational systems. In Proceedings of the IEEE 7th Conference on Human Factors and Power Plants (pp. 7-7). IEEE.

Wolpaw, J. R., Birbaumer, N., Heetderks, W. J., McFarland, D. J., Peckham, P. H., Schalk, G., ... & Vaughan, T. M. (2000). Brain-computer interface technology: a review of the first international meeting. IEEE transactions on rehabilitation engineering, 8(2), 164-173.

Allison, B. Z., Wolpaw, E. W., & Wolpaw, J. R. (2007). Brain–computer interface systems: progress and prospects. Expert review of medical devices, 4(4), 463-474.

Vaughan, T. M., Heetderks, W. J., Trejo, L. J., Rymer, W. Z., Weinrich, M., Moore, M. M., ... & Wolpaw, J. R. (2003). Brain-computer interface technology: a review of the Second International Meeting. IEEE transactions on neural systems and rehabilitation engineering: a publication of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society, 11(2), 94-109

Alzahab, N. A., Apollonio, L., Di Iorio, A., Alshalak, M., Iarlori, S., Ferracuti, F., ... & Porcaro, C. (2021). Hybrid Deep Learning (hDL)-Based Brain-Computer Interface (BCI) Systems: A Systematic Review. Brain Sciences, 11(1), 75

Zhao, D. G., Vasilyev, A. N., Kozyrskiy, B. L., Melnichuk, E. V., Isachenko, A. V., Velichkovsky, B. M., & Shishkin, S. L. (2021). A passive BCI for monitoring the intentionality of the gaze-based moving object selection. Journal of Neural Engineering, 18(2), 026001.

Chae, Y., Jeong, J., & Jo, S. (2012). Toward brain-actuated humanoid robots: asynchronous direct control using an EEG-based BCI. IEEE Transactions on Robotics, 28(5), 1131-1144.

Kaongoen, N., & Jo, S. (2017). A novel hybrid auditory BCI paradigm combining ASSR and P300. Journal of neuroscience methods, 279, 44-51.

Pfurtscheller, G., Allison, B. Z., Bauernfeind, G., Brunner, C., Solis Escalante, T., Scherer, R., ... & Birbaumer, N. (2010). The hybrid BCI. Frontiers in neuroscience, 4, 3.

Horrell, R. (2021). Music and the Brain: Composing with the Electroencephalogram (Doctoral dissertation, University of Plymouth).

Miranda, E. R., Magee, W. L., Wilson, J. J., Eaton, J., & Palaniappan, R. (2011). Brain-computer music interfacing (BCMI): from basic research to the real world of special needs. Music & Medicine, 3(3), 134-140.

Miranda, E. R., Durrant, S., & Anders, T. (2008, October). Towards brain-computer music interfaces: Progress and challenges. In 2008 First International Symposium on Applied Sciences on Biomedical and Communication Technologies (pp. 1-5). IEEE.

Miranda, E. R., & Brouse, A. (2005). Interfacing the brain directly with musical systems: on developing systems for making music with brain signals. Leonardo, 38(4), 331-336.

Deuel, T. A., Pampin, J., Sundstrom, J., & Darvas, F. (2017). The Encephalophone: A novel musical biofeedback device using conscious control of electroencephalogram (EEG). Frontiers in human neuroscience, 11, 213.

Miranda, E., & Brouse, A. (2005, May). Toward direct brain-computer musical interfaces. In Proceedings of the 2005 conference on New interfaces for musical expression (pp. 216-219).

Shen, F., Peng, Y., Kong, W., & Dai, G. (2021). Multi-Scale Frequency Bands Ensemble Learning for EEG-Based Emotion Recognition. Sensors, 21(4), 1262.

Williams, D. MINDMIX: Mapping brain activity to congruent audio mixing.

Tsekoura, K., & Foka, A. (2020). Classification of EEG signals produced by musical notes as stimuli. Expert Systems with Applications, 159, 113507.

Wang, J., & Wang, M. (2021). Review of the Emotional Feature Extraction and Classification Using EEG Signals. Cognitive Robotics.

Ko, W., Jeon, E., Jeong, S., & Suk, H. I. (2021). Multi-Scale Neural Network for EEG Representation Learning in BCI. IEEE Computational Intelligence Magazine, 16(2), 31-45.

Miladinović, A. (2021). Advanced MI-BCI procedures for neurorehabilitation of PD's and post-stroke patients.

Grierson, M., & Kiefer, C. (2014). Contemporary approaches to music BCI using P300 event related potentials. In Guide to brain-computer music interfacing (pp. 43-59). Springer, London.

Vamvakousis, Z., & Ramirez, R. (2014, September). P300 Harmonies: A Brain-Computer Musical Interface. In ICMC.

Agres, K. R., Schaefer, R., Volk, A., van Hooren, S., Holzapfel, A., Dalla Bella, S., ... & Magee, W. L. (2021). Music, Computing, and Health: A roadmap for the current and future roles of music technology for health care and well-being.

Forte, A. (1973). The structure of atonal music (Vol. 304). Yale University Press.

Bashashati, A., Fatourechi, M., Ward, R. K., & Birch, G. E. (2007). A survey of signal processing algorithms in brain–computer interfaces based on electrical brain signals. Journal of Neural engineering, 4(2), R32.

Makeig, S., Kothe, C., Mullen, T., Bigdely-Shamlo, N., Zhang, Z., & Kreutz-Delgado, K. (2012). Evolving signal processing for brain–computer interfaces. Proceedings of the IEEE, 100(Special Centennial Issue), 1567-1584.

Krusienski, D. J., McFarland, D. J., Principe, J. C., & Wolpaw, E. (2012). BCI signal processing: feature extraction. Brain-Computer Interfaces: Principles and Practice, eds JR Wolpaw and EW Wolpaw (New York, NY: Oxford University Press), 123-146.

Dagdevir, E., & Tokmakci, M. (2021). Optimization of preprocessing stage in EEG based BCI systems in terms of accuracy and timing cost. Biomedical Signal Processing and Control, 67, 102548.

Singh, M. K., Saini, I., & Sood, N. (2020). A multi-functional BCI system for exigency assistance and environment control based on ML and IoT. International Journal of Computer Applications in Technology, 63(1-2), 64-82.

Gao, Z., Yuan, T., Zhou, X., Ma, C., Ma, K., & Hui, P. (2020). A deep learning method for improving the classification accuracy of SSMVEP-based BCI. IEEE Transactions on Circuits and Systems II: Express Briefs, 67(12), 3447-3451.

Bazgir, O., Mohammadi, Z., & Habibi, S. A. H. (2018, November). Emotion recognition with machine learning using EEG signals. In 2018 25th National and 3rd International Iranian Conference on Biomedical Engineering (ICBME) (pp. 1-5). IEEE.

Zhang, Y., Zhou, G., Jin, J., Wang, M., Wang, X., & Cichocki, A. (2013). L1-regularized multiway canonical correlation analysis for SSVEP-based BCI. IEEE transactions on neural systems and rehabilitation engineering, 21(6), 887-896.

An, X., Kuang, D., Guo, X., Zhao, Y., & He, L. (2014, August). A deep learning method for classification of EEG data based on motor imagery. In International Conference on Intelligent Computing (pp. 203-210). Springer, Cham.

Decálogo para un diseño arraigado desde una perspectiva posthumana

Adriana Gómez Alzate
Doctora en Sostenibilidad Tecnología y Humanismo
adriana.gomez@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Félix Augusto Cardona Olaya
Doctorado (c) en Diseño y Creación
felix.23616110820@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Cali, Colombia

Daniela Cárdenas Bermúdez
Maestría (c) en Diseño y Creación Interactiva
daniela.22119236716@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Lorena María Alarcón Aranguren
Doctorado (c) en Diseño y Creación
lorena.23620133058@ucaldas.edu.co
Pasto, Colombia
Universidad de Caldas

María Cristina Ascuntar Rivera
Doctorado (c) en Diseño y Creación
maria.23620133064@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Pasto, Colombia

Johana Guarín Medina
Doctorado (c) en Diseño y Creación
johana.23618228390@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Pereira, Colombia

Mariana Henao Salazar
Maestría (c) en Diseño y Creación Interactiva
mariana.22119233407@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Miguel Ángel Molina Castaño
Maestría (c) en Diseño y Creación Interactiva
miguel.22119236751@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Victoria, Colombia

Jorge Andrés Rivera Pabón
Doctor en Geografía, Planificación Territorial y Gestión Ambiental
jorgeandres.rivera@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Línea de investigación "sostenibilidad, arte, sociedad y medioambiente, Doctorado y Maestría en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas.

Para imaginar futuros posibles, sostenibles y posthumanos, las corrientes filosóficas contemporáneas, como el neomaterialismo radical y el igualitarismo, como lo afirma Rosi Braidotti (2015), posibilitan una "…posición no unitaria relacional del sujeto en modo de aprender a pensar de otra manera, en nosotros mismos y nuestro sistema de valores, partiendo de las cartografías apropiadas de nuestras ubicaciones posthumanas encarnadas y arraigadas". Y en esa perspectiva, a partir de las diez sugerencias para una "incesante descolonización del inconsciente", propuestas por Suely Rolnik (2019), este panel invita a una reflexión, para una conversación sobre la posibilidad de un diseño arraigado, que a manera de decálogo, establece las cualidades en perspectiva posthumana y postpandémica para el diseño y la sostenibilidad. "Es imprescindible el cambio de paradigma en la investigación en diseño, para otros diseños posibles, con los otros, porque la urgencia en el ambiente es también de la humanidad y la cultura". Gómez A. (2021)

1. Diseño subjetivo / comunal / empático

El diseño en su potencia creadora debe implicar las subjetividades desde lo comunitario, como una verdadera micropolítica para lograr los cambios de actitud, tanto de los profesionales como de los agentes participantes en los procesos de creación colaborativa. Es en esta construcción de lo común, donde los diversos modos de ver y de existir convergen, donde lo individual comienza a estar inmerso en una trama de relaciones que dan paso a lo colectivo, donde la apertura a escuchar y a reflexionar acerca de las lecturas de la realidad permiten crear conexiones que dan paso al hablar del "otro" para crear desde el "nosotros" y donde lo común, va más allá de instaurar una verdad inminente y estática, para ser un proceso continuo de construcción y de cambio, como respuesta a la naturaleza propia del tejido social. Esta mirada empática permite que el investigador en diseño y creación construya conocimientos con las personas, más que para ellas, al mediar desde lo sensible, nuevas formas de creación, desde dinámicas culturales y movimientos sociales situados, para entender y construir mundos con quienes viven en ellos.

Lorena María Alarcón Aranguren

2. Diseño etológico / ético / responsable

El diseño tiene la posibilidad de aportar significativamente a un mejor futuro del planeta, al crear de forma responsable y ética en consideración a las futuras generaciones. La ética considera la mejora consiente de una situación actual, como responsabilidad compartida. Según Arturo Escobar (2016), para lograr la sostenibilidad se debe diseñar pensando el ser-en-el-mundo, no solo para facilitar el día a día del ser humano, sino también la mejoría del mundo de manera situada. Tony Fry (2009) afirma que el paso de la insostenibilidad a la sostenibilidad solo se puede lograr desde una "ética explicita de lo que se debe destruir y lo que se debe crear, material y simbólicamente", él enfatiza en el estado critico actual de la existencia en el planeta, y urgen cambios desde la ética en el diseño. Ezio Manzini

(2006) asegura que con cada decisión ética por parte de un diseñador, se puede llevar a una micro-transformación, y esto puede ir sumando para crear macro-transformaciones, las cuales a futuro podrán lograr cambios reales que aporten a la sostenibilidad. El diseño que propende por el bienestar de las comunidades humanas y naturales integradas, es un diseño con perspectiva ética, que entiende nuestro cuerpo como perteneciente al cuerpo vivo de la bióesfera.

Mariana Henao Salazar

3. Diseño disruptivo / innovador / diverso

El diseño no necesariamente produce sino que principalmente propicia cambios que son determinantes para superar dificultades, con propósitos que resuelven situaciones presentes en contextos para un porvenir sostenible, en el que todas las especies coexistan. Un diseño que estimula la interacción interdisciplinar e intersubjetiva, entre la heterogeneidad de miradas, de ideas y diversos sentí-pensares, para que fluyan y emergen alternativas a las complejidades del mundo, favorecer la integración de conocimientos, saberes tradicionales, populares, artísticos, científicos y creativos, que como condición estratégica deben ser abiertos, de acceso y uso libre, para que los resultados que propicia el diseño, tengan una mayor potencia. El diseño disruptivo, innovador, diverso, es una cualidad de un diseño generoso con la humanidad en sus múltiples dimensiones y con la naturaleza, abierto a aprender y a enseñar, a recibir y compartir. Propende por la distensión de la experiencia, con lo extraño-familiar, que valora la otredad y trabaja con ella y para ella, rescata el respeto por las singularidades bajo la premisa de que estamos en una conexión que se extiende más allá de lo humano.

Juan Carlos Morales Peña

4. Diseño propio / memorable / local

El diseño emocional y nemotécnico, posibilita nuevas experiencias de aprendizaje significativo, para dar mayor apropiación y valoración de lo local y dimensionar su complejidad frente a la visión reduccionista de lo global. Si el conocimiento es comprendido como un producto social que define el contexto de cada individuo y las comunidades que integra, encontramos que existen un sinnúmero de artefactos que no brindan tributo al acto de ser diseñados ni por alguien, ni por alguna institución. Se reconocen porque en su circulación y uso dentro de las comunidades son calificadas como diseño; calificación que es atribuida por los individuos del común, por lo legos en diseño. En este sentido, la noción del diseño propio, memorable, local, escapa de las definiciones emanadas desde las instituciones, no pretende el reconocimiento de una autoría y se acerca a las experiencias vitales de la memoria cotidiana que en su re-significación constante permite apreciar los contextos propios inmersos en la complejidad como forma de aproximación epistemológica, lo cual se configura como aporte esencial para el conocimiento del diseño desde aquellas estructuras sistémicas imbricadas con capacidad de trascendencia dada por la relación que cada individuo construye al ser parte de una comunidad en contexto.

Félix Augusto Cardona Olaya

5. Diseño evolutivo / orgánico / germinal

El diseño que se inspira en la naturaleza deberá aceptar lo inestable, permitir el error y como la vida misma germinar, para arraigar otros modos de diseño posibles. Desde la evolución del diseño, junto con las permanentes transformaciones del mundo, se hace necesario adoptar una perspectiva que esté correlacionada con tales vicisitudes y sea capaz de afrontar los cambios globales con una mirada actual y prospectiva. El diseño está en constante renovación y experimenta distintos procesos de transición, los cuales se direccionan hacia las comunidades, los ecosistemas, las diversidades y distintos campos del conocimiento, en busca de armonizar el tejido de la vida y configurar escenarios sostenibles en la cotidianidad. Es así como emerge el diseño evolutivo, de las múltiples miradas y con una función primordial de cohesionar las relaciones; este es un diseño orgánico, puesto que sus cimientos están en el mundo natural, donde las plantas se convierten en paradigmas de base por sus características de flexibilidad, adaptabilidad y fortaleza ante la inestabilidad del mundo. Un diseño germinal incita a cultivar estilos de vida que no pierden su arraigo en el pasado, pero que evolucionan frente a los paradigmas del presente y lo incierto del futuro; el diseño germinal es análogo con los procesos de siembra, cultivo y cosecha, y es armónico en tanto posibilita nuevas relaciones e interacciones en ecosistemas colaborativos.

María Cristina Ascuntar Rivera

6. Diseño resiliente / adaptativo / renovador

El diseño podrá sostenerse en el hilo tenue de un estado inestable, hasta que la imaginación creadora construya un modo capaz de actualizarlo permanentemente. El diseño intenta crear un lugar epistemológico en el cual construir un saber que le permita el diálogo con otros saberes e intenta extenderse a través de distintos ámbitos de actuación. Así concebido, el diseño podría abordarse desde modelos enfocados a procesos de restauración y reestructuración, es decir, permitir un conducto para una transformación que se dirija hacia un futuro sustentable teniendo la capacidad de afrontar la adversidad y adaptarse a los posibles problemas mediante técnicas renovadas. El diseño sustentable surge como un diseño adaptativo a las diversas circunstancias del presente, sin pretender dominar el futuro, de allí la necesidad de un cambio profundo para lograr un diseño sustentable, que busque cambios responsables y consientes que sean considerados resilientes. Según Fiorentino, C. (2013) “Para abordar el cambio hacia un diseño resiliente es necesario, además de reflexionar con profundidad sobre el rol del diseño como disciplina moderna, aplicar las cualidades multidisciplinarias que la educación del diseño

suele brindarnos". El diseñador podría abordar otros campos que alimenten y permitan adquirir una visión analítica de los problemas, para dar paso al entendimiento de cómo el diseño puede integrar e incorporar información en el proceso.

Miguel Ángel Molina Castaño

7. Diseño disidente / femenino / rebelde

El diseño puede desprenderse del régimen patriarcal para permitir otras sensibilidades donde surjan otros modos de producción y de activismo para la defensa de la vida en todas sus expresiones. En sintonía con las complejidades del presente siglo, el diseño se enfrenta a grandes retos en medio de un contexto pandémico, que como actividad proyectual requiere una postura posthumana no hegemónica, para eliminar barreras opresivas entre lo que es llamado "natural" y lo deshumanizado. Desde una perspectiva androcéntrica y jerarquizada, la reivindicación de movimientos feministas, ecologistas, antirracistas, entre otros, responden a una realidad híbrida, que genera respuestas deconstructivas en la re-construcción no-binaria, las cuales se sitúa más allá de la especie para atender problemas complejos, sistémicos y en red para una verdadera re-conexión con la vida. El desafío del diseño es permitir el vínculo interespecie, para reflexionar sobre su refuncionalización democrática, teniendo en cuenta las circunstancias sociopolíticas en las cuales el diseño se desenvuelve, en donde la naturaleza no sea trazada por la tecnología de forma conflictiva, sino que al contrario se permita la construcción de futuros solidarios que abandonen la noción del individualismo.

Daniela Cárdenas Bermúdez

8. Diseño deseable / vital / amoroso

El diseño que abraza el fluir ilimitado de lo diverso y que moviliza alegremente el potencial creativo como inconsciente colectivo de solidaridad y afecto por lo común, es un diseño que no renunciar al deseo de afirmación del amor. La vida es interrelación e interdependencia, siempre y en todo nivel, existe porque todo lo demás existe y el conocimiento de esta condición, acompañado de reflexión, nos hace consientes de nuestros deseos y nuestros límites, porque "…sólo tenemos el mundo que generamos con otros y sólo el amor nos ayuda a generarlo" (Maturana y Varela. 1987). Las emociones como modos de conducta relacional con el otro o lo otro, lo analiza Humberto Maturana desde biología del amor, fundamento del vivir humano, que se establece en lo social y que hace posible que exista lo humano, lo cual conecta mente-cuerpo-mundo, unidos de manera inseparable y este reconocimiento de la base biológica de la existencia, nos permite entender que la coexistencia social se fundamente en el amor, antes de cualquier modo de apropiación y conflicto y nuestros deseos determinan los tipos de mundo que creamos (Maturana y Verden-Zöller. 1993). El mundo así observado es un codiseño en el que todos los seres participamos, no como agentes externos, racionales y libres, distanciados de la "realidad", sino como parte de un todo que nos contiene.

Adriana Gómez Alzate

9. Diseño adaptativo / persistente / imaginativo

El diseño que complementa de manera imaginativa todas las posibilidades que brinda la riqueza de las relaciones vitales, posibilita que otros diseños surjan renovados sin desaparecer su origen. Lo posthumano se vislumbra como paradigma contrario al pensamiento dicotómico del mundo, lo cual, según Braidotti (2015), generó la separación entre naturaleza y cultura. Es una apuesta por cambiar el paradigma de conocimiento centrado en lo humano y el diseño tiene un papel central, entendiendo que, como afirma Arturo Escobar (2016), lo que diseñamos nos diseña, es necesario repensar su función como transformador del mundo, un diseño adaptativo, persistente, sintonizado no solo con las necesidades humanas, sino con el bienestar del planeta y de todas las especies que en él habitan. El diseño, como práctica transformadora no está distante de la responsabilidad en la crisis ambiental, de allí la necesidad de incorporar un diseño imaginativo, fundamentado en un paradigma de pensamiento que no pone al ser humano en el centro, sino como parte de un todo, un continuum naturaleza-cultura. La metáfora de la colmena nos ayuda a ilustrar el planteamiento, en donde como colectivo participamos de manera conjunta en la construcción del mundo, desde la potencia de creación (Rolnik, 2019), que requiere de lo mejor de las capacidades humanas para persistir en la sostenibilidad como horizonte deseable y viable.

Johana Guarín Medina

10. Diseño pluriversal / interespecie / posthumano

El diseño desde el pensamiento en su función ética, estética, política, crítica y clínica, es un diseño de un tiempo vivido y posible para la re-existencia, que nos conecta además para re-imaginar el mundo en cada gesto, palabra, relación con el otro, humano y no humano, un modo de existir interespecie. Como organismos interactuamos en un pluriverso en permanente transformación y dependencia de unos con otros, un mundo donde co-existen muchos mundos. El devenir de las cosas creadas se da a partir de lo que somos y cómo nos reconocemos a nosotros mismos en esa implicación, de allí que el observador no preexiste a lo que observa y la realidad no está por fuera de él, sino que está con todos, como lo advierten Maturana y Varela (2003), la experiencia siempre está co-emergiendo con las experiencias de muchos otros seres. Y esto es relevante para el diseño en su dimensión sistémica y posthumana, dada la necesidad de reconocernos, no como sujetos separados de los objetos, o del mundo al que pretendemos dominar, porque hacemos parte de él en un presente que solo es comprensible en su relación con el pasado, porque somos el resultado de lo que hemos conservado como especie y esto nos conecta con nuestros orígenes como organismos.

Jorge Andrés Rivera Pabón

REFERENCIAS

Braidotti, R. (2015). Lo Posthumano. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

Costa, T. y García, A. (2015). "Transition Design: Investigación y diseño colaborativo para procesos de emancipación ciudadanos". Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo, 3(1), 66-84.

Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño: La realización de lo comunal. Colombia: Universidad del Cauca. Sello Editorial.

Fiorentino, C. (2013). El diseño resiliente: un medio para el diseño sustentable. Bold.

Gómez, A. (2021). La investigación en diseño desde el paradigma de la sostenibilidad. Seminario de investigación. Línea: sostenibilidad, arte, sociedad y medioambiente. Doctorado y Maestría en Diseño y Creación. Universidad de Caldas.

Fry, T. (2009) Design futuring: Sustainability, ethics, and new practice. Berg.

Mancuso, Stefano (2017). El futuro es vegetal. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Editorial.

Manzini, E. (2006) Design, ethics and sustainability. DIS-Indaco, Politécnico di Milano

Maturana, H., Varela, F. (2003). De máquinas y seres vivos: autopoiesis, la organización de lo vivo. Buenos Aires: Editorial Lumen.

Maturana, H., y Verden-Zöller, G. (1993). Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano. Desde el patriarcado a la democracia. Santiago: J.C Sáez editores.

Maturana, H., and Francisco Varela. (1987). The Tree of Knowledge. The Biological Roots of Human Understanding. Berkeley: Shambhala.

Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real. Madrid: Hermann Blume Ediciones.

Rolnik, Suely. (2019). Esferas de la insurrección. Apuntes para descolonizar el inconsciente. Buenos Aires: Tinta Limón.

Co-crear agendas para imaginar a Colombia desde el diseño, el arte, la ciencia y la tecnología

Adriana Bastidas
Doctorado (c) en Diseño y Creación
Universidad de Nariño
Manizales, Colombia

Widman Valbuena
Doctorado (c) en Diseño y Creación
Oka consultores S.A.S
Manizales, Colombia

Lorena Alarcón
Doctorado (c) en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Christian Quintero
Doctorado (c) en Diseño y Creación
Universidad Militar Nueva Granada
Manizales, Colombia

"El Diseño ocupa una posición estratégica entre la esfera de la ética del modo de ser y la esfera del cambio social. Allí reside su poder..." - Victor Margolin, 2005-

RESUMEN

Este espacio de construcción surge de la preocupación por la situación actual en la que se encuentra Colombia, por lo cual, busca la co-creación de agendas dadas desde la participación para sentipensar (Ibarra, 2020), acerca de la función y el lugar que pueden ocupar el diseño y creación dentro de este proceso de coyuntura. Preocupados por los problemas sociales marcados por eventos que vulneran los derechos fundamentales de la ciudadanía y quebrantan las garantías para la protesta pacífica, cobrando la vida y la libertad de muchos colombianos y colombianas, se propone un proceso de co-creación, que aporte desde la naturaleza sensible del diseño y la creación al diálogo nacional que se necesita en este proceso. Se propone la priorización de temas de la agenda en espacios de co-diseño (Sanders y Westerlund, 2011), por medio de la construcción colectiva de sentido (Sanders, 2012), para visibilizar y tejer desde múltiples perspectivas personales que den lugar a procesos colectivos.

Esta iniciativa, toma como referencia que la actual movilización en Colombia se ha caracterizado por una fuerte apuesta creativa, donde la plástica, la literatura, el teatro, la danza, la música, el diseño y las diversas formas de expresión artística, han tomado las calles del país y las redes sociales como el lienzo colectivo para la expresión y símbolo de la lucha social en busca de la reivindicación de derechos. Este panorama representa una oportunidad y una responsabilidad para que la academia reflexione acerca de los elementos que pueden ser priorizados dentro de las agendas de trabajo, por lo cual, se propone un proceso que se estructura en dos momentos: el primero, de forma asincrónica llevado a cabo a través de una consulta abierta a los estudiantes y egresados del programa de Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, quienes participan de forma voluntaria a través de una serie de preguntas que permitan comprender la situación actual del país y consoliden una primera base de elementos que contribuyan a la construcción de las agendas. El segundo momento, se lleva a cabo de manera remota y sincrónica dentro del XX Festival Internacional de la Imagen, a través del panel-taller que se estructura en cuatro momentos de creación colectiva -sincrónica y asincrónica- siguiendo los niveles de creatividad: hacer, adaptar, construir y crear (Sanders y Stappers 2008; 2013) para lograr incrementar la capacidad de involucrar de forma creativa a los participantes en una experiencia autotélica (Nakamura y Csikszentmihaly, 2009), según el modelo de co-creación lúdica desde y para la diversidad (Valbuena et. al, 2020).

Finalmente, este proceso se presenta como un reconocimiento del proceso colectivo que se da en este momento del país y como una provocación para la creación de espacios de diálogo (Bohm, 1997; Espinosa; 2019), dinámicas participativas y flexibles como contribución de escenarios desde la academia y las diversas áreas del conocimiento posibles agendas para imaginar a Colombia.

REFERENCIAS

Bohm, D. (1997). Sobre el diálogo. In L. Nichol (Ed.), Sobre el diálogo (p. 145). Kairós.

Espinosa, Z. (2019). El cultivo de la creatividad para el diálogo intercultural. Revista Española de Pedagogía, 77(272), 29–45. https://doi.org/10.22550/rep77-1-2019-05

Ibarra, M. C. (2020). Um tipo de Design Antropology na Colômbia sentipensante? Retrieved November 24, 2018, from https://cris-ibarra.medium.com/um-tipo-de-design-antropology-na-colômbia-sentipensante-c83fc24474c7

Margolin, V. (2005). Las Políticas de lo artificial: ensayos sobre diseño y estudios acerca del diseño. En Teoría y práctica.

Nakamura, J., y Csikszentmihalyi, M. (2009). The concept of flow. In Oxford handbook of positive psychology (pp. 195–206). https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195187243.013.0018

Sanders, E. (2012). Creativity in Strategic Thinking. In Enhancing the Army's Strategic Thinking Capability: Insights to Assess, Develop, and Retain Strategic Thinkers (pp. 161–184). Kansas.

Sanders, E., y Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts Publication, 4(1), 5–18. https://doi.org/10.1080/15710880701875068

Sanders, E., y Stappers, P. J. (2013). Convivial Toolbox. Generative Research for the front end of Design.

Sanders, E., y Westerlund, B. (2011). Experiencing, exploring and experimenting in and with co-design spaces. Proceedings of the Nordic Design Research Conference: «Making Design Matter», 4(1), 6-10.

Valbuena Buitrago, W. S., Montoya Carvajal, A., y Pinzon, L. F. (2020). From a ludic Loom of Ideas to the Spiral of Intercultural Co-creation. Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise - Volume 1, 1, 85-95. https://doi.org/10.1145/3385010.3385022



INTER/ESPECIES

COLOQUIO EN DISEÑO Y CREACIÓN / VIII COLOQUIO DC

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Coloquio en Diseño y Creación

Evento convocado por los Posgrados en Diseño y Creación de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas. El Coloquio presenta a la comunidad académica, avances de las investigaciones de los estudiantes en torno a la interrelación entre el diseño, la ciencia, el arte y la tecnología, la gestión y transmisión de conocimientos, el diseño y desarrollo de productos, como también las relaciones entre sostenibilidad, arte sociedad y medioambiente.

Reimaginar el museo a partir de una exploración desde el diseño para la construcción de nuevas formas de relación con las comunidades locales

Lorena María Alarcón Aranguren
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
lorena.23620133058@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Esta ponencia, presenta el avance de la idea de una tesis doctoral que surge del acercamiento con el Museo Arqueológico Eliecer Silva Celis del municipio de Sogamoso, Boyacá, Colombia; el cual, se encuentra ubicado en el Barrio Mochacá, identificado como el sector más antiguo del municipio, un territorio representado por un imaginario negativo basado en la inseguridad, el miedo y la vulnerabilidad de quienes lo habitan; en contraste a esta realidad, se presenta el Museo como una institución de mayor visibilidad dentro de los destinos turísticos y culturales del departamento, articulado con la academia y con prestigio en el área de la arqueología a nivel Latinoamérica. Este contraste, motiva a esta investigación a abordarlo como un territorio con fracturas y tensiones entre la realidad cotidiana de la comunidad con la institucionalidad del Museo, la inseguridad del territorio con la calidez de la memoria social del legado Muisca, el miedo de ingresar y recorrer el territorio con la visibilidad y seguridad del interior del Museo. Esto lleva a preguntarse ¿Qué relación tienen los museos con las comunidades locales con quienes comparten un territorio? ¿Qué representa el museo para la comunidad y la comunidad para el museo? ¿Qué relaciones pueden generarse entre la comunidad local y el museo?

PALABRAS CLAVE
Diseño; museología social; comunidades locales; procesos participativos.

Este se soporta en autores como Rozental (2016) quien presenta el concepto de patrimonio referido a la extracción de valor y como ese elemento cultural se convierte en propiedad institucional, motivando a una desapropiación por parte de las comunidades de las cuales hace parte. En complemento, Mac Cannell (2003) analiza la autenticidad de los escenarios turísticos, refiriéndose a la realidad social que se presenta al participante de una experiencia turística, creando lecturas parciales de lo que se vive, siendo así, una realidad distinta a la que tiene acceso el turista en contraste con la que viven las comunidades situadas, dando paso a una desconexión como lo plantea Canclini (2004) en la manera en que se conciben las representaciones desde la interculturalidad, generando que las comunidades sean catalogadas como diferentes, desiguales o desconectadas al museo.

Es en este punto donde se sitúa el diseño en razón a su naturaleza transformadora de situaciones existentes a situaciones deseadas (Simon, 2006) y desde la investigación a través del diseño, como lo proponen Zimmerman, Stolterman y Forlizzi (2010) al ser un enfoque articulador entre la práctica y los procesos de investigación en diseño; esto, en razón a su función mediadora dentro de procesos participativos para explorar la generación de nuevas formas de relación entre museos y comunidades locales, dando apertura a experiencias que den cabida a las diversas voces del territorio y que reflejen la realidad situada donde se instalan; dando paso a la pregunta de esta investigación ¿Cómo el diseño contribuye a reimaginar los museos para la construcción de nuevas formas de participación de comunidades locales?

El objetivo de la investigación es determinar la contribución del diseño en la construcción participativa de nuevas formas de relación entre las comunidades locales y los museos.

Y se propone como objetivos específicos los siguientes:

Identificar participativamente categorías que permitan crear vínculos entre museo y comunidad local a partir de su reconocimiento como actores del territorio.

Co-diseñar experiencias para explorar las categorías que relacionan al museo con la comunidad en función a la construcción del tejido social del territorio.

Analizar las relaciones emergentes de las experiencias para identificar los elementos que intervienen dentro de la participación.

Establecer una estrategia teórica que aborde la relación de las comunidades con los museos en relación al territorio.

Procesos participativos entre museos y comunidades como campo de acción para el diseño

La investigación aborda la relación entre el museo y las comunidades locales, la cual se caracteriza en ocasiones no solo por un distanciamiento sino por tensiones entre ellos, ocasionando una desconexión entre estos dos actores que comparten un territorio y una memoria social. En este sentido, se toma como contexto, la museología social como marco de pensamiento desde autores latinoamericanos como Chagas (2003) quién propone abordar el museo desde las relaciones y no desde las acumulaciones, dando relevancia a los lazos afectivos entre las personas y los museos; esta

postura permite ampliar el alcance del museo más allá de la función tradicional de salvaguarda y colección de lo material e inmaterial de la cultura, para dar paso a relaciones de sentido con las comunidades con quienes convive y el territorio donde se sitúa, incorporándose así, al tejido social del cual hace parte cotidianamente.

En esta exploración de la función social de los museos, autores como Escudero (2018) fundamentándose en una noción foucaultiana, proponen el museo como dispositivo de construcción de ciudadanía, siendo un elemento que captura que orienta, modela, controla y asegura los gestos, conductas, opiniones y discursos de las personas, siendo visible una jerarquía en el desarrollo de narrativas y representaciones dadas desde el museo, lo cual, lleva a repensar el concepto de museo como dispositivo, siguiendo con Chagas (2003) al dar cabida a posibles heterotopías que permitan deconstruir la noción sagrada para relacionarlo con las personas que conviven con la memoria social, a partir de un acto donde interviene una dimensión estética desde el deseo humano, una dimensión práctica desde su aplicación en la vida cotidiana de las personas y desde la dimensión espiritual, de lo sagrado. Esto permite ver al museo como un conector entre personas, identidad, territorio y memoria social, como contexto de oportunidad para abordar el diseño como mediador de procesos colaborativos que permitan generar lazos afectivos a partir de experiencias sensibles y creativas.

En este sentido, Martín-Barbero y Berkin (2017) abordan la construcción colaborativa, desde una crítica a la hegemonía en la forma de ver de mundo, por lo cual, afirman que dar apertura a la diversidad de miradas y lecturas de la realidad es fundamental para entender un tejido social, y en este caso, permite generar cuestionamientos como ¿de qué forma se transforma la cultura cotidiana de la comunidad en relación con el museo? ¿Cómo generar procesos de reconocimiento de sí mismo y de ser reconocido por los otros? Así como, dar cuenta de la relevancia de la apertura de los modos de ver la realidad de ese territorio para entender las fracturas o tensiones entre los actores que conviven en ella. En coherencia, para abordar estas tensiones o fracturas entre la comunidad local y el museo, toma relevancia la conciencia participativa propuesta por Juez (2002) al ver más allá del vínculo entre lo material y las personas, dando relevancia a la manera en que se identifican con lo que perciben por medio de entornos diseñados, contribuyendo a que los actores que viven las problemáticas sociales sean quienes posibiliten nuevas formas de convivir con el significado simbólico a través de un dialogo participativo.

Como un primer acercamiento a la metodología, la propuesta se enmarca en una investigación a través del diseño, desde un paradigma crítico social, debido a que busca contribuir a repensar la función social de los museos en relación con su interacción con las comunidades locales con quienes comparte el territorio donde se sitúa. Se apoya en la Investigación Acción Participativa IAP (Borda, 1999) debido a que busca analizar el efecto del trabajo conjunto entre comunidad, museo y diseño, por medio de laboratorios de cocreación que estructurarán tres momentos investigativos: i) voces del territorio, donde se identificarán los puntos de interrelación entre el museo, la comunidad local y el territorio, para promover su participación, ii) exploración, donde se diseñarán las estrategias por medio de procesos colaborativos con los actores, y iii) construcción de sentido, al validar y correlacionar las categorías de análisis dadas desde el diseño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Borda, O. F. (1999). Orígenes universales y retos actuales de la IAP. Análisis político, (38), 73-90.

Canclini, N. G. 2004. Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad. Barcelona: Gedisa.

Chagas, M. D. S. (2003). Imaginação museal: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro.

Escudero, S. (2018). Museo, constructor de ciudadanía. En, Brulon Soares, B., Brown, K., & Nazor, O. Definir los museos del siglo XXI: experiencias plurales. Ed. ICOM.

Halpin, M. 2007. 'Play It Again, Sam': reflections on a new museology. En, Watson, S. (Ed.). Museums and their Communities. Routledge.

Martín-Barbero, J., & Berkin, S. C. (2017). Ver con los otros: comunicación intercultural. Fondo de Cultura Económica.

Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Barcelona: Gedisa, 19.

Mac Cannell, D. El Turista: una nueva teoría de la clase ociosa. Barcelona, Melusina Ed., 2003.

Simon, H. (1973). Las ciencias de lo artificial. Instituto Tecnológico de Massachussets, Gráficas Víctor, Barcelona.

Weil, S. 2007. The Museum and the Public. En, Watson, S. (Ed.). Museums and their Communities. Routledge.

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 493-502). New York: ACM Press.

Disertaciones en torno a las cocinas tradicionales desde el diseño evolutivo

María Cristina Ascuntar Rivera
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
maria.23620133064@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

La finalidad de esta ponencia, es presentar algunos aspectos de concordancia identificados en el acercamiento al escenario de las cocinas tradicionales, adoptando una mirada del diseño con carácter evolutivo. Para esta reflexión, se toma como estudio de caso las expresiones y tradiciones culinarias del municipio de Pasto, en correspondencia con el proyecto de tesis en curso desarrollado en el marco del Doctorado en Diseño y Creación.

PALABRAS CLAVE
Cocina tradicional; diseño evolutivo; patrimonio; sistema culinario.

Con una mirada retrospectiva, es posible visualizar que, en las décadas precedentes, las proximidades entre la cocina y el diseño se limitaban a la configuración de objetos y productos, cuyo énfasis estaba en el acto de cocinar y de comer, en tanto el diseño en articulación con la tecnología, podían influenciar en la cocina abordada como un espacio físico. Contrario a lo anterior, se han suscitado nuevas intersecciones que conllevan a reflexionar sobre las dinámicas de las cocinas tradicionales desde una perspectiva del diseño evolutivo, estimulando una relación dialógica entre los actores-sabedores de la cocina tradicional, el diseñador y otros campos del conocimiento.

Una de las primeras consideraciones para orientar esta disertación, surge en el universo de las cocinas tradicionales, las cuales se constituyen en un hecho cultural donde se fundamenta el arraigo y el sentido de pertenencia de las personas a un lugar. Las cocinas tradicionales de Colombia, se configuran en un sistema heterogéneo resultante de la herencia precedente como es el legado de los pueblos amerindios, en lo que respecta a la producción y consumo de alimentos. De igual manera, las cocinas tradicionales se ven dinamizadas gracias a la biodiversidad alimentaria evidenciada en estudios botánicos y presente en la dieta cotidiana; en adición, están las investigaciones culturales sobre la alimentación y la cocina, que se enmarcan como expresiones costumbristas de las regiones. Las cocinas tradicionales están correlacionadas con la identidad de los grupos humanos, donde está presente el sistema culinario que inicia con el cultivo y consecución de los alimentos, luego su preparación y finalmente el consumo a partir de hábitos alimenticios. Los actos de cocinar y de comer son quizás los principales generadores de espacios de socialización de las personas. Las expresiones y tradiciones culinarias como patrimonio cultural, son colectivas, por lo cual pertenecen o identifican a un territorio y sus actores, y se transmiten a través de generaciones como un legado que conlleva la tradición cultural y hace parte de la memoria colectiva (Ministerio de Cultura, 2012).

Ahora bien, conviene orientar la mirada en el diseño con carácter evolutivo, que emerge como una alternativa para responder a las demandas y adaptaciones de los territorios. Como tal, el diseño evolutivo se caracteriza por ser orgánico en el sentido que hay un progreso notorio pero que su esencia está en lo biológico, en lo vegetal, lo orgánico, en aquello que configura otros diseños. También lo evolutivo del diseño se correlaciona con lo germinal, al sentar las bases para el desarrollo de procesos en beneficio de los acontecimientos de las colectividades. En el diseño evolutivo, germinan las interrelaciones y se arraigan otros modos de diseño posible, sustentados en lo local y caracterizados por la autonomía. En línea con esta disertación, es necesario considerar lo expuesto por Arturo Escobar (2016) en referencia a lograr un diseño que propenda por entretejer las relaciones comunales. Para complementar, Suely Rolnik (2019) apoya el concepto de diseño evolutivo, cuando motiva y provoca a hacer un diseño que se siembre, se cultive y se coseche, para generar otras formas de diseñar.

Planteadas las anteriores consideraciones, es necesario retomar el concepto de cultura culinaria como un elemento de comunicación cultural, por medio del cual se ponen de manifiesto los valores, las tradiciones y la idiosincrasia de los pueblos (Fusté-Forné, 2016). Dicho concepto, permite apropiar la cocina tradicional como un escenario que implica una relación indisoluble entre la vida rural, vinculada directamente con las prácticas agrícolas, la consecución de los alimentos, su transformación y posterior consumo. Lo anterior trasciende en la creación de comunidades que evolucionan, pero no se apartan de su origen y, por tanto, germinan y crecen avivando su propio ecosistema. En el caso de las cocinas tradicionales, estas experimentan un proceso evolutivo en todo el ciclo de alimentación y se constituyen en un escenario donde el diseño coadyuva a entretejer las nuevas relaciones entre los actores, tanto de los sabedores y portadores del acervo culinario, como de quienes se benefician de ello. Aquí se suscita un entrecruzamiento de conceptos y surgen provocaciones para cohabitar en la cocina tradicional, donde el diseño propende por las interconexiones y relaciones con el lugar.

Las expresiones y tradiciones culinarias del municipio de Pasto, configuran un escenario altamente influenciado por el cultivo de productos agrícolas. Justamente, la labranza y producción de alimentos que en la cocina son transformados, se constituye en la primera fase del universo de la cocina tradicional, donde se experimenta lo germinal en tanto se abren posibilidades para el diseño evolutivo. Es necesario anotar que una de las problemáticas que en este territorio se presenta, es el deterioro de las economías campesinas y, por ende, la crisis de la soberanía alimentaria. Las tierras que hasta principios de la década de los 90´s, brillaban por los extensos y dorados trigales, que contrastaban con los cultivos de papa cuyos colores se reverdecían en tanto llegaba el momento de la cosecha, son lugares donde hoy en día muchos campesinos, difícilmente superan las consecuencias de los tratados de libre comercio impuestos por los gobiernos y de las leyes que muchas veces obran en detrimento de sus tradiciones. Quizás en este punto se pueden visualizar las maneras en que el diseño con carácter evolutivo, podría amplificar las prácticas habituales que a diario forjan las cotidianidades de la cocina tradicional, articulando lo autóctono, lo tradicional y la esencia, para lograr el intercambio de saber entre la comunidad y el diseño.

Para sintetizar, es notorio que el diseño se enfrenta a un desafío para mediar entre el pasado y el presente, lo local y lo global, lo familiar y lo extraño, dentro del escenario de la cocina tradicional, la cual requiere ser meditada para su valoración y apropiación social. En este punto, cabe hacer mención de algunos referentes del diseño como Viktor Papanek (1977), quien exhorta a diseñar para el mundo real, dados los efectos negativos provocados por el diseño y la necesidad de afrontar la realidad; así mismo, Ezio Manzini (2015) traza unas rutas acertadas al sentar las bases del diseño para la innovación social, aludiendo la manera en que el diseño se dinamiza cuando logra que todos los actores sean participantes activos. Por último, Arturo Escobar (2016) hace hincapié en el diseño ontológico, puesto que es el mejor y facilita una disertación profunda de su accionar y su orientación, proporcionando el punto de partida desde donde el diseñador debe actuar y apropiar la dimensión de lo comunal. En consecuencia, el universo de la cocina tradicional es una oportunidad que tiene el diseño para acoger otros trayectos y forjar nuevos discursos, entrelazando redes con sus actores.

A manera de conclusión, se destaca que la cocina tradicional cumple una función cohesionadora, ya que es por excelencia generadora de pertenencia, identidad y continuación de un legado de antaño que se constituye en patrimonio. En las cocinas tradicionales se congregan las familias, se promueve la construcción colectiva y distintos valores. Detrás de cada cocina tradicional, se encuentran historias, conocimientos y prácticas, que son el andamiaje de la memoria del territorio. En este ámbito se abren las posibilidades para el diseño, en tanto la cocina se entreteje con las practicas cotidianas, al germinar con nuevas formas de interpretar el mundo y sus significados, desde una mirada evolutiva del diseño.

BIBLIOGRAFÍA

Badani, P. (Mayo de 2014). Al-Grano: formas de pensar mundos. (F. I. Imagen, Entrevistador) Obtenido de Pat Badani: http://www.patbadani.net/index.html

Camacho, J. (2014). Una cocina exprés. Cómo se cocina una política pública de patrimonio culinario. En Mercado, consumo y Patrimonialización: Agentes sociales y expansión de las industrias culturales en Colombia (págs. 169-200). Instituto Colombiano de Antropologia e Historia ICANH.

Delgado, T., Herrera, F., Franco, I., & Rubio, J. (2015). Design in the development of food industries. A strategy for fostering the Colombian gastronomic patrimony. 2nd International Conference on Food Design (págs. 46-61). New York: Food Studies Schools of Public Engagement.

Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño. La realización de lo comunal. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.

Fusté-Forné, F. (2016). Los paisajes de la cultura: la gastronomía y el patrimonio culinario. Dixit, 24(1), 4-16. Recuperado en 06 de mayo de 2021, de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0797-36912016000100001&lng=es&tlng=es.

Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Editorial.

Ministerio de Cultura. (2012). Política para el conocimiento, la salvaguardia y el fomento de la alimentación y las cocinas tradicionales de Colombia. Bogotá D.C.: Ministerio de Cultura de Colombia. Obtenido de http://www.mincultura.gov.co/Sitios/patrimonio/bibliotecas-de-cocinas/tomos/tomo17.pdf

Ocampo, A. (2019). Patrimonio plazas de mercado. Obtenido de Patrimonio plazas de mercado: http://www.patrimonioplazasdemercado.com/

Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real. Madrid: Hermann Blume Ediciones.

Plan de Desarrollo Departamental Mi Nariño 2020-2023. (s.f.). Gobernación de Nariño. Obtenido de http://xn--nario-rta.gov.co/files/2020/Gobernacion/Programa_de_Gobierno_-_eWEB_int_2.pdf

Plan de Desarrollo Municipal de Pasto 2020 - 2023. (s.f.). Alcaldía de Pasto. Obtenido de http://pastolagrancapital.co/mdegobierno/

Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 . (s.f.). Departamento Nacional de Planeación. Obtenido de https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Resumen-PND2018-2022-final.pdf

Red Latinaomericana de Food Design. (2018). Red Latinaomericana de Food Design. Obtenido de redLaFD : https://www.lafooddesign.org/

Reissig, P., & Lebendiker, A. (2019). Food Design: hacia la innovación sustentable. Buenos Aires: Banco Interamericano de Desarrollo.

Rolnik, S. (2019). Esferas de la insurrección. Buenos Aires: Ediciones Tinta Limón.

Sicard, A., & Malagón, V. (2016). PAN Transmisión y herencia de un oficio. XV Festival Internacional de la Imagen - XIII Foro Académico de Diseño (pág. 68). Manizales: Universidad de Caldas.

UNESCO. (2019). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. Obtenido de Unesco: https://es.unesco.org/

Construcción de visualidades desde la investigación-creación

Johana Guarín Medina
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

La investigación Cultura visual: construcción de visualidades mediante el estudio de archivos fotográficos y estrategias de co-creación tiene como propósito indagar sobre la construcción de visualidades, que permitan comprender mejor las miradas jerarquizadas y excluyentes que se han posicionado en nuestro contexto, y que operan como modelos visuales para comprender y explicar la realidad, incidiendo en el trabajo de artistas y creadores en tanto agentes culturales.

Preguntarse por la construcción de visualidades implica tratar de entender el papel que tienen el diseño y el arte en la creación de imágenes que modelan nuestra manera de ver el mundo (Barnard, 1998). Los modelos visuales que circulan en determinados contextos, son el resultado del trabajo de artistas y diseñadores que crean, difunden y reproducen maneras de ver (Berger, 2002 (1974)) y de producir imágenes, así como los modos de relacionarnos con ellas.

La cultura visual, aparece como campo de estudio interesado en estas relaciones, y la visualidad como concepto central que traslada el interés por la imagen, hacia unos regímenes de observación vinculados con el control social (Mirzoeff, 2011) propios de la modernidad. La fotografía como fenómeno cultural que masifica la producción y circulación de imágenes, resulta fundamental para el posicionamiento y expansión de unas visualidades (Foster, 1988) que visibilizan unas realidades y ocultan otras. Esto significa que las fotografías son portadoras no solo de las impresiones producidas por la luz en una superficie fotosensible, sino el resultado de un entramado cultural complejo en donde lo que se registra, cómo se registra, bajo qué circunstancias y con qué propósito, constituyen la expresión de unos valores culturales propios del escenario de producción.

El material fotográfico producido en un contexto socio-cultural determinado, constituye parte de su memoria cultural (Guasch, 2011), y ese es el caso de Risaralda en donde el grupo de investigación Cultura Visual de la Universidad Tecnológica de Pereira viene realizando desde el año 2013 un rastreo de acervos que puedan constituir un archivo fotográfico (Rolnik, 2010). En este material es posible rastrear visualidades que circularon, y se posicionaron culturalmente en este contexto, identificar modelos que permanecen y otros que desaparecieron durante el tiempo, posiblemente asociados al cambio de tecnología. Si la investigación propuesta se centrara solamente en comprender las visualidades rastreables en el material de archivo recopilado, el enfoque metodológico se podría considerar histórico-hermenéutico, pero hay un interés por entender la construcción de visualidades desde la co-creación de imágenes en el presente, al proponer una interacción con acervos fotográficos producidos durante el siglo XX, lo cual implica un ejercicio investigativo desde la investigación-creación.

Esta ponencia se enfoca en el primer obstáculo en la formulación de la investigación, la relacionada con el andamiaje metodológico y el problema de la definición de un método apriori en un escenario de investigación-creación.

La dificultad de proponer un método apriori en la investigación-creación

La investigación-creación como enfoque investigativo se encuentra en una permanente conceptualización y reflexión que permitan unas bases más firmes en espacios académicos, y la consoliden como un proceso válido y viable en la producción de conocimiento; si bien su recorrido ha sido fructífero en la última década en Colombia (Minciencias, 2021), en el contexto de la investigación emergieron preguntas relacionadas con la definición de las rutas posibles para la producción de conocimiento en un escenario de doctorado, especialmente cuando una de las exigencias académicas se relacionan con la formulación clara del método que de cuenta de la solidez de la investigación, pero que en el marco de la investigación doctoral, no fue posible plantear con la suficiente transparencia dado el carácter de la propuesta investigativa.

La investigación-creación es concebida como un método cualitativo (Garcia, 2019) que hace posible la producción de conocimiento desde las áreas creativas, en dónde la práctica constituye el eje sobre el que se sustentan los procesos de pensamiento. Este método tiene como principal estrategia la experiencia reflexivo-creativa que entrelaza la teoría y la práctica. Sin embargo, la naturaleza de ese entrelazamiento tiene implicaciones en la relación sujeto que estudia y objeto estudiado, porque no están escindidos ni tienen la pretensión de estarlo como en la investigación científica.

Borgdorff (2005), por su parte, se pregunta sobre la diferencia entre la investigación en artes y la investigación científica, haciendo hincapié en qué es lo que se conoce, en el tipo de conocimiento producido y la forma de conocerlo (lo ontológico, lo epistemológico y lo metodológico); estos aspectos fundamentan el conocimiento posible en donde el hacer, o la práctica creativa se concibe como una forma de pensamiento para reflexionar sobre la realidad (¿o acaso crearla?). Borgdorff hace una distinción entre la

investigación sobre las artes que tendría una perspectiva interpretativa, la investigación para las artes que tendría una perspectiva instrumental y la investigación en las artes que concibe la relación objeto – proceso – contexto, por lo tanto una perspectiva de la acción o perspectiva inmanente.

Para el contexto colombiano han sido de gran relevancia los aportes de Ligia Ivette Asprilla (2013), quien desde la mesa temática en artes de Minciencias contribuyó al reconocimiento de la producción académica en artes, arquitectura y diseño. Sus aportes son fundamentales porque propone una malla que recoge distintos campos de la creación con sus componentes, lenguajes, contextos y sus posibilidades de inter, trans o multidisciplinariedad hacia otros campos humanísticos o científicos.

Estos abordajes conciben a la investigación creación como un enfoque, mucho más que un método (2015), en donde el artista, el diseñador o el creador se acerca a su objeto de indagación sin ningún distanciamiento, por el contrario, estos procesos creativos están vinculados a la personalidad y la mirada particular del artista. Pero además, un tipo de pensamiento rizomático, asociativo, que como afirma Borgdorff (2005) "produce un conocimiento cognitivo, aunque no conceptual, y racional, aunque no discursivo", lo cual implica la no linealidad de la investigación, así como la consciencia de la inmersión del sujeto que investiga en el propio fenómeno estudiado.

Para Caerols (2013), el pensamiento creativo tiene un carácter transdisciplinar y transubjetivo, que involucra un proceso de autoconocimiento que desborda el propio hecho artístico, y requiere una interrelación permanente entre distintos saberes y subjetividades, un diálogo con la vida misma para proponer realidades alternas.

Y es justamente este carácter rizomático del pensamiento creativo, así como la correspondencia sujeto-objeto de estudio, que en la investigación-creación la metodología, los argumentos y los productos se entrecruzan (Salamanca, 2020), esto significa que la obra puede ser parte del método de análisis o el resultado del análisis, el texto que argumenta puede convertirse en obra si hay un emplazamiento de las palabras en un espacio expositivo por ejemplo, y la ruta metodológica puede convertirse en obra o en argumento, de acuerdo a la forma en que sea inscrita por el creador o la intencionalidad del artista investigador.

Estos aspectos ponen en evidencia la complejidad de concebir una ruta metodológica antes de que se produzca la inmersión creativa, y especialmente el tipo de productos y el carácter de la creación, ya que estos emergen durante el desarrollo de la indagación en la interacción con los materiales (físicos, conceptuales, analíticos), y en el ejercicio del pensamiento creativo.

La exposición como herramienta analítica y como creación

De lo anteriormente planteado se desprende que en el marco de la investigación creación sobre la construcción de visualidades, la creación no es resultado de un estado anómalo, aislado de su lugar y tiempo, y se asume que el artista-creador se mueve en una trama cultural, en la que circulan modelos visuales posiblemente de manera inconsciente para el colectivo social, por lo que emergió la importancia de generar un espacio en el que entraran en diálogo esos modelos de visualidad pre-existentes, con otros contemporáneos, como una manera de generar una dinámica de reconocimiento, interacción, cuestionamiento y creación de otros escenarios de visualidad posibles.

Por eso, con el propósito de alcanzar un primer objetivo de la investigación relacionado con el reconocimiento de una visualidades pre-existentes, se propone la realización de una exposición en donde el material de archivo constituya la base documental para un análisis cultural (Manovich, 2020).

Para Mieke Bal (2016), la exposición es una forma de análisis cultural, en donde se construye un espacio de encuentro que permite la transformación social. Según Bal, las relaciones conceptuales que se establecen en el espacio expositivo son particulares, y permiten una aproximación al tema, la narrativa y los objetos desde la perspectiva particular de cada observador, que disuelve el unanimismo y la pretensión de homogeneización de la experiencia.

La propuesta de la exposición, su propósito, sus características e implicaciones en el contexto de la investigación emergieron durante el proceso investigativo, no antes y se plantea a su vez como obra.

CONCLUSIONES

Desde la perspectiva de esta ponencia, al formular investigaciones desde el enfoque de la investigación-creación no es acertado proponer una metodología apriori, ya que las formas de pensamiento que emergen durante el proceso creativo, transforman permanentemente la manera de acercarse al objeto de la indagación.

En la investigación creación, los argumentos, la metodología y los productos están entrelazados, lo cual tiene implicaciones no solo en la forma de sustentar los resultados de la investigación, sino de presentarlos.

Resulta indispensable seguir reflexionando sobre los procesos de investigación creación, si bien los avances en su fundamentación conceptual son significativos, no debe darse por concluida la discusión en torno a sus problemas intrínsecos, y sus posibilidades y limitaciones en la producción de conocimiento.

REFERENCIAS

Bal, M. (2016). Tiempos transtornados. Análisis, historias y políticas de la mirada. Madrid: Akal.

Barnard, M. (1998). Art, design and visual culture. An introduction. New York: Palgrave Macmillan.

Berger, J. (2002 (1974)). Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili.

Borgdorff, H. (2005). El debate sobre la investigación en las artes. "Kunst als Onderzoek" (Arte como investigación).

Caerols Mateo, R., & Rubio Arostegui, J. A. (2013). La praxis del artista como hacer investigador. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social.

Foster, H. (1988). Vision and Visuality. (H. Foster, Ed.) New York: Bay Press.

Foster, H. (2004). Diseño y delito. Madrid, España: Akal.

Garcia, A. (2019). Investigación Creación: investigaciones doctorales basadas en prácticas creativas en artes y diseño. Manizales: Tesis doctoral Universidad de Caldas.

Guasch, A. M. (2011). Arte y archivo 1920-2010. Madrid, España: Ediciones Akal, S.A.

Manovich, L. (2020). Cultural analytics. The MIT Press.

Minciencias. (2021). Anexo 3. La investigación + creación: definiciones y reflexiones. Obtenido de Minciencias.gov.co: https://minciencias.gov.co/convocatorias/fortalecimiento-capacidades-para-la-generacion-conocimiento/convocatoria-nacional-para

Mirzoeff, N. (2011). The Right to Look: A Counterhistory of Visuality. Duke University Press Books.

Ortíz, A. (2015). Enfoques y métodos de investigación en las ciencias sociales y humanas. Bogotá: Ediciones de la U.

Rolnik, S. (abril de 2010). Furor de archivo. Errata (1), 38-53.

Salamanca, C. (2020). El camaleón investigativo y algunos ejemplos. En diplomado Pensar desde el Arte, Mincultura.

Revisión de contextos, tipos y propósitos de las prácticas proyectuales que se dan en los makerspaces

Laura C. Holguín-Poveda
Estudiante Doctorado en Estudios de Diseño
Universidad Pontificia Bolivariana
Docente Core-Faculty - Universidad El Bosque
laura.holguin@upb.edu.co
Manizales, Colombia

INTRODUCCIÓN

La presente ponencia de revisión parte de la propuesta doctoral que adelanto actualmente y que busca cuestionar el rol de los diseñadores en las prácticas proyectuales que se dan en los makerspace. Estos lugares de creación colaborativa se caracterizan por proveer una infraestructura física, tecnologías digitales y análogas que se ponen a disposición de individuos para promover el dominio de conocimientos asociados al uso de tecnologías y el desarrollo de habilidades del siglo XXI (Rayna & Striukova, 2021). Su estudio se ha hecho relevante en la última década en particular por sus dinámicas de aprendizaje basadas en proyectos.

En esta ponencia se revisarán una serie de documentos seleccionados por su relevancia, para tratar de mostrar la relación que existe entre las particularidades de los makerspaces y las prácticas proyectuales que allí se presentan. A lo largo de esta exploración, es posible apreciar lo que diferencia a estos espacios, los diversos contextos en los que se han apropiado, así como una fuerte tendencia a asociarlos a propósitos de aprendizaje basados en actividades proyectuales. Se estima que algunas de estas prácticas son efectivamente actividades de diseño en tanto un grupo de individuos se reúnen con la intención de dar forma a una idea que "responde de forma novedosa y eficiente a un problema práctico" (Broncano, 2006, p. 88) y por tanto la temática se muestra interesante para una investigación en diseño que aporte a la práctica.

MÉTODO

La búsqueda parte de una selección de documentos para hacer un barrido de abordajes y evidenciar el contexto en que se discuten. Se empleó la plataforma de búsqueda SCOPUS bajo el criterio {"makerspace" AND "design"}. Considerando que el término "design" en inglés implica "tanto la actividad de diseño como el producto de dicha actividad"(Zimmermann, 1998) se asume que por lo menos en una de sus acepciones es lo más próximo a la idea de práctica proyectual en este idioma. El segundo término define el contexto de interés denominado "makerspace", cuya definición aproximada en español sería "lugar del hacer". Este último término es insuficiente a su significado en el idioma original que se refiere a dinámicas sociales implícitas, así que se usará literal en inglés. La plataforma se consulta por última vez el 1 de mayo de 2021 arrojando 320 documentos entre los cuales se seleccionaron los más citados y se excluyeron los relacionados con las ciencias puras y de la salud. Se eligieron los veinte con el más alto percentil de prominencia, obteniendo documentos que van desde el 2014 al 2019 con predominancia del 2015 (7) y 2018 (5). Estos documentos se revisaron en detalle para analizar tres aspectos en particular: qué caracteriza a los makerspaces, quiénes están involucrados y qué actividades proyectuales se observan.

DESARROLLO

La revisión de los documentos revela la existencia de cuatro enfoques distintos asociados especialmente al tipo de contexto. En primer lugar, los makerspace en centros de educación básica y en bibliotecas donde se usan como complemento a las actividades formativas (Hynes & Hynes, 2018; Keune & Peppler, 2019; Vongkulluksn et al., 2018; Wardrip & Brahms, 2015; Willett, 2018; Wohlwend et al., 2017). En segundo lugar, los espacios en centros de educación superior que dirigen su uso al desarrollo de invenciones (Blikstein et al., 2017; Browder et al., 2019; Forest et al., 2014; Knibbe et al., 2015; Saorín et al., 2017; Wilczynski, 2015). El tercer grupo se centra en promover la inclusión de individuos con diversas capacidades (Barton et al., 2017; Brady et al., 2014; Martin et al., 2018; Norris, 2014). Por último, espacios abiertos al público como bibliotecas o espacios móviles focalizados en el reconocimiento de tecnologías (Craddock, 2015; Gierdowski & Reis, 2015; Moorefield-Lang, 2015; Nowlan, 2015).

En la primera categoría, se considera que los makerspace dinamizan las actividades de aprendizaje, por tanto la disponibilidad de una locación física, materiales y herramientas se direcciona para que mediante experiencias de aprendizaje se apropien nuevos conocimientos (Keune & Peppler, 2019; Wardrip & Brahms, 2015). Son sitios informales donde se invita a hacer un uso creativo y colaborativo de los recursos (Hynes & Hynes, 2018; Willett, 2018). Aquí existen intenciones de aprendizaje específicas y se alinean los recursos en función de ellas, por tanto la autonomía aunque preferible, es modulada por las metas de aprendizaje que establecen los educadores. Se enfatiza que las actividades proyectivas se usan como la base para la instrucción de contenidos, especialmente porque promueven habilidades de razonamiento (Vongkulluksn et al., 2018).

Se reafirma así, que el aprendizaje depende de la actividad proyectual para promover tanto la capacidad de planeación como la asignación de sentidos (Wohlwend et al., 2017).

El segundo enfoque se refiere a los makerspace en instituciones de educación superior, donde se busca estimular la creación de soluciones personalizadas a través de la articulación de conocimientos y experiencias (Browder et al., 2019). En esta categoría, es el encuentro entre usuarios con diversos intereses y niveles de formación así como el desarrollo intencional de invenciones lo que le da sentido al uso de la tecnología (Blikstein et al., 2017; Wilczynski, 2015). El conocimiento es adquirido con fines prácticos y se conectan directamente con la realidad materializada (Knibbe et al., 2015). Debido a que los individuos son más experimentados, la autonomía es deseada y el trabajo proyectual se centra en pasar de ideas creativas a soluciones valiosas. Según varios autores, se trata de fortalecer habilidades del siglo XXI para resolver problemas y aprender de forma rápida y flexible (Saorín et al., 2017; Wilczynski, 2015), haciendo uso de una serie de métodos que incluyen la consulta a expertos, la literatura especializada o la información digital.

En tercer lugar están los documentos que se asocian a un profundo interés en las condiciones de inclusión de agentes con diversas capacidades. Aquí se establece que los makerspaces no se deberían limitar a un objetivo práctico relacionado con la formación de conceptos, sino que deben considerar implicarse en aspectos emocionales y psicosociales de los asistentes (Brady et al., 2014; Martin et al., 2018). Los estudios muestran que las actividades proyectuales que se desarrollan proveen oportunidades para el autorreconocimiento, el desarrollo de competencias y de habilidades blandas (Barton et al., 2017; Norris, 2014). Aunque la autonomía es preferible, en la práctica se muestran dificultades para canalizar los esfuerzos (Barton et al., 2017; Norris, 2014) especialmente por la falta de experticia de los participantes y sus mentores. Por tanto, las actividades proyectuales se concentran en tratar de equilibrar el aprendizaje práctico con el dominio de las emociones (Brady et al., 2014).

Por último, los espacios públicos como bibliotecas o makerspaces móviles enfocados en la disponibilidad de herramientas y el uso exploratorio de ellas para aprender a reconocerlas e identificar su potencial. Aquí se centran proveer servicios y conocimientos sobre las tecnologías a partir de actividades prácticas (Moorefield-Lang, 2015). Se trata de lugares con una visión comunitaria dirigidos a niveles educativos variados, lo que en la práctica implica ocuparse sobre todo de la disponibilidad de herramientas (Craddock, 2015; Gierdowski & Reis, 2015; Nowlan, 2015). Aunque se trata de facilitar el encuentro, allí la autonomía puede ser forzosa debido a que son comunidades muy abiertas.

DISCUSIÓN

La exploración revela que este tema es tratado principalmente desde las ciencias de la educación. Por tanto, es comprensible que no se profundice sobre las características mismas del ejercicio proyectual y en cambio se enfoque en las experiencias de aprendizaje. Aunque se expresa que el diseño (design) es un importante mediador del aprendizaje y de que algunos autores reportan el uso de metodologías como el Design Thinking, no se evidencia la participación de diseñadores expertos en la asistencia a los usuarios; en cambio se prefiere consultar con expertos en conceptos concretos o consultar instrucciones. Este método de trabajo se muestra discutible pues se reporta que las prácticas empíricas involucran reprocesos y situaciones de intensa frustración para los usuarios, afectando los niveles de inclusión y la calidad de los resultados. Es así como se cuestionan los alcances que deberían tener los proyectos y las expectativas que se depositan en los usuarios, especialmente cuando se espera que individuos que no tienen experiencia proyectual desarrollen invenciones. En todo caso se reconocen los beneficios y la importancia que tiene la formación basada en el diseño (design) y se buscan alternativas para mejorar las prácticas proyectuales que se dan en estos espacios.

CONCLUSIONES

La revisión de estos documentos evidencia que en los makerspaces se dan efectivamente prácticas proyectuales que se insertan porque aportan al cumplimiento de su propósito. De acuerdo con la discusión, es posible prever que una mayor participación de los diseñadores en este escenario redundaría en beneficios porque puede aportar a las dinámicas del ejercicio creativo, guiar metodológicamente la actividad proyectual y trabajar en la asignación de significados. Sin embargo, de acuerdo con lo reseñado, involucrar diseñadores sólo sería válido si implica una experiencia de aprendizaje compartida más allá del dominio de las herramientas tecnológicas y que comprenda que existen implicaciones psicosociales asociadas al ejercicio de creación. Se demuestra en todo caso un interés creciente por el diseño (design) en este tipo de espacios, especialmente por sus evidentes beneficios sociales. En este escenario y considerando que hay una estrecha relación con el diseño, hace falta preguntarse cómo podrían mejorar estas prácticas proyectuales.

REFERENCIAS

Barton, A. C., Tan, E., & Greenberg, D. (2017). The makerspace movement: Sites of possibilities for equitable opportunities to engage underrepresented youth in STEM. Teachers College Record, 119(6).

Blikstein, P., Kabayadondo, Z., Martin, A., & Fields, D. (2017). An Assessment Instrument of Technological Literacies in Makerspaces and

FabLabs. Journal of Engineering Education, 106(1), 149–175. https://doi.org/10.1002/jee.20156

Brady, T., Salas, C., Nuriddin, A., Rodgers, W., & Subramaniam, M. (2014). MakeAbility: Creating Accessible Makerspace Events in a Public Library. Public Library Quarterly, 33(4), 330–347. https://doi.org/10.1080/01616846.2014.970425

Broncano, F. (2006). Diseño y Designio en un mundo de Artefactos. In Entre ingenieros y ciudadanos: filosofía de la técnica para días de democracia (pp. 81–113). Editorial Montesinos.

Browder, R. E., Aldrich, H. E., & Bradley, S. W. (2019). The emergence of the maker movement: Implications for entrepreneurship research. Journal of Business Venturing, 34(3), 459–476. https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2019.01.005

Craddock, I. M. L. (2015). Makers on the move: a mobile makerspace at a comprehensive public high school. Library Hi Tech, 33(4), 497–504. https://doi.org/10.1108/LHT-05-2015-0056

Forest, C. R., Moore, R. A., Jariwala, A. S., Fasse, B. B., Linsey, J., Newstetter, W., Ngo, P., & Quintero, C. (2014). The invention studio: A university maker space and culture. Advances in Engineering Education, 4(2). https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84907236076&partnerID=40&md5=9cfb46d7f909cce91216b1507a0e66db

Gierdowski, D., & Reis, D. (2015). The MobileMaker: an experiment with a Mobile Makerspace by Dana Gierdowski and Dan Reis. Library Hi Tech, 33(4), 480–496. https://doi.org/10.1108/LHT-06-2015-0067

Hynes, M. M., & Hynes, W. J. (2018). If you build it, will they come? Student preferences for Makerspace environments in higher education. International Journal of Technology and Design Education, 28(3), 867–883. https://doi.org/10.1007/s10798-017-9412-5

Keune, A., & Peppler, K. (2019). Materials-to-develop-with: The making of a makerspace. British Journal of Educational Technology, 50(1), 280–293. https://doi.org/10.1111/bjet.12702

Knibbe, J., Grossman, T., & Fitzmaurice, G. (2015). Smart makerspace: An immersive instructional space for physical tasks. Proceedings of the 2015 ACM International Conference on Interactive Tabletops and Surfaces, ITS 2015, 83–92. https://doi.org/10.1145/2817721.2817741

Martin, L., Dixon, C., & Betser, S. (2018). Iterative Design toward Equity: Youth Repertoires of Practice in a High School Maker Space. Equity and Excellence in Education, 51(1), 36–47. https://doi.org/10.1080/10665684.2018.1436997

Moorefield-Lang, H. M. (2015). When makerspaces go mobile: case studies of transportable maker locations. Library Hi Tech, 33(4), 462–471. https://doi.org/10.1108/LHT-06-2015-0061

Norris, A. (2014). Make-Her-Spaces as Hybrid Places: Designing and Resisting Self Constructions in Urban Classrooms. Equity and Excellence in Education, 47(1), 63–77. https://doi.org/10.1080/10665684.2014.866879

Nowlan, G. A. (2015). Developing and implementing 3D printing services in an academic library. Library Hi Tech, 33(4), 472–479. https://doi.org/10.1108/LHT-05-2015-0049

Rayna, T., & Striukova, L. (2021). Fostering skills for the 21st century: The role of Fab labs and makerspaces. Technological Forecasting and Social Change, 164(September 2020), 120391. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2020.120391

Saorín, J. L., Melian-Díaz, D., Bonnet, A., Carbonell Carrera, C., Meier, C., & De La Torre-Cantero, J. (2017). Makerspace teaching-learning environment to enhance creative competence in engineering students. Thinking Skills and Creativity, 23, 188–198. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.01.004

Vongkulluksn, V. W., Matewos, A. M., Sinatra, G. M., & Marsh, J. A. (2018). Motivational factors in makerspaces: a mixed methods study of elementary school students' situational interest, self-efficacy, and achievement emotions. International Journal of STEM Education, 5(1). https://doi.org/10.1186/s40594-018-0129-0

Wardrip, P. S., & Brahms, L. (2015). Learning practices of making: Developing a framework for design. Proceedings of IDC 2015: The 14th International Conference on Interaction Design and Children, 375–378. https://doi.org/10.1145/2771839.2771920

Wilczynski, V. (2015). Academic maker spaces and engineering design. ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings, 122nd ASEE(122nd ASEE Annual Conference and Exposition: Making Value for Society). https://doi.org/10.18260/p.23477

Willett, R. (2018). Learning through making in public libraries: theories, practices, and tensions. Learning, Media and Technology, 43(3), 250–262. https://doi.org/10.1080/17439884.2017.1369107

Wohlwend, K. E., Peppler, K. A., Keune, A., & Thompson, N. (2017). Making sense and nonsense: Comparing mediated discourse and agential realist approaches to materiality in a

preschool makerspace. Journal of Early Childhood Literacy, 17(3), 444–462. https://doi.org/10.1177/1468798417712066
Zimmermann, Y. (1998). Del Diseño. Editorial Gustavo Gili.

Newsgames, Herramienta de Comunicación para Programas de Periodismo en el Eje Cafetero

Carlos Andres Alvarez Z
Magíster (c) Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
carlos.22118227407@ucaldas.edu.co
Armenia, Colombia

RESUMEN

Esta ponencia es resultado del proyecto de grado de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, trabajo que se llevó a cabo durante año y medio, entre 2019 y 2020. El tema abordado, informasobre una práctica emergente que podría ser usada por periodistas para contar historias noticiosas a través devideojuegos, llamada newsgames.

Dicha práctica es utilizada por algunos medios de comunicación en el mundo, pero en Colombia, especialmente en los procesos de formación de los profesionales de la comunicación y el periodismo, especificamente en el Eje cafetero. Este tema aún se desconoce, algo que sorprende, si temenos como referente que este género se creó hace 18 años. (Frasca, 2013)

Aquí el lector puede conocer el estudio de caso, que

permitió caracterizar a los newsgames como una herramienta de comunicación para los programas de periodismo de la region cafetera de Colombia. Acciones exploratorias y descriptivas por parte del autor, permiteron establecer un análisis que revela cómo utilizando herramientas propias del diseño, es posible crear newsgames sencillos, tomando como base la teoría de diseño de videojuegos y de información. (Frasca, 2007 & Mijksenaar, 2001).

PALABRAS CLAVE

Comunicación; Información Juegos de noticias;
Newsgames; Periodismo.

INTRODUCCIÓN

Los newsgames o juegos de noticias como es

llamado este nuevo género, son juegos de computadora o videojuegos, que permiten jugar las noticias, estos buscan, generar una postura crítica y de opinión, frente a hechos noticiosos como alternativa a los medios de comunicación tradicionales; radio, prensa y televisión. (Sicart, 2008). El término newsgames, fue creado en el año 2003, por el docente e investigador, Gonzalo Frasca, (Romero – Rodriguez y Torres – Toukoumidis, 2018). Desde entonces países como: España, Inglaterra, Estados Unidos, Canadá y Brasil, lo han utilizado con resultados satisfactorios.

(Hernández, 2017).

En Latinoamérica, Brasil lleva la delantera y Ecuador aunque ha tardado en arrancar, ya lo consiguió en 2018 y están poniendo en práctica la herramienta (Gutiérrez, Becerra & San Miguel, 2018).

Pero en Colombia el tema es ignorado, al entrevistar a directivos, docentes y estudiantes de periodismo y de diseño, se confirma que el tema aún es desconocido. La sola palabra newsgames, causa confusión cuando se menciona.“luego de revisar bases de datos académicas, repositorios de universidades y buscadores avanzados, no se encontraron investigaciones puntuales acerca de los newsgames en Colombia, lo que indica que, posiblemente, aún no existan trabajos sobre el tema” (Hernández, 2017, p. 45). Esta situación es desconcertante y sorprende, ya que en 2017 el tema posiblemente no era conocido en Colombia, (Hernández, 2017), y a 2020, esta investigación confirma que sigue sin conocerse, especificamente en las facultades de periodismo del Eje cafetero, lugar donde se realizó la indagación sobre el particular.

El lector puede consultar sobre newsgames, en buscadores especializados y encontrar cientos de resultados, que lleven a pensar, que lo planteado en este documento no tiene sentido, pero si revisa minuciosamente cada coincidencia, solo un resultado, se circunscribe al ámbito informativo colombiano. (Hernandez, 2017).

Para confirmar la hipótesis planteada sobre el desconocimiento del tema en Colombia (Hernández, 2017), se realizaron entrevistas cualitativas para construir de forma conjunta las causas del desconocimiento sobre el tema, (Janesick, 1998) tomando como referencia la entrevista abierta por su flexibilidad y los pocos referentes sobre el mismo (Sampieri, 1998). Por ser un tema de poca difusión y conocimiento en Colombia, (Hernández, 2017 & Sicart, 2008), se recolectó información adicional, a través de un cuestionario enviado por correo electrónico. Este se elige, ya que señala aspectos teóricos y prácticos que permiten diseñar con todo cuidado, las preguntas a directores de programas de comunicación y periodismo del Eje cafetero (Cordoba, 2004).

La evaluación diagnóstica, confirma la hipótesis planteada, sobre el desconocimiento de los newsgames por parte de los directores evaluados. (Sampieri, 1998).

Objetivos Al confirmar que el tema aún es desconocido, se plantea como objetivo general: Caracterizar a los newsgames como una herramienta de comunicación, alterna a los medios tradicionales (Tusa, 2020).

Para alcanzar esta meta se plantearon los objetivos específicos: -Identificar las cualidades desde el diseño y la creación que permitan a un newsgames transmitir información con un enfoque lúdico interactivo. -Establecer

las diferentes herramientas digitales que intervienen en la creación de un newsgame y su funcionalidad en pos de la creación de un videojuego noticioso.

-Desarrollar un newsgame como método de difusión sobre qué son y para qué sirven los videojuegos basados en noticias en los distintos programas de comunicación y periodismo del Eje cafetero.

METODOLOGÍA

La metodología fue de carácter mixto. (Sampieri, 1998). Se abordó la parte teórica, para entender cómo se construyen los juegos basados en noticias. En el enfoque práctico, se toma como referencia el diseño de videojuegos, (Parra, 2015 & Sicart, 2008), que permitió a un periodista sin conocimientos en programación de videojuegos, diseñar y crear un newsgame sencillo, logrando que este informara,entretuviera y generara reflexiónes, utilizando la plataforma Scratch, que permite crear videojuegos sin tener que programar (Villaescusa, 2015).

El ejercicio se dividió en tres fases: la primera fue la revisión del estado del arte y la conceptualización, la segunda, describe del proceso de análisis de herramientas para la generación de un newsgame y la tercera, la implementación de un juego de noticias, a partir de un hecho noticioso cuidadosamente seleccionado. Su ejecución fue posible a través de Scratch (https:/scratch.mit.edu).

DISCUSIÓN O RESULTADOS

La investigación demuestra que si es posible caracterizar a los newsgames como una herramienta de comunicación, para la difusión de contenidos periodísticos que puede y debe ser utilizada por estudiantes y futuros profesionales del periodismo, según Kapp (2013), estos motivan acciones, promueven aprendizajes y resuleven problemas.

Se confirma que los newsgames aún son desconocidos en las facultades de periodismo del Eje Cafetero y posiblemente en el resto del país (Hernández, 2017). Para el trabajo de campo, fueron seleccioandas cinco universidades, que pertenecen al nodo regional Eje Cafetero – AFACOM, (Asociación Colombiana de Facultades y Programas Universitarios en Comuniación). Se evaluaron directores, docentes y estudiantes de periodismo, y todos coinciden en que los newsgames a 2020, no se trabajan desde ningún enfoque en sus programas, posiblemente, más por falta de voluntad, que por no tener los recursos tecnológicos (Bogost, 2010).

Los encuestados en su mayoria, creen que diseñar videojuegos es difícil y costoso. (Romero y Torres, 2018). Pero a su vez reconocen que hacerlos tiene un alto potencial narrativo, ya que el newsgame al ser lúdico interactivo genera una retroalimentación expansiva continua (Verdu, et al, 2018).Crear un newsgame sencillo, es posible y este trabajo lo demuestra. La facilidad de su desarrollo y distribución, hace posible que sean utilizados para informar hechos noticiosos (Sicart, 2008). Además al utilizar una plataforma como Scratch, que "se adapta a la creación de videojuegos de manera sencilla mediante el uso de diversas herramientas" facilita esta labor (Villaescusa, 2015). Fue necesario crear un newsgames desde cero, para que los evaluados pudieran jugarlo y contestar un cuestionario. El resultado fue que este logró informar, entretener, motivar, reflexionar y persuadir a los jugadores en diferentes formas (Treanor, Mateas, 2009). Link del newsgame creado por el autor como herramienta de evaluación, a través de la Plataforma Scratch:https://scratch.mit.edu/projects/420434212/

CONCLUSIONES

Esta investigación, permitió caracterizar a los newsgames como una herramienta de comunicación "potente y efectiva, que ofrece nuevas experiencias como éxito en el público" Frasca, (2013), y que debe implementarse en las carreras de comunicación y periodismo del Eje Cafetero, como en otras facultades de periodismo de Colombia. El hecho de poder jugar una noticia rompe con el paradigma de la comunicación en el campo de la información noticiosa, su potencial formativo, lleva a que los jugadores asuman una ciudadanía crítica, reflexionando sobre aspectos sensibles en un contexto específico, (Tusa, 2020). Diseñar varios prototipos, permitió crear una herramienta que informa, comunica, persuade y lleva a la reflexión a los jugadores evaluados (Treanor, Mateas, 2009). Probar la herramienta con estudiantes de periodismo, permitió llevar la teoría al campo de la práctica y cumplir los objetivos trazados al inicio del proyecto.El resultado obtenido del proceso de diseño y creación, artesanal si se quiere, marca un punto de partida en esta región, pero haber construido la herramienta que permitiera la interacción entre el usuario y el artefacto, fue vital para que los estudiantes de periodismo la conocieran y la evaluaran de forma satisfactoria.

Revisar qué se estaba comunicando y determinar su jugabilidad, fue posible, gracias a los prototipos que fueron testeados, antes de su evaluación, ya que el proceso de diseño de videojuegos no es un proceso lineal, al contrario es un proceso iterativo donde las pruebas iniciales, permitieronmejorar el producto en sus diferentes etapas de producción (Torres, 2015).

La retroalimentación de los usuarios que probaron la herramienta en sus diferentes etapas, permitió afinar la interfaz, la presentación de la información, retirar lo que confundía al jugador. Claramente entre más iteraciones se realicen, los newsgames serán mejores. (Torres, 2015).Se logró evidenciar que entre más sencillo el diseñodel juego, los usuarios comprendían más rápido la temática y les permitía evocar en común el significado de la información, parte esencial de diseño de información (Mijksenaar, 2001 & Paoli, 1989) .

Estos resultados pueden incomodar, pero revelan la falta de voluntad (Bogost, 2010), de directivos, docentes y estudiantes, por investigar y explorar en el campo de la comunicación y el periodismo, ya que este género sigue

sin trabajarse en nuestro contexto, teniendo en cuenta que apareció hace 18 años y que países como Ecuador ya lo vienen explorando (Gutiérrez, Becerra & San Miguel, 2018).

Finalmente, crear newsgames puede ser sencillo, pero demostrar que un periodista sin conocimientos en programación de software, haya tomado elementos del diseño de videojuegos y diseño de la información, los articulara en una plataforma tecnológica como "Scratch" ycreara un newsgame como herramienta que informa, entretiene, persuade y genera reflexiones a través del juego, hace evidente que esta herramienta, debe estar presente en los programas de peridosimo, ya que tiende a convertirse en un artefacto cultural, que está cambiando una vez más la manera en que nos relacionamos con el mundo de la información, (Torres, 2015).Referencias bibliográficasBogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). Noticias de juegos. Periodismo en juego.Calvo, S. T., & Tusa, F. (2020). Los newsgames como herramienta periodística: Estudio de caso de experiencias de éxito. Prisma Social: revista de investigación social, (30), 115-140. Cordoba, F. G (2004). El cuestionario recomendaciones metodológicas. Frasca, G. (2007). Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric. Tesis Doctoral, IT University of Copenhagen.Frasca, G. (2013). Newsgames: El crecimiento de los videojuegos periodísticos.Gutiérrez, I., Becerra, M., y San Miguel, F. (2018). Newsgames en Ecuador. Correspondencias & análisis. Hernández, I. (2017). Newsgames: periodismo y videojuegos, ¿una herramienta utilizada en el ámbito informativo colombiano? Comunicación.Janesick, V. J. (1998). Redacción de revistas como técnica de investigación cualitativa: historia, problemas y reflexiones.Kapp, K. M. (2013). The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice. John Wiley & Sons.Mijksenaar, P. (2001). Diseño de la Información. México: Gustavo Gili.Paoli, J. (1983). Comunicación e información. Perspectivas teóricas. México: Trillas, UAM.Romero-Rodríguez, L. y Torres-Toukoumidis, Á. (2018). Con la información sí se juega: Los newsgames como narrativas inmersivas transmedias. Gamificación en Iberoamérica.Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.Sicart M. (2008). Newsgames: Teoría y Diseño.Assistant Professor Center for Computer Games Research IT University of Copenhagen.Torres, C. (2015). Videojuego critico - diseño de simulaciones inmersivas como artefacto para la resistencia cultural. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.Treanor, M. y Mateas, M. (2009). Newsgames-La retórica procesal se encuentra con los dibujos animados políticos. En Conferencia DiGRA .Verdú, A., Pulido, P. y Franco, M. (2018). Gamificación y transmedia: del videojuego al libro. El caso de Assassin's Creed. In Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación.Villaescusa Vinader, S. (2015). Diseño de videojuegos clásicos con Scratch (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València)

Miedo ambiente Creación audiovisual comunitaria y abierta para las reflexiones sobre el territorio en Colombia

Juan Carlos Morales Peña
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
jcmoralespena@gmail.com
Cali, Colombia

RESUMEN

A continuación, presento los planteamientos y avances de mi propuesta de trabajo final de maestría, en el que expongo como primeras decisiones fundamentales de mi proceso, el tipo de proyecto que propongo en función de los aprendizajes y resultados que espero alcanzar, sus razones e inspiraciones, así como la manera como aspiro proyectarme sobre el tema que me motiva.Posteriormente, explico la relevancia de desarrollar un trabajo y un tema de estas características, en conexión con los interrogantes que brotan de la exploración y las reflexiones iniciales que he realizado hasta la fecha que, por coincidencia o porque así es nuestro país, se conectan con el panorama actual que vivimos, especialmente en mi ciudad Cali, epicentro de los hechos recientes desencadenados por las movilizaciones de finales de abril. Por último, presento los objetivos general y específicos que considero estratégicos, y expongo el estado de desarrollo del proyecto, las acciones, los acuerdos y los hallazgos alcanzados hasta el momento. Pero aclaro que este es un trabajo que recién planteo, pues el camino iniciático ha sido complejo en la medida en que el estado de pandemia supuso muchas dificultades a las propuestas previas que tenía y ha sido difícil encontrar en la Maestría, orientaciones y/o receptividad hacia el tipo de trabajo que quiero desarrollar.

PALABRAS CLAVE

Cine comunitario; co-creación; open movies; territorio; memoria.

INTRODUCCIÓN

Inspirado en las prácticas del cine comunitario y los principios que sustentan el desarrollo de las producciones audiovisuales abiertas (PAA) u open movies1, con este trabajo de creación – investigación me propongo el diseño de producción y la realización de un libremetraje2 de animación de corta duración, bajo el supuesto de que el ejercicio de reflexión sobre el proceso, la indagación y la experiencia misma de creación que se desarrolla en las prácticas artísticas y de diseño, favorece la generación de referencias conceptuales, teóricas, analíticas y creativas que contribuyen significativamente al campo cognitivo, artístico, académico, educativo, productivo, social y/o cultural (Asprilla, 2016, p.5), que significa un camino alternativo para producir conocimiento.

De esta forma; durante los procesos de ideación y ejecución del proyecto, propicio espacios de encuentro, reflexión y co-creación con un grupo de jóvenes y adolescentes de la ciudad de Cali en torno al factor territorio en el conflicto armado en Colombia, que a la par nos posibilitan el desarrollo de competencias de investigación y expresión artística para la conceptualización y materialización de este tipo de contenidos, con la expectativa de que con ladifusión de los resultados podamos contribuir a las memorias y los pensamientos críticos sobre este tema.

JUSTIFICACIÓN

"A parar para avanzar… Viva el Paro Nacional" Sumergido en un contexto de agite permanente, entre mis labores, mis roles y mis pasiones como diseñador independiente, docente universitario, estudiante de maestría, sindicalista, familiar, compañero y amigo, la consigna popular que da inicio a este apartado y seescucha en las diversas manifestaciones de Paro Nacional en Colombia, resuena en mí como un mantra que armoniza con las inquietudes y motivaciones que incentivan mi propuesta proyectual; pues en tensión con la postura que entiende y promueve "la acción" como camino hacia el progreso, en este trabajo propongo la reflexión, "el paro", "el cese", como una 1 Conocidas también como Open-Source Films, Open-Content Films y Free-Content Films. Son producciones audiovisuales producidas y distribuidas mediante el uso de metodologías de "fuentes libres/abiertas" y "contenidos abiertos". Cuyas fuentes están disponibles de forma libre y las licencias utilizadas satisfacen los requerimientos de la Open Source Initiative. https://en.wikipedia.org/wiki/Open-source_film2 Concepto que propongo para resaltar el valor de la expresión "libre" en contraste con el término "abierto", inspirado en las reflexiones de Richard Stallman en el ámbito del desarrollo de software.acción/propósito primario y estratégico para afrontar y proyectarnos en el contexto que vivimos, no solo como país o como pueblo, sino como habitantes de un mundo que se debate entre "el desarrollo" y "la conservación".En ese sentido y como ciudadano pregunto, por ejemplo: ¿Qué nos lleva a las calles a protestar y manifestar nuestras posturas e inconformidades a riesgo de sufrir maltrato, muerte o desaparición? Y por contra ¿Qué nos disuade de hacerlo? ¿Cómo vivimos y qué significado tienen las diversas acciones hostiles desarrolladas en el actual Paro Nacional? Estas cuestiones,

que induzco como desencadenantes de la acción reflexiva en función de la vigencia que hoy tienen, están conectadas con otros interrogantes que propician las condiciones para el ejercicio dialógico que abordo con jóvenes estudiantes de diseño gráfico, que forman parte del Semillero de Creación– Investigación Audiovisual e Interactiva que coordino en Bellas Artes, institución universitaria donde trabajo; así como con estudiantes de bachillerato de los grados décimo y undécimo de instituciones educativas de la ciudad, en los espacios del Museo Casa de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación. Decisión que he tomado, teniendo en cuenta que esta población reúne dos condiciones que considero estratégicas para el desarrollo del proyecto:

Han alcanzado recientemente o están ad-portas de alcanzar su mayoría de edad, lo que implica la posibilidad y la responsabilidad de participar con su voto en las decisiones sobre el país.

Están en una etapa de vida que se asume de formación y exploración vocacional. ¿Cómo entendemos y valoramos el territorio quienes vivimos en las urbes? ¿Qué sabemos del conflicto armado que por decenios ha azotado nuestras comunidades? ¿Qué significó, cómo asumimos y cuál fue nuestro papel y nuestra postura en el reciente proceso de

paz? ¿Cómo estimular el surgimiento de actitudes empáticas en la ciudadanía con las otredades y el medio ambiente, desde el arte y el diseño? Son las cuestiones que de forma más específica abordan el concepto de territorio, pues asumo este factor como un desencadenante fundamental del conflicto armado en Colombia, cuya expresión más hostil se ha vivido en el entorno rural, y me adhiere al célebre tweet de estos días: “No es Colombia viviendo su peor momento, es el Estado mostrando en las ciudades lo que históricamente ha hecho en el campo” . Carol Sánchez3. 5 mayo de 2021.3 Periodista y escritora en los portales: www.rutasdelconflicto.com – www.cerosetenta.uniandes.edu.coY propongo un producto audiovisual animado de corta duración, cuyo título provisional es un juego de palabras entre miedo y medio ambiente, pues como lo sugiere Asprilla (2015), desaprovechar la posibilidad de desarrollar proyectos de creación – investigación, investigación desde la práctica o investigación desde las artes, la arquitectura y el diseño ahora que en MinCiencias se han abierto las puertas a la validación de formas de producción de conocimiento alternativas a la ciencia me parece un total contrasentido

OBJETIVO GENERAL

Co-crear el diseño de producción y realización de un libremetraje de corta duración que contribuya a las reflexiones sobre el territorio y el conflicto armado en Colombia en jóvenes universitarios de Bellas Artes Institución Universitaria del Valle y adolescentes de décimo y undécimo grado de instituciones de educación secundaria de Cali.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Fortalecer competencias de expresión gráfica digital en jóvenes del programa de diseño gráfico y artes plásticas de Bellas Artes Institución Universitaria del Valle, por medio de capacitaciones en el manejo de programas libres para la producción de este tipo de contenidos.

2. Propiciar espacios de encuentro y reflexión sobre el territorio y el conflicto armado en Colombia con un grupo de jóvenes estudiantes de la Facultad de Artes Visuales y

Aplicadas de Bellas Artes Institución Universitaria del Valle y jóvenes de décimo y undécimo grado de instituciones de educación secundaria de Cali, mediados por técnicas y recursos metodológicos de co-creación.

3. Documentar el proceso de co-creación del libremetraje propuesto, por medio del registro y la publicación sistemática de las actividades desarrolladas en las diferentes fases de conceptualización y producción, así como el empaquetamiento o alistamiento de los recursos fuente del producto y sus derivados.Estado del desarrollo del proyecto

Teniendo en cuenta que en proyectos de creación – investigación como el que me propongo, el resultado del ejercicio creativo, llámese producto u obra, es tan relevante como el registro de las experiencias y las ideas que el proceso genera a la fecha estoy empezando la implementación de una bitácora digital como recurso de documentación donde, además de los registros de las actividades, las reflexiones y las lecciones aprendidas que el proceso va produciendo, reposarán: el libremetraje animado de corta duración y las fuentes o repositorios de todo el material concebido para el producto audiovisual; entre los que se encuentran: los

diagramas, bocetos, maquetas, documentos, referentes y demás recursos y herramientas digitales que el proyecto requiera, de manera que otras personas puedan tener acceso a la información y las fuentes del proyecto, posibilitando de esta forma la réplica de saberes. Por otra parte, con el propósito de disponer de espacios de encuentro presencial para la reflexión y recursos para el fortalecimiento de competencias de expresión gráfica digital, he adelantado dos acciones:

1. Un diálogo con el Museo Casa de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación de Cali, quienes manifestaron su buena disposición para facilitar los espacios, la información que considere pertinente y la orientación o acompañamiento de alguna persona experta en trabajo con comunidades.

2. La presentación de una propuesta en la convocatoria de investigaciones de Bellas Artes de este año, la cual está en fase de definición y de la que forman parte cuatro estudiantes de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, con quienes cuento como apoyo en los procesos de producción, donde propongo explorar las aplicaciones de la herramienta Grease Pencil del programa Blender, que potencia los procesos de animación digital con una mezcla de técnicas gráficas 2d y 3d.

Por último, en el pasado Seminario de Investigación 2, de la línea Sostenibilidad, arte, creación y medio ambiente, pude recoger dos referencias que considero pertinentes para mi propuesta, las que debo abordar y profundizar en el corto plazo:1. La infografía Cuerpo – Territorio4. 10 problemáticas socioambientales en la Argentina y Sudamérica, y sus graves consecuencias en la salud, la cual contribuye a la exploración temática sobre el territorio, describiéndolo en 10 apartados que aportan un punto de partida para contrastar con la situación en Cali y/o Colombia. 2. El Modelo Metodológico para la Co-creación Lúdica de Valbuena, Montoya y Pinzón (2020), que aporta una cantidad de recursos para dinamizar los espacios de encuentro, reflexión y co-creación que propongo desarrollar con los grupos de estudiantes descritos anteriormente.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Asprilla, L. (2013) El proyecto de creación - investigación. La investigación desde las artes. Bellas Artes Institución Universitaria del Valle. https://cutt.ly/9bSUBbg

Harari, N. (2018) 21 lecciones para el siglo XXI. Penguin Random House.

Silva, S. (2016) La investigación - creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. Universidad del Valle. https://cutt.ly/ZbSUHRB

Valbuena, W. Montoya, A, Pinzón, L. (2020) From a ludic loom of ideas to the Spiral of Intercultural Co-creation. https://doi.org/10.1145/3385010.3385022 Proyecto de realidad virtual asentado en Marsella https://chroniques.org/presentation/ production@chroniques.org

¿Existe una definición del concepto de Vestido Funcional para el Diseño? Una revisión a la relación entre Función y el Diseño de Vestuario

Juan David Mira Duque
Magíster en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
juanmira789@gmail.com
Medellín, Colombia

RESUMEN

Al enfrentar el estudio del vestido desde su identidad artefactual, se observa que su denominada dimensión funcional no puede ser comprendida en los mismos términos en que se han abordado tradicionalmente otros artefactos diseñados, esto es, a partir de los conceptos de usabilidad, eficiencia, eficacia y confort psicológico en relación con una actividad o un trabajo determinado. Por esta razón en esta investigación se pretende construir una definición relacional del concepto vestido funcional, a partir de identificar las concepciones brindadas por diferentes áreas del conocimiento que se han visto implicadas en el estudio del vestido a lo largo de la historia, para así rastrear y caracterizar los atributos, ideas de cuerpo y tipologías vinculados a la expresión vestido funcional desde y para el diseño. A partir de esto se analizaron las implicaciones y contribuciones que esta expresión y los distintos conceptos encontrados traen para la disciplina del diseño respecto a usos futuros de los conceptos, definición de vacíos conceptuales y carencias en la misma disciplina.

Para el desarrollo de la investigación se implementó una metodología de corte cualitativo, que a partir de los métodos de análisis documental y recuento histórico permitió una revisión del estado actual del concepto y la extracción de ideas de vestido funcional a partir de los cuales se construyó la definición de vestido funcional para el diseño. De esta manera se propone una pregunta guía de investigación:

¿De qué maneras pueden relacionarse las concepciones, atributos y características de lo que se ha denominado vestido funcional, para contribuir a su definición como concepto para los diseñadores?

A la cual se busca responder con la hipótesis que abordaremos a continuación, para construir una definición de vestido funcional para el diseño que proponga una manera de relacionar las diferentes concepciones, atributos y características a las que se le ha asociado, es necesario revisar las ideas y definiciones asociadas al concepto de vestido funcional que han surgido al interior de la disciplina del diseño, las cuales provienen de los campos de la ergonomía y la ingeniería vinculados al diseño encargados de estudiar la relación cuerpo-vestido desde su dimensión operativa. Con ello, se podrá conocer cuáles son los atributos que el diseño concibe como funcionales cuando de este artefacto se trata y reunirlos en una definición que dará cuenta de su comprensión actual. Dicha comprensión, como se analizará, privilegia unos campos de estudio que abordan la relación funcional entre el cuerpo y el vestido sobre otros.

Estos campos de estudio son múltiples y poseen lenguajes que abarcan los factores socioculturales, estudiados desde la sociología, la antropología, la semiótica, entre otras; y los técnicos y operativos, en donde se ubican los desarrollos de ingeniería de materiales, las ciencias médicas y la ergonomía. No obstante, la comprensión de vestido funcional actual desde el diseño se restringe casi exclusivamente a los factores técnicos y operativos, lo que ofrece una definición restringida. A esta le acompañan formas fragmentadas de estudiar lo que cada campo comprende y valora de dicha relación y los métodos idóneos para su análisis.

Es por esto que, para construir una definición relacional de vestido funcional, que integre las concepciones, atributos y características que han surgido sobre esta dimensión tanto fuera como dentro de la disciplina del diseño, se hace necesario revisar las ideas y definiciones asociadas al concepto de vestido funcional que históricamente han surgido al interior de la disciplina, e integrarlas con aquellas provenientes de otros campos de conocimiento.

Para el diseño, esta definición relacional resulta fundamental desde dos aspectos. Desde lo propiamente disciplinar, pues su estudio del mundo artificial implica tanto las dimensiones técnicas como las humanas, y desde la identidad artefactual del vestido que trae consigo las implicaciones de su integración con el cuerpo desde una visión no dualista.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Función; Vestido funcional; Vestido funcional para el diseño y cuerpo-vestido.

OBJETIVO GENERAL

Construir una definición relacional del concepto de vestido funcional, que contribuya al estudio de sus atributos y características desde y para el diseño.

Objetivos Específicos

1) Identificar las distintas concepciones de vestido funcional, brindadas por las diferentes áreas del conocimiento que se han visto implicadas en el estudio de

este artefacto bajo dicha denominación, para conocer los problemas y conflictos conceptuales a los cuales se enfrenta el diseño cuando se apropias de estas.

2) Caracterizar los atributos asociados a la expresión vestido funcional desde y para el diseño, para identificar ideas de cuerpo, tipologías, categorías y las características de su apariencia.

3) Revisar la definición propuesta de vestido funcional para el diseño al interior de la realidad integradora del proceso proyectual, con el fin de comprender sus implicaciones y contribuciones a la disciplina.

CONCLUSIONES

Para estudiar el vestido funcional para el diseño se deben crear grupos transdisciplinares con perfiles híbridos.

Se verifico la hipótesis al lograr definir la concepción actual de vestido funcional y sus características, atributos, conceptos y las problemáticas que dicha concepción plantea, teniendo un recuento histórico de las ideas de cuerpo y vestidos asociados al concepto de vestido funcional, lo cual permitió crear un modelo, una definición y un listado de atributos.

Se construyó una definición de vestido funcional para el diseño integradora, multidimensional y no dualista.

El estudio de la definición de vestido funcional para el diseño a la luz del proceso de diseño permitió identificar las implicaciones respecto al diseñador, el vestido y el diseño vinculadas al proceso de diseño.

REFERENCIAS

Alcega, J. (1589). Tratado de Geometría, práctica y trazas. Casa de Guillermo Druoy.

Angelova, R. Textiles and human thermophysiological comfort in the indoor environment. Boca Raton: CRC Press. 201846, n.4, pp.213-236. 2012.

Antonelli, P., & Burckhardt, A. (2020). The Nery Oxman Material Ecology Catalogue. The Museum of Modern Art, 177.

Ahram, T.; Talcao, C. Advances In Human Factors In Wearable Technologies And Game Design. Los Angeles: Springer, 2017.

Branson, D.; Sweeney, M. Critical Linkages in Textiles and Clothing Subject Matter: theory, method and practice. Monument: International Textile and Apparel Association, 1991

Bonsiepe, G. (1998). Del objeto a la interfase. Ediciones infinito.

Boucher, F. (2009). Historia del traje traje en occidente: Desde los orígenes hasta la actualidad (1st ed.). Gustavo Gili.

Brooks, A., Fletcher, K., Francis, R. A., Rigby, E. D., Brooks, A., Fletcher, K., Francis, R. A., Dulcie, E., & Roberts, T. (2019). Fashion, Sustainability, and the Anthropocene Fashion, Sustainability, and the Anthropocene. Utopian Studies, 28(3), 482–504.

Bürdek, B. (2002). Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Gustavo Gili.

Calvera, A. (2010). Cuestiones de fondo: tres orígenes del diseño.

Corbin, A., Courtine, J.-J., & Vigarello, G. (2005). Historia del cuerpo, II: De la Revolución Francesa a la Gran Guerra.

Crespo Fajardo, J. L. (2014). Los documentos anatómicos de Leonardo da Vinci. Universidad de Málaga.

da Silva, F. M. (2016). Bridging fashion design and color effects the colorerg. Ergonomics in Design: Methods and Techniques, 55–72. https://doi.org/10.1201/9781315367668

Darwin, C. (1983). El origen de las especies (1st ed.). R.B.A proyectos editoriales S.A.

Diaz, S., Mira, J., & Pastás, C. (2019). El wearable en el esquema de la interactividad. 18 Festival Internacional de La Imagen. Diseño y Creación, 241–249.

Dunne, L., & Watkins, S. (2015). Functional Clothing Design: From Sportswear to Spacesuits (2nd ed.). Bloomsbury.

Eicher, J. B., & Evenson, S. L. (2015). The Visible Self: Global Perspectives on Dress, Culture and Society (4th ed.). Bloomsbury.

Estrada, J. (2011). Ergonomía (3rd ed.). Universidad de Antioquia.

Fernández-Silva, C., Pastás Riáscos, C., & Mira Duque, J. D. (2020). ¿Es posible cuantificar las funciones del vestido? una pregunta por los métodos de análisis funcional en el diseño. ModaPalavra, 13(27), 138–170.

Fernández Silva, C. (2013). De Vestidos Y Cuerpos. Universidad Pontificia Bolivariana.

Fernández Silva, C. (2016). El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño. Universidad de Caldas.

Fogg, M. (2014). Moda toda la historia. In Blume (2nd ed.). Blume.

Giedion, S. (1948). La mecanizacion toma el mando. Gustavo Gili.

Gilad, T.; Hanckoc, P. Emotions and Affect in Human Factors and Human-Computer Interaction. Cambridge: Academic Press. 2017

Godin, D. & Zahedi, M. “Aspects of Research through Design: A Literature Review”.

Goonetilleke, R.. Human Factors and Ergonomics. Edición #1. Routledge: CRC press, 2017.

Hartsog, D. (2007). Creative careers in fashion. Allworth Press.

Horta, A. (2015). Investigación: un nudo teorético del diseño. Kepes, 11, 99–115.

Lin, J. H., He, C. H., Lee, M. C., Chen, Y. S., & Lou, C. W. (2019). Bamboo Charcoal/Quick-Dry/Metallic Elastic Knits: Manufacturing Techniques and Property Evaluations. Fibers and Polymers, 20(7), 1504–1518. https://doi.org/10.1007/s12221-019-8030-0

Liu, M.-N., Yan, X., You, M.-H., Fu, J., Nie, G.-D., Yu, M., Ning, X., Wan, Y., & Long, Y.-Z. (2018). Reversible photochromic nanofibrous membranes with excellent water/windproof and breathable performance. Journal of Applied Polymer Science, 135(23), 46342. https://doi.org/10.1002/app.46342

Luo, L., & Zhang, H. (2007). Sneakers - Luo Lv, Zhang Huiguang (Southbank (ed.)).

Liu, Mengnan. Reversible photochromic nanofibrous membranes with excellent water/windproof and breathable performance. Journal of applied polymer science. V. 135, 23, junio, DOI: 10.1002/app.46342. 2018.

Medina, F. (2005). La dimensión comunicativa del objeto. Una propuesta de análisis. Iconofacto, 1(1), 89–109.

Mi, Q., Wang, Q., Zang, S., Chai, Z., Zhang, J., & Ren, X. (2018). Multifunctional devices based on SnO2@rGO-coated fibers for human motion monitoring, ethanol detection, and photo response. Nanotechnology, 29(19). https://doi.org/10.1088/1361-6528/aab0f9

Mincolelli, G., Marchi, M., Chiari, L., Costanzo, A., Borelli, E., Mellone, S., Masotti, D., Paolini, G., & Imbesi, S. (2019). Inclusive design of wearable smart objects for older users: Design principles for combining technical constraints and human factors. Advances in Intelligent Systems and Computing, 776, 324–334. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94622-1_31

Montagna, G.; Soussa, S.; Morais, C. Haute couture and ergonomics. Advances in Intelligent Systems and Computing, V. 587, pp. 409-416. 2017.

Montagna, G., Sousa, S. A., & Morais, C. (2018). Haute couture and ergonomics. Advances in Intelligent Systems and Computing, 587(June), 409–416. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60597-5_39

Mcloughlin, J.; Sabir, T. High-Performance Apparel: Materials, Development, and Applications. Manchester: Elsevier. 2018.

Montoya, F. A. Z. (2017). Creación de una prenda mediante la fabricación digitalizada de superficies impresas en 3D. Iconofacto, 13(20), 194–206.

MI, Quing et al. Multifunctional devices based on SnO2@rGO-coated fibers for human motion monitoring, ethanol detection, and photo response. Nanotechnology. V. 29, 19, marzo, DOI: 10.1088/1361-6528/aabf0f9. 2018.

Mincolelli, G. Inclusive design of wearable smart objects for older users: Design principles for combining technical constraints and human factors. Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design. V. 776, pp. 324-334. 2018.

Morales, N. Escenarios de co-creación a partir de la experiencia. Cuajimalpa: Edculab. 2016.

Moles, A. Teoría de los objetos. Barcelona: Gustavo Gili S.A., 1989

Nakayama, G. Y., & Martins, L. B. (2019). Fashion Design Methodology Tools in Products' Development for People with Disabilities and Low Mobility. Advances in Intelligent Systems and Computing, 824, 1699–1704. https://doi.org/10.1007/978-3-319-96071-5_174

Neto, M. J. P., Montagna, G., & Santos, L. (2018). The role of human factors in surface design. Advances in Intelligent Systems and Computing, 588, 293–302. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60582-1_29

Neufert, E. (1997). Arte de proyectar en arquitectura. Gustavo Gili.

Newton, I. (1687). Philosophie Naturalis Principia Mathematica (1st ed.). Oxford University Press.

Neto, M.; Montagna, G.; Santos, L.The role of human factors in surface design, Advances in Intelligent Systems and Computing. V. 588, pp. 293-302. 2017.

Nweke, H. F., Teh, Y. W., Mujtaba, G., & Al-garadi, M. A. (2019). Data fusion and multiple classifier systems for human activity detection and health monitoring: Review and open research directions. Information Fusion, 46(August), 147–170. https://doi.org/10.1016/j.inffus.2018.06.002

Oxman, N. (2010). Structuring Materiality: Design fabrication of heterogeneous materials. Architectural Design, 80(4), 78–85. https://doi.org/10.1002/ad.1110

Parente, D., & Crelier, A. (2015). La naturaleza de los artefactos: intenciones y funciones en la cultura material. Prometeo Libros.

Pastás Riascos, M. C. (2019). La ergonomía como herramienta para el diseño de vestuario. In Creación y debate. Universidad pontificia bolivariana.

Polster, B. (2009). Braun : fifty years of design and innovation. Menges.

Ponte, J. (1992). The history of the concept of function and some educational implications. The Mathematics Educator, 3(2), 3–8.

Rudofsky, B. (1947). Are Clothes Modern? An Essay on Contemporary Apparel. Poole Brothers Inc.

Schulenburg, H.; Buchinger, T.; Everling M.; Fialho, F. A ergonomia e a hedonomia como conceitos no desenvolvimento de uma interface web. Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-computador, pp. 1139-1150. Junio. 2015.

Shishoo, R. Textiles for sportswear. Cambridge: Woodhead publish. 2015.

Shaid, A., Wang, L., Fergusson, S. M., & Padhye, R. (2018). Effect of Aerogel Incorporation in PCM-Containing Thermal Liner of Firefighting Garment. Clothing and Textiles Research Journal, 36(3), 151–164. https://doi.org/10.1177/0887302X18755464

Siebenbrodt, M., & Schobe, L. (2009). Bauhaus 1919-1933, Weimar-Dessau-Berlin. Parkstone Press Ltd.

Sullivan, L. (1896, March). The tall office building artistically considered. Lippincott's Magazine, 403–409.

Soares, M.; Rebelo, F. Ergonomics in Design: Methods and Techniques. Recife: Elsevier B.V. 2016.

Song, G.; Wang, F. Firefighter's Clothing and Equipment : Performance, Protection and Comfort. Boca Raton: CRC press. 2018

Seymour, S. Fashionable Technology: The Intersection of Design, Fashion, Science and Technology. New York: Springer. 2008.

Trujillo, M., Aguilar, J. J., & Neira, C. (2016). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales. Iconofacto, 12(19), 215–236. https://doi.org/10.18566/iconofact.v12.n19.a09

Vesalio, A. (1543). The humanis corpori fábrica.

Visser, W. (2006). The Cognitive Artifacts of Designing. In The Cognitive Artifacts of Designing (1st ed.). Lawrence Earlbaum Associates.

Williams, J. Waterproof and Water Repellent Textiles and Clothing. Cambridge: Elsevier. 2018

Young, A. (2009). Spacesuits: The Smithsonian National Air and Space Museum Collection (1st ed.). PowerHouse Books.

Zuleta Montoya, F., Sevilla Cadavid, G., Echavarria-Bustamante, B., & Hoyos-Ruiz, J. (2020). Ergonomic requirements in the design of high performance sports suits: BMX clothing. Advances in Intelligent Systems and Computing, 967(January), 187–196. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20142-5_19

Vestidos y cuerpos en la era de la revolución digital

María Camila Pastás Riascos
Magíster en diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
Camipastas@hotmail.com
Medellín, Colombia

RESUMEN

Hace algunos años se ha experimentado el surgimiento de tecnologías que han logrado cambiar las maneras de estudiar el cuerpo y así mismo su relación con el vestido, las cuales se han enmarcado en un fenómeno económico, político y productivo conocido como la 4ª revolución industrial; debido a que hay una gran variedad de estas, la investigación se centrará en las digital Tech, entendiéndolas como aquellas tecnologías que se encargan de convertirse en mediadoras de acciones propias de lo humano. De manera más amplia, estas tecnologías se encargan de la transformación y difusión de datos que median entre la relación persona – artefactos y persona – persona, dentro de las cuales se encuentran la Inteligencia Artificial (AI), Internet de las cosas (IoT), Blockchain, Big Data, Analytics, Simuladores, entre otras.

Cuando se aborda el estudio del vestido como artefacto del diseño, desde sus características dadas por su relación particular con el cuerpo, las cuales conforman el concepto cuerpo-vestido, se evidencia que dichas características se encuentran ligadas a la materialidad tanto del cuerpo como del artefacto. Por esta razón el siguiente trabajo pretende dar cuenta de la digitalización como un fenómeno de interés para el diseño, el cual transforma la relación particular entre cuerpo y vestido a partir de modificar su materialidad cuando esta vincula con las digital tech como la Inteligencia Artificial (AI), Internet de las cosas (IoT), Blockchain, Big Data, Analytics, Simuladores, entre otras. Es así como este fenómeno genera ideas de cuerpo-vestido ligadas al fenómeno de la digitalización, las cuales implicarán un estudio diferenciado desde el diseño para una nueva relación entre cuerpo y vestido.

El rastreo de ideas de cuerpo-vestido se realizará a partir de una metodología de investigación cualitativa, la cual se aborda a partir de estudios de caso y etnografía virtual, para así determinar las ideas de cuerpo resultantes de cada aplicación tecnológica y sus implicaciones para la teoría y práctica del diseño a través del desarrollo de una propuesta de actualización del perfil del diseñador de vestuario. Es así como se propone como pregunta guía de investigación la siguiente: ¿Cuáles son las ideas de cuerpo-vestido que genera la digitalización de la relación entre cuerpo y vestido por parte de las digital tech y sus subsecuentes implicaciones para la disciplina del diseño?

Para dar respuesta a esta pregunta se genera la siguiente hipótesis Cuando la relación entre el cuerpo y el vestido es mediada por herramientas tecnológicas que permiten su digitalización, se abre un campo de posibilidades de transformación de la relación cuerpo-vestido al trasladarla a un entorno digital; cada herramienta tecnológica hace que sus fines y aplicaciones modifiquen las maneras en las que esta relación opera, transformando no solo sus actores involucrados, sino también las maneras de estudiarlo. Herramientas como el block chain, la inteligencia artificial, IoT, Data Base & Analitics, promueven transformaciones diferente que traen consigo ideas de cuerpo–vestido particulares que responden a cada una de estas tecnologías. Cada una de estas ideas plantea a su vez una serie de implicaciones para la práctica del diseño y los diseñadores.

Para comprender cómo operan estas nuevas ideas de cuerpo-vestido se partirá por entender la primera, que corresponde al cuerpo digital, esta idea surge cuando la relación entre el cuerpo y el vestido se encuentra mediada por tecnologías vestibles o wearables, las cuales transforman características del cuerpo en datos por medio de circuitos e impulsos electrónicos, traduciendo esta relación en datos numéricos y cuantitativos. En una segunda instancia se encuentra el cuerpo parámetro, el cual aparece cuando este se digitaliza por medio de softwares 2D, que tiene como función la representación como imagen de la relación cuerpo vestido.

La tercera idea de cuerpo corresponde al cuerpo modelo, el cual hace referencia a un cuerpo digital que es capaz de replicar la forma, función y estructura (Maldonado, 1994), de la relación entre el cuerpo físico y el vestido, ya que es capaz de generar una simulación no solo del cuerpo y del vestido por separado, sino también de su relación; esto se puede lograr a través de softwares de simulación 3D como marvelous designer, que es capaz de generar una simulación de la relación cuerpo-vestido, separando las tres dimensiones del vestido en funciones de la plataforma, donde se puede observar por una parte el cuerpo como un volumen 3D y el vestido como patrón 2D y, posteriormente, la integración de estos dos por medio de la simulación.

Por último, se encuentra el cuerpo algoritmo, que se entiende cuando la relación entre cuerpo y vestido se encuentra transformada en datos digitales, la cual se compone de diferentes tipos de datos filtrados para recrear la relación de manera digital en tiempo real. Este tipo de cuerpo se evidencia cuando se trabaja de la mano de herramientas como el big data y programas de simulación que filtran y recrean estos datos. Esta idea de cuerpo-vestido vincula dinámicas diferentes como la seguridad de la información de los datos, en donde el blockchain entra a jugar un papel importante en la certificación de las transacciones y la

propiedad de los datos; ya que cuando la prenda se compone únicamente de códigos, esta requiere de la aseguración de originalidad y propiedad que solo tiene lugar en entornos digitales.

PALABRAS CLAVE

Cuerpo-vestido; Diseño de vestuario; Tecnología; Digitalización; Digital tech.

OBJETIVO GENERAL

Identificar las ideas de cuerpo-vestido que se generan cuando se digitaliza esta relación por parte de las digital tech, para conocer las implicaciones que trae para el pensamiento del diseño y los diseñadores.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Caracterizar el fenómeno de la digitalización de la relación entre el cuerpo y el vestido por parte de las digital tech para comprender sus variables de transformación en el marco de la creación.

Analizar las características de las ideas de cuerpo - vestido digital en el marco del diseño.

Analizar las implicaciones de las ideas de cuerpo-vestido digital en el marco de la práctica del diseño para conocer los retos que presenta para la disciplina y los diseñadores.

CONCLUSIONES

Caracterización del fenómeno de la digitalización del cuerpo-vestido. Se definieron características generales que definen el fenómeno, sin embargo, se determina que este no se puede clasificar como homogéneo, ya que dependiendo de la tecnología que se utilice para digitalizar la relación (cuerpo-vestido) se generarán las características del cuerpo-vestido digital.

Inventario de tecnologías. Se determinaron 5 tecnologías pertenecientes a las digital tech asociadas con el fenómeno de la digitalización del cuerpo-vestido, las cuales son: Softwares CAD/CAM para diseño paramétrico 2D y 3D, Inteligencia artificial, Internet de las Cosas, Software de diseño computacional predictivo y blockchain.

Identificación de 5 ideas de cuerpo-vestido digital. Las cinco ideas de cuerpo-vestido digital creadas por las digital tech generan maneras particulares de comprender el cuerpo y el vestido desde el diseño, vinculadas a habilidades, entornos y herramientas especiales que requiere el diseñador para poder abordarlas de manera idónea. Las ideas de cuerpo encontradas corresponden a:

1. Softwares CAD/CAM para diseño paramétrico 2D y 3D: Cuerpo-vestido parámetro.
2. Inteligencia Artificial: Cuerpo-vestido modelo
3. Internet de las Cosas: Cuerpo-vestido doble de datos.
4. Software de diseño computacional predictivo: Cuerpo-vestido algoritmo
5. Blockchain: Cuerpo-vestido código.

Retos para el diseñador de vestuario y actualización del perfil profesional. La digitalización de la relación del cuerpo-vestido es un fenómeno actual que genera transformaciones en la disciplina del diseño, ya que trae consigo la expansión de los campos de acción de los diseñadores especializados en el estudio del vestido y retos que requieren una actualización del perfil actual de estos profesionales que requiere de la convergencia de campos como el arte, la biología, las ciencias y la ingeniería. Es así como para poder adaptarse a los cambios que se presentan actualmente en el contexto se identifica la necesidad de incluir conocimientos sobre programación y modelación 3D en los perfiles profesionales de los diseñadores de vestuario.

REFERENCIAS

Aguilar, T. (2008). Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica. Gedisa.

Bader, C., Patrick, W. G., Kolb, D., Hays, S. G., Keating, S., Sharma, S., Dikovsky, D., Belocon, B., Weaver, J. C., Silver, P. A., & Oxman, N. (2016). Grown, printed, and biologically augmented: An additively manufactured microfluidic wearable, functionally templated for synthetic microbes. 3D Printing and Additive Manufacturing, 3(2), 79–89. https://doi.org/10.1089/3dp.2016.0027

Baena, M., Echeverri, Á., Fernández-Silva, C., & Restrepo, V. (2019). Formar diseñadores de vestuario en tiempos de crisis. Debate sobre la formación en diseño de vestuario y sus escenarios de acción actuales y futuros. In Creación y debate (pp. 156–171). Universidad Pontificia Bolivariana. https://doi.org/10.18566/978-958-764-758-7

Barile N. & Sugiyama S. (2020, Febrero) . Wearing Data: from McLuhan's "Extended Skin" to the Integration Between Wearable Technologies and a New Algorithmic Sensibility. Fashion Theory - Journal of Dress Body and Culture, 24(2), 211-227.

Barthes,R (2003) El sistema de la moda y otros escritos. Barcelona: Editorial Paidós.

Berzowska, J. (2015, 1 de Mayo). Electronic Textiles: Wearable Computers, Reactive Fashion, and Soft Computation. Textile: Cloth and Culture, 58 – 75.

Betancur, V. (2017). Creación de una prenda mediante la fabricación digitalizada de superficies impresas en 3D y Artefacto para el reciclaje de polímeros en el diseño de insumos de vestuario. Tesis de pregrado Diseño de Vestuario. UPB.

Dunne, L. (2015, Abril 27). Smart Clothing in Practice: Key Design Barriers to Commercialization. Fashion Practice: The Journal of Design, Creative Process & the Fashion Industry, 41 – 65.

Dykes, J. & Meyer, M. (2019). Criteria for Rigor in Visualization Design Study. Cornell University.

Eicher, J. B., & Evenson, S. L. (2015). The Visible Self: Global Perspectives on Dress, Culture and Society (4th ed.). Bloomsbury.

Ebling, M.R. (2016, Octubre - Diciembre) IoT: From Sports to Fashion and Everything In-Between. Pervasive Computing, 15(4), 2-4.

Escobar, A. (2016) Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.

Fernández-Caramés, T. M., & Fraga-Lamas, P. (2018). Towards the internet-of-smart-clothing: A review on IoT wearables and garments for creating intelligent connected E-textiles. Electronics (Switzerland), 7(12). https://doi.org/10.3390/electronics7120405

Fernández-Silva, C. (2015). La profundidad de la apariencia. Contribuciones a una teoría del diseño de vestuario (1st ed.). Universidad Pontificia Bolivariana.

Fernández Silva, C. (2016). El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño. Universidad de Cáldas.

Förster, Y. (2018). From Digital Skins To Digital Flesh: Understanding Technology Through Fashion. 1.

Fu B., Shu Z., Liu X. (2018, Abril). Blockchain enhanced emission trading framework in fashion apparel manufacturing industry. Sustainability, 10(4) Número de artículo 1105.

Han, A., Wohn, K. & Ahn, J. Towards new fashion design education: learning virtual prototyping using E-textiles. Int J Technol Des Educ (2020).

Gibson, W. (1985). Neuromante. Minotauro.

Giedion, S. (1948). La mecanizacion toma el mando. Gustavo Gili.

Grant, I., & Hughes-mcgrail, D. (2013). 3D Digital Visualisation for Fashion and Textiles A Practical Survey of Tools and Techniques. May, 16–18.

Harari, Y. (2020, March 20). Yuval Noah Harari: the world after coronavirus | Free to read | Financial Times. https://www.ft.com/content/19d90308-6858-11ea-a3c9-1fe6fedcca75

Herrera R., Araujo D., Guerrero G., Tapia F. (2020, Abril) Time optimization using augmented reality for the fashion industry [Optimización de tiempos utilizando realidad aumentada para la industria de la moda]. Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao, 2020(E28) 806-815. Huang Y.C. & Hsu -C.-C. (2019, 19-21 de Julio) Network virtual reality clothing silhouette design influencing factors [Conference paper]. 4th International Conference on Signal and Image Processing. Wuxi, China.

Horta Mesa, A. A. (2012). Trazos poéticos del diseño. Editorial Universidad de Caldas.

Huang Y.C. & Hsu -C.-C. (2019, 19-21 de Julio) Network virtual reality clothing silhouette design influencing factors [Conference paper]. 4th International Conference on Signal and Image Processing. Wuxi, China.

IBM. (2020). AI for Fashion. September, 117–123.

Ihde, D. (2004). Los cuerpos en la tecnología. In Colección nuevas tecnologías y sociedad (2nd ed.). Editorial UOC. https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v1n7.210

Joseph, F., Smitheram, M., Cleveland, D., Stephen, C., & Fisher, H. (2017). Digital Materiality, Embodied Practices and Fashionable Interactions in the Design of Soft Wearable Technologies. 11(3), 7–15.

Kato N., Muramatsu N., Osone H., Ochiai Y., Sato D. (2018, 18 – 21 de Marzo). DeepWear: A case study of collaborative design between human and artificial intelligence [Actas]. 12th International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction, Estocolmo.

Mackey A., Wakkary R., Wensveen S., Tomico O. (2017, Diciembre) “Can I wear this?” blending clothing and digital expression by wearing dynamic fabric. International Journal of Design, 11(3), 51-65.

Maldonado, T. (1994). Lo real y lo virtual. Gedisa.

Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press.

Martínez M., M. (2014). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). Revista de Investigación En Psicología, 9(1), 123. https://doi.org/10.15381/rinvp.v9i1.4033

McLuhan, M., & Fiore, Q. (1967). El medio es el masaje. Un inventario de efectos. Paidos.

McMillan C. (2019, 17 – 20 de Marzo). Virtual adornments: Haute couture practices for IoT connecting apparel [Actas]. 13th International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction, Estados Unidos.

Mijailov, M. I. (1964). La revolución industrial. . InetLlibre S.L. https://www.iberlibro.com/revolución-industrial-Mijailov-M-I-Editorial/1296195549/bd

Mitcham, C. (2000). La transformación tecnológica de la cultura. Revista de Occidente, Mayo(228), 1–171. https://www.revistasculturales.com/revistas/97/revista-de-occidente/num/466/

Montoya, F. A. Z. (2017). Creación de una prenda mediante la fabricación digitalizada de superficies impresas en 3D. Iconofacto, 13(20), 194–206.

Navarrete, S. (2019). Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI. Cuadernos Del Centro de

Estudios de Diseño y Comunicación, 49, 63–72. https://doi.org/10.18682/cdc.v49i49.1706
Negroponte, N. (1995). On being digital. Vintage.
Nika R. Gagliardi,Mary Ellen Berglund,Julia Duvall &Lucy E. Dunne . (2020, Febrero). The Ideator and the Idea: Exploring Wearable Technology Concepts and Their Sources . Fashion Practice: The Journal of Design, Creative Process & the Fashion Industry, 12(1), 102 – 125. doi/abs/10.1080/17569370.2019.1678959
Oxman, N. (2010). Structuring Materiality: Design fabrication of heterogeneous materials. Architectural Design, 80(4), 78–85. https://doi.org/10.1002/ad.1110
Pataranutaporn P., Ngamkajornwiwat P., Unprasert T., Umnajsasithorn W., Luksanayeam S., Loha-Unchit S., La-O-Vorakia C., Sakulkueakulsuk B., Ngamarunchot B., Assawaboonyalert C., Pataranutaporn P., Chatwiriyachai S., Surareungchai W., Jain S. (2017,11 -15 septiembre) Hormone couture: Biopolitics, aesthetics, and technology. [Actas]. International Symposium on Wearable Computers, Estados Unidos.
Pernici, B., Della Torre, S., Colosino, B., Faravelli, T., & Paolucci, R. (2013). Wearing Embodied Emotions. A Practice Based Design Research on Wearable Technology. Politecnico di Milano.
Roig, J. M. (1993). La "Deutscher Werkbund" Técnica y cultura: El debate aleman en la "Werkbund" a traves de los textos. Cuaderno de Notas, 0(1), 35–48. https://doi.org/10.1007/springerreference_168562
Ryan, S. E. (2019). Beyond the Neoliberal Body Data Dress an. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.
Schwab, K. (2016). La cuarta Revolución industrial. Debate.
Sennett, R. (2009). El artesano (1st ed.). Anagrama.
Sheikh J.A., Waheed M.F., Khalid A.M., Qureshi I.A .(2020).Use of 3D printing and nano materials in fashion: From revolution to evolution. Advances in Intelligent Systems and Computing, 954, 422-429.
Siebenbrodt, M., & Schobe, L. (2009). Bauhaus 1919-1933, Weimar-Dessau-Berlin. Parkstone Press Ltd.
Toeters M., Feijs L., Van Loenhout D., Tieleman C., Virtala N., Jaakson G.-K. (2019, Septiembre). [Actas] Algorithmic fashion aesthetics: Mandelbrot. International Symposium on Wearable Computers. International Symposium on Wearable Computers, Londres.
van Dongen, P., Wakkary, R., Tomico, O., & Wensveen, S. (2019). Towards a Postphenomenological Approach to Wearable Technology through Design Journeys. Textile Intersections, 0–12.
Vega, E. (2013). HfG Ulm. El diseño en la Alemania del Wirtschaftswünder. Infolio, 2255–4564.
Vuruskan A. & Ashdown S. (2019, 16 – 18 de Septiembre) . Half Scale Dress Forms from 3D Body Scans in Active Poses[Conference paper]. 2nd International Conference on Human Systems Engineering and Design: Future Trends and Applications, Munich.
Zou X., Wong W.K., Mo D. (2019). Fashion meets AI technology. Advances in Intelligent Systems and Computing, 849, 255-267.

Los actores sociales en la definición de los problemas públicos desde la perspectiva del Diseño Sistémico

Juan Camilo Martínez Bonilla
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
juan.martinez25581@ucaldas.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Los problemas de tipo social tienen como características ser multidimensionales, indeterminados, variables y únicos, por lo cual son denominados como complejos, en este contexto el aporte del diseño se da desde uno de sus enfoques más emergentes, el cual va direccionado hacia el pensamiento sistémico (Jones, 2014), esta perspectiva diseñistica es completamente pertinente no sólo para abordar los problemas sociales sino también para definir de manera colaborativa los problemas de índole público. En efecto, la identificación de los problemas públicos y su inclusión en las agendas gubernamentales se constituye en interés social para la priorización de las demandas y requerimientos de los actores sociales y de los grupos de Interés (Sabatier, 2010) en la intervención y solución estatal de sus necesidades. El co-diseño se centra en la participación ciudadana para el diseño de las políticas públicas con el fin de superar los modelos Top Down (arriba hacia abajo) o decisiones de técnicos que desconocen las realidades comunitarias cuando la emergencia son los procesos bottom up (abajo hacia arriba). Pregunta: ¿Cómo se define un problema público desde el enfoque del Diseño Sistémico? Método: Systemic Design Toolkit (SDT) el cual considera la mediación de las TIC, los diálogos entre los actores sociales y organizaciones de la sociedad civil con criterios de innovación y reflexión hacia la transformación de una sociedad más inclusiva. Población: beneficiarios de la política de asistencia social. Alcance: Se pretende aportar a los procesos de innovación pública a través del diseño para incentivar y generar diálogos fluidos entre sociedad y gobierno.

PALABRAS CLAVES

Diseño sistémico; Co-Diseño; Políticas públicas; agendas públicas y participación ciudadana.

BIBLIOGRAFÍA:

Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. Design issues, 8(2), 5-21.

Jones, P. H. (2014). Systemic design principles for complex social systems. In Social systems and design (pp. 91-128). Springer, Tokyo.

Müller, P., Jolly, J. F., & Vargas, C. S. (2010). Las políticas públicas, 3. Universidad Externado.

Norman, D. A., & Stappers, P. J. (2015). DesignX: complex sociotechnical systems. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 1(2), 83-106.

Oszlak, Oscar (2013), Gobierno abierto: hacia un nuevo paradigma de gestión pública. Red RE-ALC/OEA/BID. En línea:
<https://www.oas.org/es/sap/dgpe/pub/coleccion-5RG.pdf>

Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a General Theory of Planning. Policy Sciences, 4, 155–169.

Sevaldson, B. (2013). Systems Oriented Design: The emergence and development of a designerly approach to address complexity. DRS//CUMULUS, 14-17.

Sevaldson, B. (2011). Giga-mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design. Nordes '11: the 4th Nordic Design Research Conference, September, 137–156.

Simon, Herbert Alexander. (1969). The sciences of the artificial. Cambridge, United States: MIT Press.

Vidal, J. P. (2016). Modelos innovadores de administración y gestión pública: Hacia la emergencia de nuevos paradigmas. Gestión y análisis de Políticas Públicas, (16).

La experiencia subjetiva o qualia en el dispositivo cinematográfico y los videojuegos de mundo abierto

Óscar Darío Villota Cuásquer
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
oscar.villota@ucaldas.edu.co
Cali, Colombia

RESUMEN

La investigación propone explorar, desde un abordaje fenomenológico, dos elementos que constantemente se busca relacionar en la práctica, pero cuya lógica más esencial se presenta divergente. Por un lado, la narración y su estructura teleológica de linealidad y causalidad, y por el otro, las obras de medios digitales y las bases de datos en las que se soportan, cuya característica principal es la no linealidad y la posibilidad de acceso aleatorio. Sobre esta incompatibilidad a la hora de estructurar información se ha pronunciado, entre otros, el teórico de nuevos medios Lev Manovich; "(...)las bases de datos y la narración son enemigos naturales. Compiten por el mismo territorio de la cultura humana, proclamando cada cual su derecho exclusivo a descifrar el sentido del mundo". (2005, p. 291).

No obstante, esto no ha impedido que los dos campos se procuren integrar en áreas como la literatura hipertextual o el transmedia, pero los marcos de análisis de cada área se ven limitados ante las propiedades resultantes. Por tanto, nos enfocamos en su dimensión experiencial para encontrar un marco de estudio superador de las contradicciones mencionadas. Para ello partimos de cómo la narratología contemporánea ha empezado a mudar su enfoque desde el relato hacia la experiencia como elemento central, y cómo concepto de las qualia, usado en el marco de la filosofía de la mente para referirse a las cualidades subjetivas de las experiencias individuales, ha sido discutida por narratólogos contemporáneos, entre ellos Monika Fludernik, quien afirmaría que "la narratividad debe ser separada de su dependencia de la trama y redefinirse como la representación de experiencialidad" (2009, p.109). Para acotar el análisis se han escogido dos elementos con un fuerte componente narrativo, inmersivo y experiencial. Por el lado de la narración: el cine, un lenguaje de configuración de relatos complejos, influyente en la cultura, y que ha sido analizado desde perspectivas fenomenológicas; y por el lado de los nuevos medios: los videojuegos de exploración de mundo abierto, donde la inmersión, la interacción y el espacio navegable se articulan en una configuración esencialmente experiencial. De cada uno de los campos se tomará una obra: el filme 2001: A Space Odyssey y el videojuego Death Stranding.

La pregunta de investigación es la siguiente:

¿Qué tipo de relaciones se establecen entre la experiencia de la narración y la de las obras digitales estudiadas a la luz de las propiedades de la fenomenología y la qualia?

PALABRAS CLAVE

Narratología; Experiencia; Audiovisual; Inmersión; Fenomenología; Qualia; Interacción

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aarseth, Espen J. Nonlinearity And Literary Theory. En Wardrip-Fruin, Noah; Montfort, Nick. The New Media Reader. Mit Press. 2003.

Aarseth, Espen J. Cybertext. Perspectives On Ergodic Literature. Johns Hopkins University Press. 1997.

Aumont, Jaques Y Otros. Estética Del Cine. Barcelona, Paidós, 1996.

Aumont, Jacques. El Ojo Interminable, Paidós, Barcelona, 1997.

Barthes, Roland. Introducción Al Análisis Estructural Del Relato. 1976.

Bettendorff, M. Elsa Y Prestigiacomo, Raquel: El Relato Audiovisual. Longseller, Buenos Aires, 2002

Bruner, Jerome. The Narrative Construction Of Reality. The University Of Chicago. 1991.

Casebier, Allan. Film And Phenomenology: Towards A Realist Theory Of Cinematic Representation. Cambridge Studies In Film (1991)

Chatman, Seymour. Story And Discourse: Narrative Structure In Fiction And Film. London: Cornell University Press. 1993.

Chamarette, Jenny. Phenomenology And The Future Of Film: Rethinking Subjectivity Beyond French Cinema (2012)

Champagne, Marc. Consciousness And The Philosophy Of Signs: How Peircean Semiotics Combines Phenomenal Qualia And Practical Effects. Springer, 2018.

Dourish, Paul. Where The Action Is: The Foundations Of Embodied Interaction (The Mit Press)

Dubois, Philippe. Máquinas De Imágenes : Una Cuestión De Línea General Del Libro: Video, Cine, Godard, Libros Del Rojas, Universidad De Buenos Aires, 2000.

Fludernik, Monika. Introduction To Narratology, London/New York: Routledge, 2009.

Fludernik, Monika. Towards A Natural Narratology, Taylor & Francis E-Library, 2005.

Gaudreault, André Y Jost, Francois. El Relato Cinematográfico. Bs. As.: Editorial Paidos 1995.
Genette, Gérard. Discurso Del Relato. Editorial: Ediciones Cátedra, Sa Madrid, 1998.
Herman, David, Basic Elements Of Narrative. Wiley-Blackwell, 2009.
Husserl, Edmund. Problemas Fundamentales De La Fenomenología. Madrid, Alianza 1994.
Kittler, Friedrich. Ficción Y Simulación, En No Hay Software, Y Otros Ensayos Sobre La Filosofía De La Tecnología. Universidad De Caldas, 2017.
Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old And New Media Collide. Nueva York: Nyu Press.
Juul, Jesper. "A Clash Between Game And Narrative. A Thesis On Computer Games And Interactive Fiction", Http://Www.jesperjuul.dk/Thesis/ 2001.
Laurel, Brenda. Computers As Theatre (2nd Edition), Addison-Wesley Professional, (2013)
La Ferla, Jorge. (Compilador). El Medio Es El Diseño Audiovisual. Editorial Universidad De Caldas. Colombia 2007.
La Ferla, Jorge (Compilador). Territorios Audiovisuales. Editorial Libraria ,Buenos Aires, 2012.
Levy, Pierre. Qué Es Lo Virtual. Editorial Paidós, Barcelona 1999.
Machado, Arlindo. El Sujeto En La Pantalla. La Aventura Del Espectador, Del Deseo A La Acción. 2009.
Manovich, Lev. El Lenguaje De Los Nuevos Medios De Comunicación. La Imagen En La Era Digital. Editorial Paidós, Barcelona 2006.
Marchessaut, Janine (Editora) (2007). Fluid Screens, Expanded Cinema. University Of Toronto Press. Toronto
Murray, Janet. Hamlet En La Holocubierta. Ediciones Paidós, Madrid, 1999.
Russo, Eduardo A. "El Ojo Electrónico: Mirada, Cuerpo Y Virtualización", En ¿Realidad Virtual? Ed. Gk, Buenos Aires, 2002.
Ryan, Marie-Laure. La Narración Como Realidad Virtual: La Inmersión Y La Interactividad En La Literatura Y En Los Medios Electrónicos. Editorial Paidós, Barcelona 2004
Ryan, Marie-Laure (Compiladora). The Languages Of Storytelling. University Of Nebraska Press. 2004.
Shaw, Spencer. Film Consciousness: From Phenomenology To Deleuze (2008)
Sobchack, Vivian. Carnal Thoughts: Embodiment And Moving Image Culture (2004)
Sobchack, Vivian. The Address Of The Eye: A Phenomenology Of Film Experience (1991)
Verbeek, Peter-Paul, What Things Do (Philosophical Reflections On Technology, Agency, And Design)
Weibel, Peter Y Otros. Interactive Narrative As A Multi-Temporal Agency. En Future Cinema. Massachusetts: Mit Press, 2003.
Wertheim, Margaret. The Pearly Gates Of Cyberspace: A History Of Space From Dante To The Internet, 1999.
Wright, Edmond (Editor). The Case For Qualia. Cambridge, Massachusetts: Mit. Press, 2008

Representaciones colectivas de la leyenda urbana “la Casa del Diablo” de finales del siglo XIX para una aproximación interactiva mediante los artefactos culturales de la época. Bucaramanga

Diana Marcela Figueroa Quiroga
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
dianamarcelafigueroa@gmail.com
Manizales, Colombia

RESUMEN

El objeto de estudio se centra en establecer la conexión existente entre las representaciones sociales de la ciudad de Bucaramanga - Colombia de índole histórico - cultural de la leyenda urbana: “La Casa del Diablo”. Relato surgido a finales del siglo XIX en torno a un personaje relevante dentro de la élite de la ciudad David Puyana Figueroa (1829 - 1909). ¿Cómo son las representaciones colectivas de la leyenda urbana la Casa del Diablo de finales del siglo XIX para una aproximación interactiva mediante los artefactos culturales de la época? El fundamento teórico es el interaccionismo expresado en símbolos y significados aprehendidos. El método que fundamenta esta perspectiva es el interrogativo, verbal y figurativo (entrevistas, cuestionarios, entrevistas semiestructuradas con estimulo de material gráfico proyectivo y narrativa interactiva). La población son los Habitantes de la ciudad de Bucaramanga que voluntariamente se encuentren dispuestos a formar parte del estudio.

PALABRAS CLAVES

Representaciones colectivas; La Casa del Diablo; narrativa interactiva; memoria histórica.

BIBLIOGRAFÍA

Arenas, E. (2014) La casa del diablo. Colombia: SIC

Arenas, E., Meza, S. (2013) Así era Bucaramanga hace 100 años. Colombia: SIC

Baudrillard, J (1978). Cultura y simulacro. Barcelona: Kairos

Benjamin, W. (2005). Libro de los Pasajes. Madrid: Akal

Castoriadis, C. (2007). La institución imaginaria de la sociedad. Buenos Aires:Tusquets Editores.

Durkheim, E. (2000). Sociología y filosofía. Madrid: Miño y Dávila Editores.

Fressard, O. (2006). El imaginario social o la potencia de inventar de los pueblos. Transversales, 2. http://www.fundanin.org/fressard.htm

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México D.F.: McGraw-Hill.

Hernández, Y. (2012). Persistencia del pasado a través de los objetos del presente (Tesis de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México.

Kraus, K. (2011). La Antorcha. Selección de artículos de «Die Fackel» (A. Kovacsics,

trad.). Barcelona: El acantilado.

Mannay, D. (2017). Métodos visuales narrativos y creativos en investigación cualitativa. Madrid: Narcea S.A

Moreno, B. E. (2018). El embrujo de La Jagua: expresiones visuales en torno a los mitos y leyendas de la brujas. Recuperado de: http://hdl.handle.net/20.500.12010/4127.

Moscovici, Serge (1979), El psicoanálisis, su imagen y su público, Buenos Aires, Huemul.

Salguero Mejía, C. (2019). Restitución de la memoria barrial territorial en procesos de transformación urbana. Caso de estudio San José Manizales, Colombia (Doctoral dissertation, Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales).

Silva, A. (2012). Álbum de familia. La imagen de nosotros mismos. Medellín: Sello Editorial.

Olalquiaga, C. (2007). El reino artificial. Sobre la experiencia kitsch. Barcelona: Gustavo Gili

Rodríguez, C. M. & Martínez, H. F. (2019). Dimensiones virtuales de la ciudad: apropiación urbana mediada por el uso de la aplicación digital Pokémon GO. Kepes, 16(19), 317-345.

Zemelman, Hugo. (2003) Horizontes de la razón. Barcelona: Anthropos.

Diseño para la transición: narrativas transmedia ecofeministas para una nueva perspectiva de equidad de género y sostenibilidad en Manizales

Jessica García Grajales
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
jessica.11516335@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

La realidad actual, se encuentra en una condición de no retorno, la crisis sanitaria evidencia entre otras, la profunda crisis ambiental que se vivencia sumado al estallido de la crisis social en Colombia (2021); por lo tanto, se hace necesaria una nueva perspectiva en la que se ponga en primer lugar la vida. El ecofeminismo se levanta como una posibilidad que propone la reivindicación de la naturaleza y la mujer como sujetos que históricamente han sido explotados y a los que se aún se les sigue vulnerando sus derechos fundamentales; la naturaleza y el cuerpo de la mujer no pueden seguir siendo territorios de conquista; es por esto que se hace necesario plantear una nueva perspectiva de sostenibilidad y de equidad de género; desde una mirada local, nace la pregunta ¿Cómo se expresa el pensamiento ecofeminista y sus acciones alternativas orientadas hacia entornos de equidad de género, reconocimiento, justicia y ambientalmente sostenibles en la ciudad de Manizales? Para ello, es necesario apoyarse en los manifiestos de las comunidades ancestrales, y teóricos como Arturo Escobar (2017) y Alicia Puleo (2012) entregan claves teóricas y herramientas conceptuales para abordar el pensamiento ecofeminista en el contexto local (Manizales, capital departamento de Caldas). Se espera desarrollar este proyecto mediante un enfoque etnográfico que tiene como objeto comprender los valores y cultura. Se significa el uso en la investigación de las narrativas transmedia (Scolari, 2013) para explorar también estas nuevas lógicas alternativas estéticas que transforman sentires y pensamientos, a ser parte del mundo; reencontrarse con la naturaleza desde una mirada de respeto a la otredad.

PALABRAS CLAVES

Ecofeminismo ontológico; Diseño y arte; Creación y tecnología; Narrativa transmedia.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Escobar, Arturo Autonomía y diseño: la realización de lo comunal / Arturo Escobar. 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Tinta Limón, 2017.

Cadena Marisol de la, Earth beings: ecologies of practice across Andean worlds Duke University Press, Durham/London, 2015.

Capra, F. la trama de la vida: Una nueva perspectiva de los sistemas vivos. Barcelona: Anagrama, 2002, 368 págs.

Butler, J (2002) Cuerpos que importan. Buenos Aires. Paidós.

Museos tecnológicos, análisis de diseño e interactividad en la casa Museo Mosquera, 2021

Paola Andrea Bermeo Melo
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
paola.bermeo25589@ucaldas.edu.co
Popayán, Colombia

RESUMEN:

Los museos son parte esencial en la preservación de la cultura, remontan a épocas y dan a conocer nuestra historia. En la actualidad, existen aproximadamente 740 museos en el país cuya misión es "compartir conocimiento con el público, crear memoria y salvaguardar el patrimonio del país" (Semana, 2017), los cuales corren el riesgo de desaparecer; pues no han adoptado estrategias tecnológicas, por lo que pierden afluencia, y los números son críticos cuando se analiza la drástica reducción de las visitas entre 2011 y 2015 del 24,9% (Semana, 2017).

Las dinámicas de los museos internacionales, han apostado por el uso de las tecnologías, la interacción, la experiencia y la gamificación en sus recorridos para generar mayor interés y aprendizaje a sus visitantes. Autores como Fernández y González (2019), están de acuerdo con que el factor tecnológico es de importancia para cualquier industria que quiera sobrevivir en el siglo XXI, sin embargo, sus estudios han encontrado que, a nivel global, los museos están haciendo una adopción muy lenta de la tecnología.

Por su parte, Correa e Ibañez (2004) afirman que es muy beneficioso para los museos la adopción de las nuevas herramientas tecnológicas para que el consumo de su oferta cultural se incremente y, por lo tanto, sea mayor el número de personas interesadas en visitar los museos tanto física como virtualmente, de manera que se mejore o facilite el proceso de aprendizaje que se da entre los museos y sus visitantes.

Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es analizar la tecnología y la interacción de la población infantil de 6 a 11 años en uno de los museos de la ciudad de Popayán - Colombia, la Casa Museo Mosquera, durante 6 meses. Para ello la perspectiva teórica elegida es el pragmatismo que, de acuerdo con Creswell (2016), permite la generación de conocimiento derivado de la comprensión y el enfoque por parte del investigador en el problema usando métodos de investigación mixtos. La estrategia que guiará la opción y uso de métodos investigativos es la de procedimientos secuenciales en donde, según Creswell (2016), el investigador busca ampliar y/o complementar los hallazgos de un método con otro.

Dado que este proyecto tiene un marco investigativo de carácter mixto, se hará uso de encuestas predeterminadas para saber el nivel o grado de interés de los niños en la oferta cultural de los museos, se construirá un cuestionario que permita obtener la información (cuantitativa) necesaria para concluir y generalizar. Por otro lado, se harán entrevistas abiertas, se tomarán fotografías y talleres de creatividad (grupos focales) (enfoque cualitativo) para determinar la visión de los niños con respecto a los museos e interacción con ellos. Después de analizada la información se hará una propuesta desde el ámbito del diseño que vaya en línea con los resultados encontrados.

PALABRAS CLAVE

Museo; Tecnología; Interacción; Niños; Diseño

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cano, R. (2018). La importancia de los museos para niños. Research Gate. Artículo. Disponible en el sitio web:
https://www.researchgate.net/publication/325763205_LA_IMPORTANCIA_DE_LOS_MUSEOS_PARA_NINOS.

Correa, J. e Ibañez, A. (2004). Museos, tecnología e innovación educativa: Aprendizaje de patrimonio y arqueología en territorio Menosca. Disponible en el sitio web: https://www.researchgate.net/publication/28081742_Museos_tecnologia_e_innovacion_educativa_Aprendizaje_de_patrimonio_y_arqueologia_en_territorio_Menosca.

Creswell. J. W. (2016) en español. Consideraciones preliminares. Parte I. Un marco para diseñar, revisión de literatura y estrategia de escritura y consideraciones éticas. Disponible en: https://drive.google.com/file/d/1bTTBvokGkH-3jEXUk4v2Vm6xZ14p3Ch3C/view?usp=sharing

El Universal. (2015). En promedio una persona mira su celular 150 veces al día. Artículo del periódico El Universal. Dsiponible en el sitio web: https://www.eluniversal.com.co/tecnologia/en-promedio-una-persona-mira-su-celular-150-veces-en-el-dia-194126-FCEU294100.

Ezquiaga, M. (2016). Cómo serán los museos en el futuro. La Nueva Museología. Artículo. Disponible en: https://nuevamuseologia.net/los-museos-del-futuro-de-la-mano-de-las-nuevas-tecnologias/.

Fernández, A. y González, R. (2019). Análisis del uso de la tecnología en los museos: los museos inteligentes. Estudio de casos en la ciu-

dad de Madrid. Research Gate. Disponible en el sitio web: https://www.researchgate.net/publication/334126168_Analisis_del_uso_de_la_tecnologia_en_los_museos_los_museos_inteligentes_Estudio_de_casos_en_la_ciudad_de_Madrid.

Gabaldón, E. (2014). El Museo Virtual o "Museo Digital". La Nueva Museología. Artículo. Disponible en el sitio web: https://nuevamuseologia.net/el-museo-virtual-o-museo-digital/.

Galindo, L. (1998). Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. Editorial Pearson. Disponible en: https://www.academia.edu/41188146/Técnicas_de_investigación_en_sociedad_cultura_y_comunicación.

La Nueva Museología. (2016). La nueva app del Museo Sefardí de Toledo, adaptada a discapacidad visual y auditiva. Artículo. Disponible en la página web: https://nuevamuseologia.net/la-nueva-app-del-museo-sefardi-de-toledo-adaptada-a-discapacidad-visual-y-auditiva/.

Ministerio de Cultura. (2020). Política de Museos. Disponible en: https://mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/de-museos/Documents/04_politica_museos.pdf . Extraído 16 de abril de 2021.

Penalva, J. (2016). Los niños se acercan a los museos a través de las nuevas tecnologías. La Nueva Museología. Artículo. Disponible en el sitio web: https://nuevamuseologia.net/los-ninos-se-acercan-a-los-museos-a-traves-de-las-nuevas-tecnologias/.

Perez, I. (2016). ¿Qué es un museo?. La Nueva Museología. Disponible en el sitio web: https://nuevamuseologia.net/que-es-un-museo/.

Quinlan, C. (2015). Business research methods. Disponible en: https://www.dawsonera.com/readonline/9781473728370/startPage/155/1.

Revista Semana. (2017). Museos: a conocer la memoria. Artículo periodístico. Disponible en el sitio web: https://www.semana.com/cultura/articulo/museos-colombianos-no-visitan-los-museos/515842/

Torres-Melo, J. & Santander, J. (2013). Introducción a las políticas públicas: Conceptos y herramientas desde la relación entre Estado y ciudadanía. Disponible en: https://www.funcionpublica.gov.co/eva/admon/files/empresas/ZW1wcmVzYV83Ng==/imgproductos/1450056996_ce38e6d218235ac89d6c8a14907a5a9c.pdf. Extraído 16 abril 2021.

Representaciones sociales en el manejo de la quebrada La Perdiz para el diseño y gestión de un territorio sostenible. Florencia, Caquetá

Juan Sebastián Trujillo Rojas
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
jsebasrojas22@gmail.com
Florencia, Colombia

RESUMEN

La Perdiz es una quebrada que atraviesa toda la ciudad de Florencia, Caquetá, esta se ha convertido en un foco de contaminación por el vertimiento de aguas negras, basuras y acumulación de desechos que requiere tanto la intervención gubernamental como de las comunidades. La contaminación es un tema polémico, que se encuentra en la agenda mundial. En la literatura disponible se encuentra que los estudios realizados han identificado múltiples maneras de cómo se contamina, los efectos sobre los territorios y los océanos, las consecuencias sobre los ecosistemas; asimismo, se han planteado alternativas políticas, éticas, educativas y prácticas para intervenir esta crisis ambiental, pero pervive el manejo social inadecuado de los desechos y los gobiernos locales no aplican las normativas ambientales que aseguren su buen manejo. Esto detona la pregunta ¿Cómo son las representaciones sociales en el manejo de la quebrada La Perdiz y los procesos de gestión comunitario orientados a la sostenibilidad territorio? El propósito general que guía la investigación es comprender las representaciones sociales de los ciudadanos de Florencia sobre el conocimiento y uso de esta fuente hídrica; entendiendo que la representación social desde Serge Moscovici (1984), es una modalidad particular del conocimiento que cumple la función de comprender los comportamientos y la comunicación entre los individuos. La representación social comprende, entre otros aspectos, opiniones, creencias, percepciones y concepciones. Para desarrollar este proyecto, se propone un método conversacional – discursivo que soporta en instrumentos interactivos como la narrativa y entrevistas en profundidad. En principio, por la polisemia del término, el diseño narrativo interactivo se entiende como una creación digital en la que se cuenta de manera interactiva la problemática y las búsquedas de cambio de lo percibido sobre el problema.

PALABRAS CLAVES

Representaciones sociales; Manejo ambiental; Territorio sostenible; Diseño sostenible.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arce Salazar, V., Carrillo Barboza, J., Herrera Gonzalez, L., Herrera Solórzano, L., Molina Antón, J., & Saborío Victor, I. (2018). El diseño Grafico como herramienta para informar y concientizar sobre la situacion del recurso hídrico en al Gran Área Metropolitana de Costa Rica. (titulo a diseñador Gráfico). Universidad de Costa Rica, Alajuela.

Bettetini, G. (1995). las nuevas tecnologías de la comunicación /por Gianfranco Bettetini; Fausto Colombo y traducción de Juan Carlos Gentile Vitale. Barcelona: Paidos Iberica.

Cordero, E. (06 de 2016). researchgate. Obtenido de Universidad Austral de Chile: https://www.researchgate.net/profile/Elisa_Cordero/publication/303875308_El_color_en_la_ciudad_una_propuesta_urbana/links/5759b53b08ae9a9c954f242e/El-color-en-la-ciudad-una-propuesta-urbana.pdf

Flor, R. C. (21 de septiembre de 2009). X Congreso Nacional de Investigación Educativa. Obtenido de www.comie.org.mx: http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_03/ponencias/0177-F.pdf

González, l. C. (2013). Consecuencias sociales del cultivo de la coca en comunidades afrocolombianas del caquetá: análisis de la relación entre la economía ilícita, las prácticas campesinas tradicionales y su papel en la seguridad alimentaria. El ágora usb, 203-221.

Hernández, M. M. (03 de 2016). Universidad Rafael LandÍvar. Obtenido de http://www.url.edu.gt/: http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2016/05/22/Alvarado-Maria.pdf

Hernández, M. M. (2019). Con el agua no se juega: comunicación creativa para la generación de espacios de reflexión asociados al comportamiento ambiental de los estudiantes de la fundación universitaria los Libertadores Frente al uso del Recursos Hídrico. (tesis de Magíster en Comunición Creativa). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogota D.C.

Jesmith Ramírez Vidal, E. R. (2017). Reconstruyendo la memoria histórica de Florencia Caquetá. Institución Educativa San Francisco de Asís.

Karen Enciso, A. B. (2010). Estrategia sectorial de la cadena de ganadería doble propósito en Ca-

quetá, con enfoque agroambiental y cero deforestación. Centro Internacional de Agricultura Tropical (CIAT), 6-7.

L Damia, B., & López de Alda, M. (s.f). Contaminación y calidad química del agua: el problema de los contaminantes emergentes. Barcelona: Fundación Nueva Cultura del Agua.

Legendre, R. (1988). Dictionnaire Actuel de l'Éducation. frances: LAROUSSE .

López, R. D. (2018). Herramienta tic para generar cultura ciudadana en el uso racional del recurso hídrico en instituciones educativas. (Tesis para título de magister en tic aplicadas a las ciencias de la educación. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Duitama.

López, R. D. (2018). Herramienta tic para generar cultura ciudadana en el uso racional del recurso hídrico en instituciones educativas. (tesis de Magíster en TIC aplicadas a las ciencias de la educacion). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Duitama.

Minguell, M. E. (2002). Interactividad e interacción. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 15'25.

Mora, M. (2002). La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici. Athenea Dgitial, 7-8.

Peña, J. S. (2017). Textos Narrativos. Fundación Universitaria del Área Andina, 11-12.

Perú, M. d. (2016). Aprende a prevenir los efectos del mercurio. Lima: Ministerio del Ambiente.

Ramos, E. S. (2012). El concepto diseño en el taller de diseño: reflexiones teóricas. Revista digital de diseño gráfico, 3.

Ramos, G. C. (2014). Buena vida, buen vivir: imaginarios alternativos para el bien común de la humanidad. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de Mexico.

Patrimonializando: Diseño estratégico-metodológico para la identificación, el reconocimiento, la valoración y la divulgación del Patrimonio Artesanal Urbano de Colombia

Valeria Cardona Gómez
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
valeria.cardona25584@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

A pesar de que los conceptos de Patrimonio Inmaterial expuestos por la Unesco en el año 2003 con la Convención del Patrimonio Cultural Inmaterial, nos han llevado a percibir el patrimonio de manera más participativa e integral, aún continuamos con una visión imperialista del mismo. En pocas ocasiones las comunidades y los ciudadanos participan del diseño de políticas públicas, creación de leyes y ejercicios legislativos que fortalezcan, preserven y presenten mejores panoramas para su Patrimonio Cultural, que en últimas es su realidad social. Por eso, esta investigación busca desarrollar un modelo de diseño estratégico-metodológico participativo para la identificación, el reconocimiento, la valoración y la divulgación del patrimonio de los artesanos urbanos, orientado a la apropiación y al mejoramiento de sus condiciones y calidad de vida. Pues, estos artesanos que trabajan en las calles tienen la capacidad de agenciar su propia transformación y generar sus condiciones de vida desde un enfoque de calidad y bienestar humano.

El fundamento teórico de esta investigación se centra en las relaciones de poder, el sujeto y la biopolítica aportadas por Michel Foucault en los conceptos de política de Hannah Arendt y de praxis social de Julieta Haidar. Así como en la teoría de la construcción social de la realidad de Peter Bergel y Thomas Luckman, la teoría de la performatividad introducida en un inicio por Judith Buttler y la teoría del reconocimiento de Honneth, entre otros. Como método de investigación se emplea el análisis del discurso, utilizando entrevistas abiertas como instrumento principal y la revisión de documentos de política pública como fuente secundaria. Además, se plantea un laboratorio que recoja las experiencias (modalidad podcast) de artesanos urbanos y ciudadanía en general. El procesamiento de la información se apoya en el programa Atlas/ti que arroja la categorización axial. En suma, el interés de este proyecto es entregar lineamientos de política mediados por las tecnologías de la información y la comunicación, como herramienta interactiva digital.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio Artesanal Urbano; Artesano Urbano; Construcción Social; Política; Praxis; Diseño Participativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arendt, Hannah. La condición humana. Paidós. Barcelona, 2002.

Aristizábal Pérez, S. F., & Gutiérrez Quintana, A. C. (2010). Radio comunitaria, un espacio de acción para la comunidad: REC Radio Educativa Comunitaria.

Armella, V. A. (1993). El concepto de técnica, arte y producción en la filosofía de Aristóteles. Fondo de Cultura Económica.

Berger, P. L., Luckmann, T., & Zuleta, S. (1968). La construcción social de la realidad (Vol. 975). Buenos Aires: Amorrortu.

Briones, C. (2007). Teorías performativas de la identidad y performatividad de las teorías. Tabula rasa, (6). Recuperado de: http://www.redalyc.org/html/396/39600603

Bencomo, A. R. (2017). Cuerpos liminales: Pensando la creación en la opción

despatriarcal/decolonial. Iberoamérica Social: revista-red de estudios sociales, (VIII), 115-13

Carabajal, L. G. (2018). LAS REACTUALIZACIONES CONTEMPORÁNEAS DE LA TEORÍA DEL RECONOCIMIENTO. Revista de Teoria da História-Journal of Theory of History, 20(2), 207-218.

Canclini, Néstor G. Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad. Buenos Aires: Paidós, 2001 (primera edición actualizada).

Chaves, N. (2001). Cháves, Norberto comienzan, El oficio de diseñar.

propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona, España:

Gustavo Gili, SL

Constitución Política de Colombia (1991).

Cross, Nigel. (2007). Designerly Ways of Knowing (Board of International

Researchin Design). Basel, Switzerland: Birkhauser.

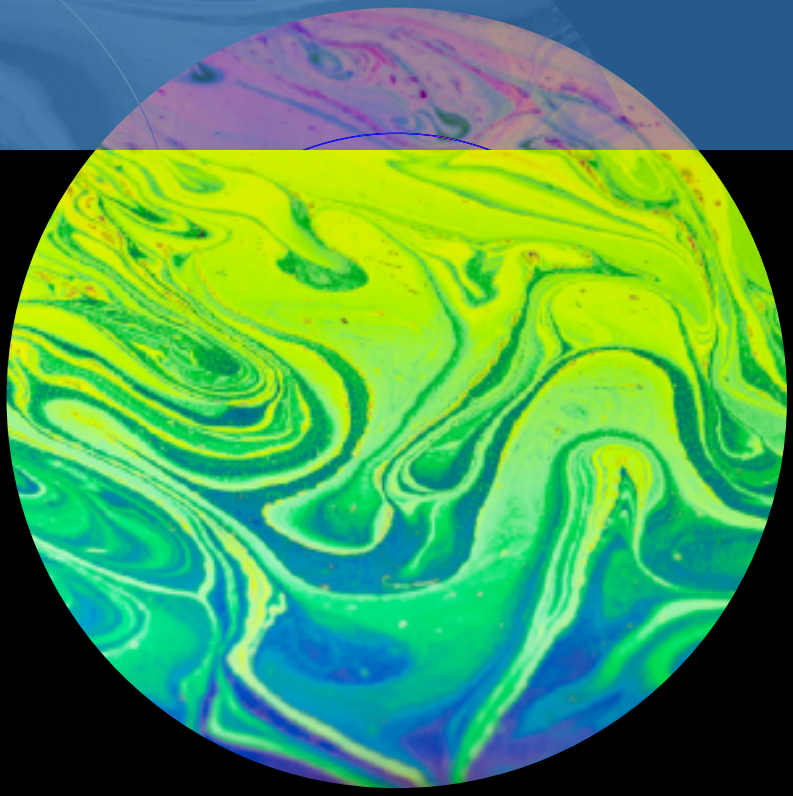
Eastman, C., Newstetter, W., McCracken, M. (2001). Design Knowing and Learning.

Eco, Umberto (2000). Tratado de semiótica general. Barcelona.

Fernández de Paz, E. (2006). De tesoro ilustrado a recurso turístico: el cambiante

Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. Revista mexicana de sociología, 50(3), 3-20.
García Canclini, N., & Criado, A. (1999). Los usos sociales del patrimonio cultural.
Galindo, L. J. (1998). Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. Editorial PEARSON. México.
Herrera Batista, Miguel Ángel (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño.
Honnet, A. (2010). Reconocimiento y menosprecio. Sobre la fundamentación normativa de una teoría social. Buenos Aires: Katz editores
Ladino, G. L. (2012). El Reconocimiento desde Axel Honnet. Revista El Fogón de Descartes, (1), 15-15.
Leyton, P. Q. (2003). La apropiación Social del Patrimonio. Antecedentes y contexto histórico. Patrimonio cultural y turismo.
Morales, M. V. (2014). Discurso, performatividad y emergencia del sujeto: Un abordaje desde el post-estructuralismo. Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social, 14(1), 333-354.
Murray, Janet. (2012) Inventing the Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice. The MIT Press, Cambridge Massachussetts, Londond, Engalnd.
Reguillo, R. (2004). La performatividad de las culturas juveniles. Revista de estudios de juventud, 64, 49-56.
Sharp. H. 2007. Interaction design beyond human-computer interaction. Wiley, LTD

INTER/ESPECIES



DISEÑO VISUAL 30 AÑOS

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

30 AÑOS DE
TRANSFORMACIÓN

DISEÑO VISUAL 30 AÑOS

30 años de transformación

Hace 30 años, en un documento que dio inicio a una aventura que se denominó Diseño Visual, Adriana Gómez, Carlos Adolfo Escobar y Felipe César Londoño, dan inicio a un programa académico que fue, a su vez, la génesis de muchos proyectos conexos, como el Festival Internacional de la Imagen. Diseño Visual comienza como nuevo programa en la Universidad de Caldas, motivado por el Arquitecto Álvaro Gutiérrez, Rector y por Octavio Arbeláez, Decano de Bellas Artes. En el documento maestro que se presenta ante la Universidad en 1989, se describía como objetivo del nuevo programa: "preparar profesionales que brinden posibilidades de desarrollo en los diferentes campos del Diseño Visual, humanizando la relación ser humano-técnica, conociendo los conceptos fisiológicos, técnicos y científicos para el buen funcionamiento de la comunicación visual". 30 años después de su aprobación por parte del Ministerio de Educación Nacional, el Departamento de Diseño sigue abriendo espacios de formación, investigación y proyección, a través de sus programas de Maestría en Diseño y Creación Interactiva y Doctorado en Diseño y Creación y sigue congregando a investigadores, estudiantes y egresados en este espacio del Festival Internacional de la Imagen, que ha sido el punto de encuentro durante 24 años



Adriana Gómez Alzate
Colombia

Arquitecta (U. Nacional de Colombia), Doctora en Sostenibilidad, Tecnología y Humanismo, con Estudios Avanzados en Urbanismo (U. Politécnica de Cataluña, España). Dirige la línea de investigación “Sostenibilidad, arte, sociedad y medioambiente” del grupo de investigación DICOVI (categoría A1). En la actualidad se encuentra vinculada como docente de posgrados: Doctorado y Maestría en Diseño y Creación, Doctorado y Maestría en Estudios Territoriales, de la Universidad de Caldas.

Cofundadora del programa Diseño Visual de la Universidad de Caldas, coordinadora del Foro Académico Internacional en Diseño y Creación del Festival Internacional de la Imagen. Es investigadora en el ICSH, Instituto de Investigaciones en Ciencias Sociales y Humanas, de la misma universidad, donde además es coordinadora del Semillero de Investigación en Interculturalidad.

Ha publicado libros resultado de investigaciones como “Paisaje y nuevos territorios (en red)” editorial Anthropos España, “Expresión visual en las ciudades del bahareque”, “Patrones de Color, interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas”, de la Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados de la Universidad de Caldas.

Su tesis doctoral se denomina “Sostenibilidad Urbana del Paisaje en ciudades de media montaña andina”.

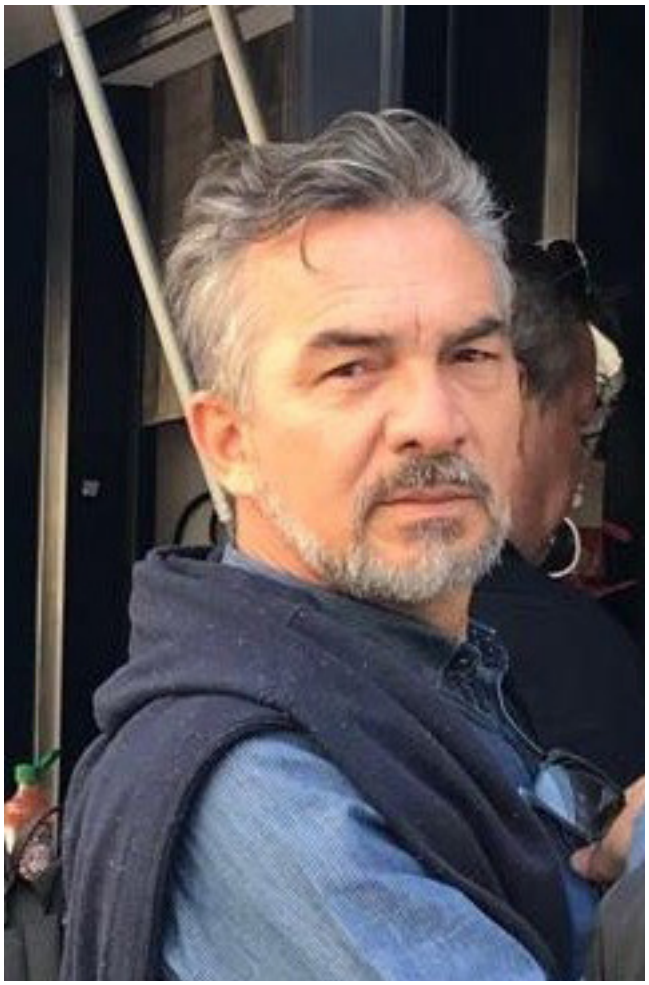
Hace parte de la Red Latinoamericana de Territorios Posibles; de la Cátedra DAC, Diseño, Arte y Ciencia, U.Tadeo; del OPP, Observatorio para la Sostenibilidad del Patrimonio en Paisajes, Cátedra UNESCO; del Consejo Departamental de Patrimonio y del Comité Técnico del Paisaje Cultural Cafetero en Caldas, Colombia.



Felipe César Londoño
Colombia

Arquitecto (U. Nacional de Colombia), Doctor en Ingeniería Multimedia (U. Politécnica de Cataluña, España).

Decano Facultad de Artes y Diseño Universidad Jorge Tadeo Lozano. Honorary Editor de Leonardo (The MIT Press). Collaborator member status HEXAGRAM Canadá (Network for Research-Creation in Arts, Cultures and Technologies) Es director del Festival Internacional de la Imagen, evento especializado en creación digital y artes electrónicas que se realiza desde 1997. Fue Rector de la Universidad de Caldas en el período 2014-2018. Investigador en temas de Creación Digital, Industrias Creativas, Diseño, Educación y Nuevas Tecnologías. Es director del grupo de investigaciones DICOVI (Categoría A1 en MinCiencias), miembro del Consejo Editorial de la Revista Kepes (A1 MinCiencias), coordinador del ClusterLab - Industrias Creativas del Eje Cafetero y la Incubadora de Empresas Culturales. Fue gestor y primer gerente del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona en Manizales, y del Centro de Ciencia Francisco José de Caldas, un makerspace para la apropiación social de la ciencia, la tecnología y la innovación, a través del arte y el diseño. Es miembro del Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía (CNACC) como delegado de la Ministra de Cultura, y ha sido consultor de la CEPAL en temas de Industrias Creativas. Es cofundador del programa Diseño Visual de la Universidad de Caldas y profesor titular de dicha institución. Ha sido director del Departamento de Diseño Visual y Decano de la Facultad de Artes y Humanidades, creador y director de la Maestría y el Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, y director del Postgrado Online en Artes Mediales. Ha publicado varios libros, entre ellos su tesis doctoral: “Interfaces de las Comunidades Virtuales”.



Carlos Adolfo Escobar Holguín
Colombia

Diseñador Visual (Scuola Politécnica Di Design, Milán, Italia), Mg. en Diseño y Creación Interactiva, Maestro en Artes Plásticas y Diplomado en Historia y Teoría del Arte del Siglo XX (Universidad de Caldas). Máster en Diseño para la Sociedad (Universidad Pablo de Olavide, Sevilla España).

Docente Departamento de Diseño y cofundador del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, donde ha sido director del Departamento de Diseño y de los Programas de Artes Plásticas y Diseño Visual.

Investigador grupo de investigación DICOVI (categoría A1), ha participado en el desarrollo de las siguientes investigaciones: "El Mundo del Diseño Visual", "Expresión Visual en las Ciudades del Bahareque", "NODOS. Evento Multimedia de Creación Colaborativa", "Sostenibilidad del Patrimonio urbano en el Paisaje Cultural Cafetero. Aplicación experimental de un modelo de diseño ambiental para su valoración en la ruta norte de Caldas" e "Interacciones telemáticas. Creación audio y visual colaborativa en redes de alta velocidad", "Modelo de diseño y talleres para la apropiación social del paisaje cultural cafetero". Artículo como producto de la investigación. Su tesis de Maestría se denomina "El capital territorial en la estrategia de sostenibilidad del patrimonio urbano y paisaje cultural del municipio de Neira, departamento de Caldas, Colombia.

Participó como coordinador del proceso de articulación con Educación Media de los programas: Técnico en Producción Artesanal Sostenible y Tecnólogo en Diseño y Desarrollo de Producto Artesanal, de la Oficina de Extensión Cultural y de la Oficina de Bienestar de la Universidad de Caldas.

Es coordinador del Seminario Internacional y Director Ejecutivo del Programa Especial Festival Internacional de la Imagen de la Universidad de Caldas.



Mariana Salgado
Argentina, Finlandia

Mariana trabaja como diseñadora de servicios en el Ministerio del Interior de Finlandia. Ella es parte del laboratorio de innovación y diseño Inland Design (inlandesign.fi). Es argentina. En sus ratos libres, cuando no está kayaqueando, hace el podcast de diseño social en castellano: Diseño y diáspora. Cree en las redes y es parte de muchas colaboraciones profesionales y de activistas. La pueden ver en manifestaciones por alguna causa justa, cocinando o leyendo. Si! Le gusta leer tanto que en algún momento hizo un doctorado en diseño de interacción, especializándose en cómo hacer de los museos espacios más democráticos. Los proyectos que más le apasionan son en los que puede diseñar con poblaciones vulnerables pensando en el futuro con imaginación y creatividad.

DISEÑO-ACADEMIA

DISEÑO VISUAL 30 AÑOS



Bibiana Paola Rios
Colombia

Diseñadora Visual, Especialista en Gerencia de Diseño, Magíster en Gestión Cultural y Máster en Mercadeo del Arte. Actualmente lidera el área de Innovación Virtual de la Fundación Universitaria Compensar, hasta el año pasado dirigió el grupo de investigación en Comunicación, Medios y Mercadeo, ejercicio que realizó durante 8 años consecutivos, así como la coordinación de la línea en Diseño y Gestión para la Comunicación de la misma institución. Así mismo, fue docente de materias teóricas en el programa de Diseño Visual y ha trabajado en investigaciones sobre patrimonio cultural, diseño social y en temas relacionados con diseño y publicidad popular. En el año 2018 fue premiada como la mejor investigadora de Compensar a nivel nacional.



Dagoberto Serna Usme
Colombia

Licenciado en Lenguas Modernas y Diseñador Visual de la Universidad de Caldas, Colombia. Director y docente del programa de Diseño Visual de la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín. Con intereses en la enseñanza del diseño visual, el objeto, la metodología y la sintaxis visual.



Jorge Alonso Marulanda
Colombia

Diseñador visual con estudios posgraduados en comunicación, se ha interesado en temáticas relacionadas con el diseño de interacción, enfoque que le ha permitido vínculos interdisciplinarios para el desarrollo de proyectos con sectores de la ingeniería, la educación y la salud. Actualmente se encuentra vinculado a la Universidad Autónoma de Occidente como docente en el área de diseño.



Mario Fernando Uribe
Colombia

Doctor en Diseño y Creación. Representante para Colombia del International Institute for Information Design (IIID) y miembro del Sign Design Society. Además de par académico del Consejo Nacional de Acreditación (CNA) en Colombia. Actualmente es Director del programa de Diseño de Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma de Occidente - Cali (Colombia). Durante los últimos 18 años se ha desempeñado como académico y profesional del Diseño en áreas como el diseño de información, imagen digital, multimedia, animación, publicidad y la comunicación mediada por tecnología y la investigación en diseño.

INNOVACIÓN-EMPRESA

DISEÑO VISUAL 30 AÑOS



Sergio Ospina
Colombia

Diseñador Visual de la Universidad de Caldas con un profundo interés por el branding, el desarrollo de marcas, la ilustración, el campo editorial, el packaging y la producción de objetos de diseño. Más de 17 años de experiencia como diseñador. Actualmente y desde hace poco más de 4 años emprendió junto a María Alejandra Rangel, diseñadora visual, "Taller M estudio de diseño" donde se desempeña como director creativo. Una empresa con proyección nacional e internacional y grandes resultados, entre ellos, el premio WINA 2020 oro en la categoría de branding (WINA premia agencias en todo el mundo) y el reconocimiento y publicación de su portafolio de branding en Talento Joven Colombia 2020 de Domestika.



Alexander Aguilar
Colombia

Diseñador Visual enfocado en medios digitales. Emprendedor enfocado en la aplicación de conocimientos relacionados con la usabilidad, la experiencia de usuario y la producción digital desde perspectivas publicitarias que promueven la experiencia del consumidor como vía para el entendimiento de los mismos y lograr una mejor empatía y cercanía de las marcas con el usuario final. Más de 15 años de trayectoria creando, diseñando y desarrollando experiencias digitales para diferentes compañías y marcas locales e internacionales entre ellas Pepsi, Gatorade, 7up, Doritos, Cheetos, Milo, Nestlé Corporativo, Huggies, Avianca, Baloto, Nutresa, Quaker, Colombina, Banco Caja Social, Colmena, iFood entre otras.



Ivan Becerra
Colombia

Diseñador Visual. Especialista en Gerencia de Publicidad. Máster en Dirección de Marketing. Director Marketing & Comunicaciones en Revista Gourmet Cafetero. Gerente de Marketing y Publicidad en Glíptica Marketing & Comunicaciones. Asesor comercial en Déjate Besar Wine.



Mariana Matija
Colombia

Diseñadora visual, ecologista, autora del libro “10 pasos para alinear la cabeza y el corazón y salvar el planeta” y del blog “Animal de isla”, ganador del premio Bitácoras a mejor blog de innovación y sostenibilidad. Mariana se dedica a compartir herramientas para cuidar el planeta del que somos parte, y lidera y gestiona un espacio de aprendizaje colectivo para personas que también quieren regenerar su relación con la Tierra.

OTRAS EXPRESIONES

DISEÑO VISUAL 30 AÑOS



Jaime Pazos
Colombia

Jaime Pazos “aka Dr.Brodsky”, Egresado de Diseño Visual. Ha dedicado su vida a explorar diferentes estéticas audiovisuales que van desde la música lo-fi, ilustración, graffiti, djing y diseño sonoro. Fue docente universitario en las áreas de ilustración y producción audiovisual en la Universidad Andina de Pereira, entre 2013 y 2016 trabajó en Electrofilmika proyecto de exploración sonora y live scoring en la ciudad de Nueva York. Actualmente reside en Berlín donde se dedica a explorar la fusión de ritmos ancestrales del pacifico colombiano y su expresión a través de instrumentos electrónicos con su proyecto personal Dr.Brodsky insertandolo en la escena electrónica local.



Sabina Bolaños Villada
Colombia

Sabina Bolaños “Psylosabin”. Diseñadora Visual, ilustradora, muralista y artista urbana. Participa en el arte urbano interviniendo calles y entornos con una gráfica colorida que habla acerca de la historia ancestral, la identidad, la botánica, flora y fauna de los territorios. Ha crecido en un entorno de arte, por eso siente este aspecto vital y ha dedicado su vida a trabajar con y para el arte público. Trabaja con el colectivo colorama y con Aleph teatro. Ha participado en encuentros de arte urbano y muralismo en diferentes ciudades y países y ha trabajado en importantes proyectos de muralismo en la ciudad de Pasto.

Santiago Rubio López
Colombia



Diseñador Visual y Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Ha sido docente de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, la Maestría en Artes, el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, la Universidad de Investigación y Desarrollo UDI y la Universidad de Pamplona (Norte de Santander). Sus proyectos abordan temáticas que relacionan la imagen, el sonido, la interacción, la instalación y el performance, desde propuesta experimentales con las que se ha presentado en diferentes eventos.

http://santiagorulo.com/

Bio Monster Cyclone (Concierto)

Monster Cyclone es un proyecto de música que se extiende al plano visual, la experimentación con código y la creación interactiva. El objetivo del proyecto es crear atmósferas sintéticas que permitan al espectador tener una experiencia de inmersión construida a partir de sonidos e imágenes que propician una interpretación subjetiva en el público.

https://themonstercyclone.com/

Sebastián González Muñoz
Colombia



Diseñador Visual con énfasis en diseño interactivo, transmedia, de experiencias y audiovisual. Su experiencia profesional se consolida en instituciones como El Parque Explora, HUB de Innovación del Perpetuo Socorro Medellín, El Festival Internacional de la Imagen, Estratosfera Colectivo de Diseño, Vivelab Manizales, Autobotika y Aleph Experimental. En el año 2019 participa en Suratómica residencia artística en el CERN (Laboratorio Europeo de Física de Partículas Elementales), que conecta a creativos locales con el programa art@CMS del Experimento CMS del CERN y los experimentos de la red ORIGIN.

REFLEXIONES DE DISEÑO

DISEÑO VISUAL 30 AÑOS

Reflexiones de Diseño Visual

Esta compilación especial, con motivo de los 30 años de diseño, presenta una serie de escritos realizados por los estudiantes del programa de diseño visual fruto de trabajos académicos en el aula, de trabajos de grado y en el desarrollo de actividades extracurriculares relacionadas, en gran medida, con los semilleros del Departamento de Diseño.

Dentro de estos escritos encontramos parte del espíritu actual de las actividades del programa, que recogen de forma interesante y en diferentes metodologías, áreas temáticas que discurren entre la investigación, el trabajo reflexivo y propuestas de emprendimiento, áreas estas que sin duda demuestran los intereses y desafíos de nuestros estudiantes y del programa de diseño visual frente a los retos que enfrentaremos en los próximos 30 años.

Invitamos a los lectores a generar un diálogo con estos escritos y tener en cuenta las diversas miradas y reflexiones de nuestros estudiantes, que inician, en algunos de los casos, sus aproximaciones teóricas y metodológicas al diseño.

Un cambio global en las directrices del diseño

Explicado a través de un recorrido desde el nacimiento de la conciencia ambiental hasta el concepto de un posible desarrollo sostenible

Gustavo Medina Villa
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
gustavomedinavilla@gmail.com
Mnanizales, Colombia

Muchas cosas tienen que reorientar su rumbo, pero ante todo la humanidad necesita cambiar.

Hace falta la conciencia de un origen común, de una pertenencia mutua y de un futuro compartido por todos.

Esta conciencia básica permitiría el desarrollo de nuevas convicciones, actitudes y formas de vida.

Se destaca así un gran desafío cultural, espiritual y educativo… (Laudato Si, 2015, p. 155)[1]. Uno de los más significativos antecedentes para el movimiento ecológico se da en Suecia en 1972, con la "Conferencia de Naciones Unidas sobre el Medio Humano"[2]. Fue la primera gran conferencia mundial organizada sobre cuestiones medioambientales, marcando un punto de inflexión en el direccionamiento y desarrollo de la política internacional en el área ambiental. En el capítulo I, numeral 3 de la declaración, llama la atención como se hace énfasis en la capacidad del ser humano de trasformar su medio (para bien o para mal), lo que induce a reflexionar sobre el papel protagónico del diseño en el desenvolvimiento de la cultura material, la transformación del entorno, sus metodologías, productos y residuos. El texto proclama que:…la capacidad del hombre de transformar lo que lo rodea, utilizada con discernimiento, puede llevar a todos los pueblos los beneficios del desarrollo y ofrecerles la oportunidad de ennoblecer su existencia. Aplicado errónea o imprudentemente, el mismo poder puede causar daños incalculables al ser humano y a su medio. A nuestro alrededor vemos multiplicarse las pruebas del daño causado por el hombre en muchas regiones de la Tierra: niveles peligrosos de contaminación del agua, el aire, la tierra y los seres vivos; grandes trastornos del equilibrio ecológico de la biosfera; destrucción y agotamiento de recursos insustituibles y graves deficiencias, nocivas para la salud física, mental y social del hombre, en el medio por él creado, especialmente en aquel en que vive y trabaja. (1973, p. 3)

1972, es también la fecha en que "El Club de Roma"[3] publicó un estudio basado en modelos computacionales que simulaban la relación entre los recursos de la Tierra y la población humana llamado "Los Límites del Crecimiento"[4], informe que fue publicado al mundo a través de un libro[5], argumentando que el consumo continuo de recursos a tal ritmo no es posible de mantener en un planeta limitado, en donde las dinámicas de crecimiento exponencial (población y producto per cápita) no son sostenibles puesto que -el planeta pone límites al crecimiento, desde los recursos naturales no renovables, la tierra cultivable finita y la capacidad del ecosistema para absorber la polución producto de las actividades humanas-.

Este estudio predictivo examinó cinco factores básicos y sus interacciones: el aumento de población del planeta, la producción agrícola, el agotamiento de recursos no renovables, la producción industrial y la generación de contaminación; declarando en la presentación de su libro que los recursos interconectados de la Tierra en "el sistema global de la naturaleza en el que vivimos, probablemente no pueda soportar las tasas actuales de crecimiento económico y de la población mucho más allá del año 2100, de seguir así, incluso con tecnología avanzada."[6]

Este es también un llamado directo a replantear la forma en que la "tecnología de avanzada" está siendo proyectada en el universo del diseño, si se quiere, que este sirva de algo en

1. Segunda encíclica del papa Francisco, el documento se centra en el planeta Tierra como lugar en el que viven las personas, defendiendo la naturaleza, con un alegato a favor de una acción mundial rápida y unificada para combatir la degradación ambiental y el cambio climático.

2. O "Conferencia de Estocolmo". Primera vez que el tema de la degradación ambiental apareció en la agenda de los gobiernos del mundo, allí se acordó que cada diez años debía celebrarse una "Cumbre de la Tierra".

3. Entidad que reúne científicos, economistas, empresarios y políticos con el objetivo de mejorar el planeta de manera interdisciplinar, holística y sistémica. (https://www.clubofrome.org/)

4. "The Limits to Growth", trabajo dirigido por Donella Meadows, científica ambiental especializada en dinámica de sistemas en colaboración con 17 profesionales de distintas áreas.

5. Otras publicaciones del tema: "Más allá de los límites del crecimiento" (1992), "Los límites del crecimiento. 30 años después" (2002) y "Los límites del crecimiento" (2012).

6. La dinámica sociocultural a escala global es demasiado compleja para modelar por adelantado con gran precisión. Aún así, un modelo como este, puede ser útil si representa a grandes rasgos un acercamiento a ciertas conductas de un sistema.

esta emergente crisis planetaria. Por ejemplo, Ezio Manzini en su propuesta de diseño desde la innovación social, habla de la posibilidad de una transformación del mundo y de encontrar maneras de vida más sustentables: "Tantos años de investigación sobre los materiales, el diseño estratégico, el diseño de servicios, tendrán sentido solo si se puede utilizar como instrumento para incrementar la transformación social y ambiental." (2015, p. 72). Actualmente, El Club de Roma manifiesta que su mensaje es más actual que nunca, en su web institucional ofrece una clara descripción sobre el escenario vigente:

La humanidad se enfrenta a una crisis existencial. Enfrentamos amenazas de colapso sistémico en muchos frentes. Los fundamentos filosóficos de las sociedades modernas, las instituciones democráticas y los valores fundamentales del respeto por los derechos humanos, el estado de derecho y el uso ético de la ciencia están todos bajo amenaza. Décadas de crecimiento exponencial tanto en población como en consumo están ahora chocando con los límites de la biosfera de la Tierra desestabilizando los cimientos de la vida inteligente tal como la conocemos hoy. (2019)

Y hace un llamado a reevaluar los valores heredados del pasado e ir a la búsqueda de nuevos, que puedan direccionar positivamente la relación hombre-naturaleza en esta época:

Es alentador ver un nivel creciente de conciencia en todo el mundo de la necesidad de hacer preguntas sobre cómo entablamos conversaciones para permitirnos formar un nuevo sistema de valores centrales que mejoraría la armonía entre los seres humanos y la naturaleza. (2019)

En 1982, el "Programa de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente" (PNUMA), en conmemoración de la "Conferencia de Estocolmo", realizó la segunda Cumbre Internacional en Nairobi, Kenia. Allí se recapitula lo realizado por los gobiernos entre 1972 y 1982. Como resultado se expresa una profunda preocupación por el estado del ambiente mundial y se reconoce la necesidad apremiante de intensificar los esfuerzos a nivel internacional para protegerlo y mejorarlo.

La cumbre consolidó la "Declaración de Nairobi" formulada a modo de decálogo solemne, constituyendo un código fundamental de comportamiento ambiental para los años venideros. Contiene propuestas en su momento novedosas como el empleo de técnicas apropiadas, sobre todo originadas en otros países en desarrollo, que podrían llegar a hacer compatibles el progreso económico y social con la conservación de los recursos naturales. Se consideró que entre las medidas preventivas debe figurar la planificación adecuada de todas las actividades que influyan sobre el ambiente. Se insistió en tratar la importancia del ambiente mediante la información, la educación y la capacitación para lograr la comprensión pública y política del tema. Y resaltó que:7"

Con la pobreza y el consumo derrochador se agravan los peligros para el medio ambiente, puesto que ambos pueden llevar a la población a una explotación abusiva..." (p. 51).

Desde la disciplina del diseño, Rodríguez Morales manifiesta sobre esta explotación desmedida de los recursos, que es necesario analizar las relaciones entre degradación ambiental y consumo, declarando que: "Parte importante de esta degradación se debe a procesos industriales relacionados de alguna manera con la producción de objetos y servicios, el diseño aquí tiene un papel que jugar." (2010, p. 358) y más adelante agrega: "…debemos considerar seriamente muchos de los problemas ambientales, pues los diseñadores, al seleccionar materiales, o proponer procesos de fabricación, tienen una considerable influencia en este proceso, si bien es claro que el esfuerzo debe ser de la humanidad en su conjunto." (p. 366)

En la década de los 80, la "Asamblea General de Las Naciones Unidas" creó la "Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo" (CMMAD), organismo encargado de construir una agenda que plantea estrategias ambientales a largo plazo y permitiera avanzar hacia un modelo de desarrollo duradero en el futuro.

En 1987, este organismo publicó un informe conocido como "Nuestro Futuro Común"8, originado por un equipo encabezado por la doctora y primera ministra de Noruega Gro Harlem Brundtland. En dicho documento se desarrolló el concepto de sostenibilidad revelado así:

Está en manos de la humanidad hacer que el desarrollo sea sostenible, duradero, o sea, asegurar que satisfaga las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer las propias. El concepto de desarrollo duradero implica límites - no límites absolutos, sino limitaciones que imponen a las recursos del medio ambiente el estado actual de la tecnología y de la organización social y la capacidad de la biosfera de absorber los efectos de las actividades humanas. (p. 23)

El informe contrastó las actuales políticas de desarrollo económico globalizador junto con las de sostenibilidad ambiental promoviendo restricciones ecológicas, es decir, la inmediata conservación del planeta Tierra por encima de intereses económicos y restricciones morales, como renunciar a los niveles de consumo a los que no todos los individuos pueden aspirar considerando el alto costo ambiental generado; en el capítulo anterior, se detalló una estrecha relación entre consumo y diseño, sobre el tema, Víctor Papanek también hizo un llamado en el texto "Peligro de contagio. El diseño y el medio ambiente" (1977), exponiendo que:

Todos los sistemas (capitalismo privado, socialismo de estado, economías mixtas) se basan en el supuesto de que tenemos que comprar más, consumir más, desperdiciar más, tirar más, y, en consecuencia, destruir la balsa llamada

7. Tomado del Informe del Consejo de Administración del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (1982).

8. "Our Common Future" o también llamado "El Informe Brundtland".

Tierra. Si el diseño ha de ser responsable en términos de ecología tendrá que independizarse de los intereses del producto nacional bruto… (p. 216)

Observó la Comisión de estudio, que muchos ejemplos (de desarrollo) solían conducir a aumentos en términos de pobreza, vulnerabilidad y degradación del ambiente. Germinó entonces como necesidad apremiante un nuevo modelo de desarrollo protector del progreso humano a futuro, el "desarrollo sostenible" basado en la premisa de que el mundo está conformado por sistemas ecológicos que poseen recursos finitos. En el documento se solicitó a la industria que ampliará la cooperación, un punto crucial que refuerza las interconexiones encontradas en este estudio, teniendo en cuenta que la revolución de la industria permitió el desarrollo del diseño y considerando que actualmente son las empresas la principal fuente generadora de trabajo de este último (tema relatado en el capítulo anterior):

La industria constituye el elemento principal en la relación entre la población y el medio ambiente. Es tal vez el instrumento principal del cambio que afecta las bases de los recursos del medio ambiente y el desarrollo tanto en sentido negativo como positivo. (1987, p. 362)

Desplegando la responsabilidad hacia todos los tipos de empresas, argumentó que la respuesta de la industria a la contaminación, al deterioro del medio ambiente y de los recursos no debería limitarse a cumplir únicamente con las reglamentaciones, en cambio debería -aceptar un sentido amplio de responsabilidad social y asegurar el conocimiento de las consideraciones ambientales en todos los niveles-. Esta perspectiva profunda de aplicación de parámetros socio-ambientales se ha estado expandiendo gradualmente a todo tipo de organizaciones, es también una oportunidad competitiva para el diseñador interesado en la sustentabilidad, que puede ser aprovechada en todas las ramas profesionales donde se ejerce el diseño. Por ejemplo, en el "Congreso Latinoamericano de Ecodiseño. Ecodal 2016", se trataron propuestas que avanzan en el tema:

"…en la búsqueda de materializar la aplicación de principios del Desarrollo Sostenible desde un enfoque preventivo en las empresas, se ha definido el modelo de ecología industrial9 que está orientado a "reducir el consumo de materias primas y energía hasta valores que la biosfera pueda reemplazar y que las emisiones y los residuos se reduzcan hasta valores que la biosfera pueda asimilar". (p. 243)

"Nuestro Futuro Común", además reconoció un mayor protagonismo de los países desarrollados en la crisis ambiental y sobre las responsabilidades de las ciudades del mundo industrial expuso:

Esas ciudades son responsables de una elevada utilización de los recursos mundiales, de un elevado consumo de energía y de un alto nivel de contaminación ambiental. Muchas de esas ciudades tienen un alcance global y obtienen sus recursos y su energía de territorios lejanos, con enormes repercusiones agregadas para los ecosistemas de esos territorios. (1987, p. 272)

En 1988 se creó el "Panel Intergubernamental del Cambio Climático" (IPCC) establecido por el PNUMA y la Organización Meteorológica Mundial (OMM). Órgano encargado de evaluar los conocimientos científicos relativos al cambio climático dando información fiable a los países miembros de la convención para que puedan tomar decisiones políticas con soporte científico.

En la actualidad Panmao Zhai, climatólogo y Co-presidente del grupo de trabajo I del IPCC públicamente expresó: "ya estamos viviendo las consecuencias de un calentamiento global de 1 °C, con condiciones meteorológicas más extremas, crecientes niveles del mar y un menguante hielo marino en el Ártico, entre otros cambios" (p. 1)[10]. Estas realidades ambientales están generando grandes cambios que repercutirán profundamente en los ecosistemas, por ende en las economías y seguidamente en toda la sociedad contemporánea.

En atención a estos cambios la "Bioeconomía", podría ser tomada como una opción política para una economía sustentable que contrasta con la economía basada en la producción, acumulación y crecimiento que deja a un lado la ecología. Según la "Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura" (ONUAA)[11], "La Bioeconomía puede definirse como la producción basada en el conocimiento y la utilización de recursos biológicos, procesos y métodos biológicos para proporcionar bienes y servicios de forma sostenible en todos los sectores económicos." (2019). Sus principios fundamentales son: Asegurar la capacidad de regeneración de la biodiversidad, protección de los ecosistemas, cerrar los ciclos de la materia para un aprovechamiento integral, producción y consumo local, uso de recursos renovables, utilización de energías limpias y manejo de bioprocesos eficientes para una producción sostenible. Asimismo, esta alternativa aplicada al diseño permite considerar aspectos como el uso de tecnologías convergentes (incluida la biotecnología) y posibilita metodologías proyectuales para la integración entre ciencia, agricultura, salud, industria y ecología.

En Brasil 1992, de nuevo se llamó a un replanteamiento de políticas ambientales y sociales a nivel global en la "Cumbre de la Tierra de Río de Janeiro", donde se generó una declaración que formuló 27 principios básicos sobre el desarrollo

9. La (EI) pretende que los sistemas industriales se comporten de manera similar a los ecosistemas naturales, transitando de un modelo de producción industrial lineal a uno cíclico, impulsando interacciones entre economía, el ambiente y la sociedad. (Ecodal, 2016).

10. Comunicado de prensa del IPCC, 8 de octubre de 2018.

11. Conocida como FAO (por sus siglas en inglés: Food and Agriculture Organization). (http://www.fao.org/home/es/)

sostenible, la dignidad humana, el medio ambiente y las obligaciones de los estados en materia de preservación de los derechos ambientales de los seres humanos.

En estos principios surgieron argumentos transformadores como: Los estados deberían cooperar en el fortalecimiento de su propia capacidad de lograr el desarrollo sostenible, aumentando el saber científico mediante el intercambio de conocimientos e intensificando el desarrollo, la adaptación, la difusión y la transferencia de tecnologías nuevas e innovadoras (Principio 9). Las poblaciones indígenas y sus comunidades, así como otras comunidades locales, desempeñan un papel fundamental en la ordenación del medio ambiente y en el desarrollo debido a sus conocimientos y prácticas tradicionales. Los Estados deberían reconocer y apoyar debidamente su identidad, cultura e intereses y hacer posible su participación efectiva en el logro del desarrollo sostenible (Principio 22). La paz, el desarrollo y la protección del medio ambiente son interdependientes e inseparables (Principio 25).[12]

El Principio 22, evidencia un avance en la política internacional hacia el reconocimiento de los pueblos y culturas distanciadas del modelo de desarrollo occidental, que revelan otras maneras más equilibradas de relación entre hombre y naturaleza, representadas en sus saberes, técnicas y tradiciones que más adelante, son recogidas y reconocidas en el pensamiento ambiental latinoamericano como una posibilidad concreta de habitar el planeta, así como para los intereses de esta investigación, como una manera de plantear un tipo de diseño sustentable que reconozca: la interculturalidad del continente, los saberes de los pueblos, el contexto del territorio, sus costumbres, prácticas, tecnologías e innovaciones como algunos de los factores que pueden dar identidad a la disciplina en América Latina.

Las nuevas políticas económicas tienen el desafío de una relación no instrumental con la naturaleza y por tanto, con la vida en general sobre el planeta. Como posibles caminos hacia una honda transformación socio cultural, las denominadas ciencias de la vida, de la tierra y las ciencias de la complejidad donde se destaca la ecología, son un vehículo que puede facilitar este camino hacia un modelo para el "buen vivir", así mismo un enfoque importante puede consolidarse desde la aplicación de estas posturas en el universo del diseño.

La Cumbre de Río fue la oportunidad de adoptar un programa de acción para el siglo XXI llamado "Programa 21"[13], es un plan detallado de acciones que deben ser acometidas a nivel mundial, nacional y local, por entidades de la ONU, los gobiernos de sus estados miembros y por grupos principales particulares en todas las áreas en las que ocurren impactos humanos sobre el medio ambiente. Los temas fundamentales del Programa 21 están tratados en 40 capítulos[14], en la sección IV, capítulo 34 "Una tecnología ambientalmente idónea al alcance de todos" explica que: "Para desarrollarse de manera sostenible, todos los países necesitan acceso y capacidad de utilización de la tecnología que conserva los recursos y protege el medio ambiente." (p.53)

Además, enuncia que los gobiernos deberán apoyar programas de cooperación y asistencia tecnológica y -crear una red internacional en colaboración con centros de investigación sobre tecnología idónea desde el punto de vista ambiental-; un reto para las actuales universidades y otros espacios de investigación, que evidencia la creciente y necesaria implementación del componente ambiental en todas las áreas del conocimiento y que para esta cuestión específica, permita desde la academia, influenciar las metodologías de las distintas ramas del diseño y sus respectivos proyectos. En este sentido, en el capítulo 35 se habla de "la ciencia para el desarrollo sostenible" enunciando que:

La ciencia resulta esencial en la búsqueda de un desarrollo sostenible y deberá responder a las necesidades a medida que éstas se presenten. Una mejor comprensión científica de las vinculaciones entre las actividades humanas y el medio ambiente y una mejor utilización de ese conocimiento merece incorporarse a la formulación de políticas para el desarrollo y la administración ambiental. (p. 55)

El programa asevera que se necesitan más investigadores en todos los países para identificar las consideraciones ambientales e incorporarlas a los proyectos de investigación y desarrollo; explica que la enseñanza es esencial para fomentar la sostenibilidad y una participación pública eficaz en la toma de decisiones: "Las propuestas que figuran en el Programa 21 tienden a la reorientación de la educación hacia un desarrollo sostenible, aumentando la conciencia pública y el fomento de la capacitación." (p. 56)

En esta fecha se propuso una actividad de enseñanza en cada país, para fortalecer las actitudes, los valores y las medidas ambientalmente idóneas, así como los fundamentos para la construcción de un mundo sostenible. Sin embargo, aún hoy, hace más de 2 décadas, existe tanto en las instituciones educativas como en los distintos grupos humanos, una enorme falta de conciencia acerca de las interrelaciones dadas entre las actividades antrópicas y el ambiente; que como se manifiesta en la justificación de este trabajo es preciso abarcar y profundizar en las instituciones

12. Tomado del Informe de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Humano "Declaración de Río sobre Medio Ambiente y el Desarrollo" (1992).

13. O Agenda 21: Referencia para la aplicación del desarrollo sostenible en los territorios, inició en 1989 en la asamblea extraordinaria de las Naciones Unidas en Nueva York y se concretó en Río.

14. Resumen para la prensa a cargo de la División de Comunicaciones y Gestión de Proyectos del Departamento de Información Pública, programa de información de las Naciones Unidas sobre el desarrollo sostenible (1992).

universitarias del país y respectivamente en el programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas.

Conjuntamente, en la Cumbre de Río fue ratificado el "Convenio sobre la Diversidad Biológica" (CDB), un tratado internacional jurídicamente vinculante con tres objetivos principales: su conservación, la utilización sostenible de sus componentes y la participación justa y equitativa en los beneficios que se deriven de la utilización de los recursos genéticos. Es el primer acuerdo global que aborda todos los aspectos de la diversidad biológica: Recursos genéticos, especies y ecosistemas[15], reconociéndolos como una preocupación común de la humanidad y parte integral del proceso que conduce a un desarrollo sostenible. El Artículo 8 "Conservación in situ"[16], expone lo que podría llamarse un reconocimiento a otros diseños de tecnologías ecológicas propias del territorio y de los pueblos ancestrales:

Con arreglo a su legislación nacional, respetará, preservará y mantendrá los conocimientos, las innovaciones y las prácticas de las comunidades indígenas y locales que entrañen estilos tradicionales de vida pertinentes para la conservación y la utilización sostenible de la diversidad biológica y promoverá su aplicación más amplia, con la aprobación y la participación de quienes posean esos conocimientos, innovaciones y prácticas… (CDB, 1992, p. 7)

En 1994 entró en vigor "La Convención Marco de las Naciones Unidas Sobre el Cambio Climático" (CMNUCC), adoptada en Nueva York en 1992, la cual permitió reforzar la conciencia pública a escala mundial sobre los problemas relacionados con el cambio climático, afirmando la necesidad de reducir las emisiones de gases efecto invernadero en la atmósfera a un nivel que impida interferencias antropógenas peligrosas en el sistema climático y en un plazo suficiente para permitir que los ecosistemas se adapten de manera natural al cambio, asegurando la producción de alimentos y permitiendo que el desarrollo económico prosiga pero de manera sostenible. El documento generado da inicio con la siguiente alerta:

Las Partes en la presente Convención (…) preocupadas porque las actividades humanas han ido aumentando sustancialmente las concentraciones de gases de efecto invernadero en la atmósfera, y porque ese aumento intensifica el efecto invernadero natural, lo cual dará como resultado, en promedio, un calentamiento adicional de la superficie y la atmósfera de la Tierra y puede afectar adversamente a los ecosistemas naturales y a la humanidad… (1992, p. 1)

Desde esta preocupación en el artículo 4, tiene como uno de sus compromisos:

Promover y apoyar con su cooperación el desarrollo, la aplicación y la difusión, incluida la transferencia, de tecnologías, prácticas y procesos que controlen, reduzcan o prevengan las emisiones antropógenas de gases de efecto invernadero no controlados por el Protocolo de Montreal[17] en todos los sectores pertinentes, entre ellos la energía, el transporte, la industria, la agricultura, la silvicultura y la gestión de desechos… (1994, p. 6)

El reconocimiento internacional del calentamiento global permitió desmitificar su existencia, a partir de ese instante en la historia, se convierte en una cuestión de supervivencia para la humanidad. Toda la capacidad proyectiva que históricamente tanto ha servido para mejorar la vida humana sobre la Tierra (satisfactores, comodidades, lujos), (progreso, avance, desarrollo), ahora deberá estar dirigida en dar respuesta a aquella gran amenaza ambiental inminente que la propia humanidad ha generado. El diseño soluciona problemas, responde a necesidades, comunica, entre otras tantas tareas, entonces, ¿de qué manera puede accionar?, ¿cuál debería ser su aporte ante la crisis?, ¿cómo se están preparando los diseñadores para los nuevos retos en la actividad proyectual?, son preguntas abiertas que según lo argumentado en este documento requieren repensar la disciplina.

A partir de 1995 se instituyó la "Conferencia de las Partes" (COP)[18], máxima autoridad de la CMNUCC que se reúne cada año, está conformado por casi todos los países ratificando un tratado que se encarga de mantener los esfuerzos internacionales por resolver los problemas del cambio climático. Examina los compromisos de las partes, los nuevos descubrimientos científicos y la experiencia conseguida en la aplicación de las políticas. Evalúa los inventarios de emisiones presentados por las partes, los efectos de las medidas adoptadas y los progresos realizados en el logro de los objetivos de la convención.

Penny Sparke, en su libro "Diseño y Cultura", explica que las alarmantes noticias para el mundo sobre una gran crisis ambiental y el desarrollo de algunas políticas ambientales internacionales permitió influenciar un sector de la producción de la década de los 90:

Muchos otros fabricantes reaccionaron de forma similar ante la inquietud generalizada por el "eco desastre" y comercializaron sus productos bajo la etiqueta "verde", que comprendía una multitud de posibilidades: podía aludir al

15. El CDB los define como complejos dinámicos de comunidades vegetales, animales y de microorganismos y su medio no viviente que interactúan como una unidad funcional. (1992, p. 4)

16. Expresión latina que significa en el sitio o en el lugar.

17. Protocolo parte del "Convenio de Viena", se enfoca en la eliminación de las emisiones mundiales de sustancias agotadoras de la capa de ozono (SACO). El tratado propone la reducción en su producción y consumo hasta llegar a la eliminación parcial. Entró en vigor en 1989.

18. O "cumbre del clima". Chile es anfitrión de la COP25 2019, la conferencia climática más importante del mundo celebra su convención en territorio latinoamericano.

producto, al reciclaje o a la fabricación con materiales que no generan desequilibrios en el ecosistema mundial.

Sobre la posibilidad del diseño de aportar a resolver la crisis, agrega: Aunque se llevaron a cabo investigaciones muy serias e importantes en estas materias durante estos años y se dieron indicios de que el diseño podía ayudar de forma notable a gobiernos y fabricantes a lidiar con estos temas fundamentales… (Sparke, 2010, p. 150)

En el 2005, entró en vigor "El protocolo de Kioto" adoptado en 1997 en Japón, allí los gobiernos acordaron incorporar una adición al tratado de la CMNUCC que contará con medidas más enérgicas y jurídicamente vinculantes, este acuerdo internacional que tiene por objetivo reducir las emisiones de seis gases de efecto invernadero que causan el calentamiento global, correspondió a un compromiso global en el que cada país suscribiente del protocolo tuvo sus propios compromisos de reducción de emisiones con el objetivo principal de disminuir el cambio climático antropogénico cuya base es el incremento forzado del efecto invernadero.

En el 2015 se realizó la "COP21", una de los encuentros más importantes en la historia de la "Conferencia de las Partes", en donde nace el "Acuerdo de París"[19], un ambicioso convenio para reforzar la respuesta mundial a la amenaza del cambio climático. Fue adoptado por 195 países, se firmó oficialmente el 22 de abril de 2016, el "día de la Tierra" y su aplicación inicia en el año 2020. En el acuerdo se contempla mantener el aumento de la temperatura media mundial muy por debajo de 2°C con respecto a los niveles preindustriales y proseguir los esfuerzos para limitar ese aumento de la temperatura a 1.5°C mediante la disminución de emisiones de gas efecto invernadero (GEI), provocadas por combustibles fósiles como el petróleo, gas y carbón, los cuales al quemarse liberan dióxido de carbono a la atmósfera (CO2), capaces de poner en peligro de extinción al ser humano y a muchas especies que habitan la Tierra.

El acuerdo declara que cada una de las partes (países) deberán cooperar en la adopción de medidas que correspondan a mejorar la educación, la formación, la sensibilización y participación de todos, así como el acceso público a la información sobre la crisis ambiental planetaria. Además, reafirma las posibilidades del conocimiento ambiental de los distintos pueblos y de las comunidades locales como parte de la respuesta estratégica a la problemática global, en el artículo 7 numeral 5 explica:

Las Partes reconocen que la labor de adaptación debería llevarse a cabo mediante un enfoque que deje el control en manos de los países (…) que dicha labor debería basarse e inspirarse en la mejor información científica disponible y, cuando corresponda, en los conocimientos tradicionales, los conocimientos de los pueblos indígenas y los sistemas de conocimientos locales, con miras a integrar la adaptación en las políticas y medidas socioeconómicas y ambientales pertinentes, cuando sea el caso. (2015, p. 29)

El objetivo de esta Conferencia era lograr, por primera vez en más de 20 años de negociaciones de la ONU, un acuerdo vinculante y universal sobre el clima de todas las naciones del mundo. Colombia tiene una guía para el cumplimiento de este convenio: "El acuerdo de París. Así actuará Colombia frente al cambio climático"[20] (2016), donde anuncia al mundo su compromiso para hacerle frente al desafío global del cambio climático. Según el análisis del Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible y la Universidad de Los Andes, el escenario de reducir 20% de las emisiones, era el que tenía un mayor costo beneficio en términos económicos. El texto afirma que:

Colombia es responsable del 0,46 % de las emisiones de gases de efecto invernadero a nivel global, según datos de 2010. Sin embargo, esta participación tiene tendencia a crecer. (…) A pesar de que las emisiones en Colombia son relativamente bajas en comparación con otros países, sus emisiones acumuladas entre 1990 y 2012 la sitúan entre los 40 países con mayor responsabilidad histórica en la generación de emisiones de gases de efecto invernadero. Principalmente, por la deforestación. (p. 28)

En el 2018, el "Grupo Intergubernamental de Expertos sobre el Cambio Climático"[21], realizaron el "Reporte Especial Calentamiento Global de 1.5ºC", Del cual la OMM en su sitio web comunica, es el informe más importante que se haya publicado en los 30 años de del IPCC; donde reta a la humanidad a realizar cambios inmediatos y profundos para lograr la disminución del progresivo calentamiento global de 2ºC a 1.5ºC y así evitar futuros desastres, una llamada de atención enérgica que nos pueda hacer reaccionar:

El nuevo informe sobre el Calentamiento global de 1,5 °C hace hincapié en el hecho de que limitar el calentamiento a un valor de 1,5 °C requeriría de transiciones sin precedentes en todos los aspectos de la sociedad e insiste en los enormes beneficios que revertirán en la salud, en los ecosistemas y en el desarrollo de una economía sostenible frente a un aumento de 2 °C o más (2019)[22].

---

19. El (AP) es un tratado internacional legalmente vinculante: Significa según el derecho internacional público, que crea obligaciones y dispone de mecanismos procedimentales capaces de disponer incentivos efectivos para asegurar que las partes cumplan con sus obligaciones.

20. El texto explica las Contribuciones Previstas y Determinadas a Nivel Nacional (INDC, por su sigla en inglés). Realizado con el apoyo de la Fundación Natura, el Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible y la WWF-Colombia

21. Panel que evalúa miles de artículos científicos que se publican sobre los riesgos relacionados con el cambio climático. Más información en: (https://www.ipcc.ch/)

22. Clare Nullis, Oficina de Comunicación y de Relaciones Públicas de la OMM (https://public.wmo.int/es)

Para concluir, este capítulo más que un resumen histórico sobre política ambiental y conciencia ecológica, es un mapa de viaje que ubica al diseñador en las vigentes e internacionales rutas concertadas, ilustra las posibles demandas para su disciplina basadas en las circunstancias socioambientales de la época y las necesidades de un mundo globalizado e interdependiente que busca superar estratégicamente la actual crisis civilizatoria. Así ahora, múltiples áreas del conocimiento incluyendo el diseño, se enfrentan a retos metodológicos, técnicos y tecnológicos sin precedentes en el desarrollo cultural de la humanidad, un cambio apremiante que involucró a todos y cada uno, de manera local, nacional, regional e internacional.

La sostenibilidad refiere al equilibrio de una especie con los recursos de su entorno, es un modelo que implica cambios de forma y fondo para la conservación de los sistemas ecológicos del planeta: En la creación y el crecimiento de ciudades, en los niveles de producción y consumo, en la realización de productos y servicios, en la invención de tecnologías e innovaciones, en el modelo de diseño para un mundo sistémico y complejo, entre otras transformaciones que en esencia, implican promover un proyecto de desarrollo sustentable con sus respectivos valores. Para resaltar, muchas acciones actuales supuestamente orientadas hacia el progreso resultan claramente insostenibles, porque implican una carga demasiado grande sobre los ya insuficientes recursos naturales, puede que esas acciones reflejen utilidades económicas en nuestra generación, pero implican que las futuras generaciones heredarán las pérdidas, (deuda que no se les podrá pagar nunca).

Ahora está claro, que si alguno de los elementos que componen el ecosistema planetario fueran dañados o el equilibrio entre estos se rompiera, o si se agotaran sus recursos, el sistema ecológico mundial sufriría graves daños y posiblemente colapsaría. La intención en este capítulo está en posicionar al diseño como una actividad resolutiva, resignificada y adaptativa, capaz de ajustarse a este nuevo paradigma ambiental, haciendo interconexiones entre las necesidades de la sociedad y el equilibrio ambiental, entre la industria y la ecología, entre la cultura y la naturaleza. Victor Margolin en su artículo “Diseño y el riesgo de cambio” (2011) declara:

Este es el riesgo de cambiar el mundo en que vivimos por uno mejor, donde los problemas que nos atormentan en la actualidad, tales como el cambio climático, la pobreza y las amenazas militares, no posean el mismo nivel de influencia en nuestras vidas. Hablo del riesgo de crear una nueva cultura de sustentabilidad con la cual podamos vivir más cercanos a principios ecológicos y a ideales de justicia social que han sido articulados en una serie de documentos, tales como la Declaración Universal de Derechos Humanos. (p. 59)

Tanto la publicación de los reveladores informes científicos, como las históricas conclusiones dadas en los reuniones ambientales de carácter internacional que se han mencionado, generaron importantes cambios a nivel global, principalmente en la toma de conciencia de la humanidad sobre las diversas situaciones que amenazan al planeta. A raíz de estos precedentes fue como se establecieron los primeros grupos ambientalistas y organizaciones de investigación que están trabajando por el uso e innovación de tecnologías limpias, la conservación de las especies, la abolición de los ensayos nucleares, en contra de la contaminación en sus múltiples aspectos y otros asuntos vitales que dan sentido al movimiento de conciencia ambiental mundial, como también a una nueva manera de ver las ciencias y las disciplinas desde la sustentabilidad.

El diseño con pensamiento ambiental permite una visión sistémica, compleja, interdisciplinaria y sustentable que abre camino sobre los antiguos paradigmas reduccionistas de la ciencia que tenían como uno de sus objetivos principales dominar la naturaleza y que han fracasado. Ahora se hace necesario una mayor comprensión del ecosistema planetario para aprender a vivir en él, puesto que también nosotros, somos naturaleza.

El diseño y otras disciplinas tendrán entonces, entre sus múltiples desafíos, que aportar a una relación más armoniosa entre el entorno artificial humano y el ambiente natural-; tema que se trata a continuación, en donde se establece un puente con algunos elementos introductorios, continuando así, con el acercamiento a un enfoque que propone que el diseño sustentable en Colombia puede estar fundamentado desde los lineamientos del pensamiento ambiental latinoamericano, que permita perfilar y empoderar al diseñador en cualquiera de las líneas de esta área, como agente aportante en la búsqueda del restablecimiento del equilibrio ambiental de manera local y global.

PerreArt: una revisión crítica de las producciones audiovisuales de los videos de cantantes femeninas de "reggaetón" desde la relación imagen-narrativa

Manuela Arias Ospina
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
manuela.101712237@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Luis Miguel Caldas Mera
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
luis.101710031@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Linda Catalina Rojas Verano
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
linda.101810610@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

El siguiente trabajo recoge los resultados de una investigación centrada en la brecha existente entre las letras y el material visual que converge dentro de un video musical de reggaetón femenino. A través del análisis de los videos de reguetón de varias artistas femeninas -seleccionados en función de su popularidad en servicios de streaming-, fue posible confirmar la hipótesis sobre la objetivización femenina a través de la sexualización de sus cuerpos en la producción de videoclips. Otras características como el montaje, el vestuario, los guiones y la utilería también contribuyen al significado sexual generalizado, aun si la letra quiere connotar algo diferente. A pesar de haber crecido como una rama independiente del género, el reguetón femenino aún depende de muchos de los estereotipos relacionados con el reguetón masculino tradicional, lo que sigue retrasando su propósito de empoderamiento de la mujer. Estos hallazgos convergen en una experiencia sensorial compleja que pretende consolidarse en la propuesta de una instalación interactiva, donde se haga posible que personas externas experimenten de primera mano los conceptos entrelazados detrás de las producciones audiovisuales del reggaetón femenino.

ABSTRAC

The following paper acknowledges the results of an investigation focused on the breach that exists between the lyrics and the visual material intertwined within a female reggaeton music video. Through the analysis of various female artists' reggaeton videos selected according to their popularity throughout streaming services-, it was possible to confirm the hypothesis about female objectification through the sexualization of their bodies into videoclips' production. Other features such as screenplays, costumes, scripts, and utilery also contribute to the generalized sexual meaning, even if the lyrics may want to connote something different. Despite having grown as an independent branch of the genre, female reggaeton still depends on many of the stereotypes related to traditional, masculine reggaeton, which keeps leaving behind its purpose of female empowerment. These findings converge in a complex sensory experience that aims to consolidate into an interactive installation proposal where it would be possible for outsiders to experience first-hand the concepts intertwined behind the audiovisual productions of female reggaeton.

PALABRAS CLAVE

Feminismo; Instalación; Producción audiovisual; Reggaetón femenino; Semiótica.

INTRODUCCIÓN

Las producciones audiovisuales de reggaetón están determinadas generalmente por una secuencia de estereotipos que validan al género musical. En el caso de las artistas femeninas, estos estereotipos acentúan no solo la visión de las mujeres como objetos de deseo, sino también el valor de la industria como perpetuadora de los modelos conductuales que influencian a la juventud que consume sus productos. A pesar de que estas artistas han intentado reclamar su lugar en la escena del reguetón cambiando su discurso y transmitiendo mensajes de empoderamiento femenino, todavía es difícil diferenciar tal mensaje cuando sus producciones visuales utilizan aún los mismos símbolos que las tradicionales.

Los estudios antropológicos sobre género en el reggaetón y los análisis lingüísticos de la composición de sus letras no son temas nuevos de estudio. Partiendo de que el objeto de análisis son temas musicales de un género que tiene sus orígenes en ambientes marginales/violentos, se vuelve necesario dentro de una sociedad evidenciar como este se ha ido transformando y cuántos y cuáles han sido los cambios en su interior. Maria José Gallucci (2008), por ejemplo, hace un análisis crítico del discurso en su artículo, mientras que describe y explica la imagen que se expresa de la mujer en las canciones de reggaetón por parte de los intérpretes masculinos. También Virginia Guarinos (2012) contempla el papel femenino en el lenguaje escrito de las canciones

de reggaeton y añade el componente visual al revisar también videos masculinos y corroborar la persistencia de estereotipos habituales.

La investigación en la cual está basado este artículo, comprende una revisión general de al menos unas cinco ramas teóricas que ayudaron a enriquecer las perspectivas del proyecto. Fue necesario acudir a un enfoque lingüístico, y descomponer al montaje en un sistema codificado cuyo orden es tan enrevesado como la lengua según Saussure (1961). Se revisaron elementos semánticos dentro de los símbolos y signos utilizados dentro de la composición audiovisual, así como los actos de habla (Searle, 1994) presentes en cada video. El montaje fue la base del análisis estructural, dado que "el montaje permite construir una espacialidad y una temporalidad propias de la imagen secuencial con claras diferencias respecto al tiempo y al espacio de la realidad" (Villafañe-Mínguez, 2002, p.210). Se revisaron los orígenes del reggaetón y sus movimientos culturales, cómo se ha gestado el movimiento del reggaetón femenino y, por supuesto, qué influencia tiene en la actualidad.

También, para la segunda fase de la investigación, se tuvieron en cuenta los conceptos de interfaz y prosumidor. Fue necesario no sólo el análisis del material audiovisual en sí, sino también la respuesta de su público y su correspondiente influencia. Se retomaron los actos de habla para enfatizar el acto perlocutivo, tomado como consecuencia directa de la información proyectada por los videoclips. Se estudiaron los patrones de comportamiento de fanáticos a través de las redes sociales, considerando que la creación de comunidades virtuales, seguidoras de una misma tendencia o ideología, se genera a partir de la creación de estos espacios virtuales. Ya que según Manovich "En términos semióticos, la interfaz del ordenador actúa como un código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes" (Manovich, 2006, p.113), una instalación creativa permite la transmisión significativa del contenido a la vez que la participación del usuario.

Se pretende dar cuenta de las conclusiones de una investigación de carácter descriptivo, concebida con el fin de incentivar una revisión crítica entre los consumidores de reggaetón –especialmente mujeres jóvenes- acerca del doble discurso que este maneja dentro de sus producciones audiovisuales, mezclando letras que pueden contener un significado más positivo frente a la imagen femenina, pero manteniendo elementos visuales característicos del reggaetón tradicional donde se presenta como narrativa principal la imagen del poderío masculino y se incluyen referencias la violencia simbólica, la identidad masculina , y una muy explícita sexualidad; objetivando así el cuerpo de la mujer y prolongando su dependencia de las visiones masculinas sobre su propio arte.

Aún cuando las artistas femeninas en la actualidad gozan de gran reconocimiento y la letra de sus canciones se ha visto favorecida por una tendencia a proyectar sus deseos como mujeres, hay un contraste cuando se observan los videoclips en unidad. No hay una relación directa en cuanto a la connotación del mensaje verbal y el mensaje visual, y a pesar de promulgar un mensaje de independencia y autoridad, sus videos se siguen construyendo a partir de los elementos simbólicos de los videoclips para cantantes masculinos: se sigue generando una producción visual enfocada en mostrar el cuerpo de la mujer como un objeto. Sigue siendo una constante ver secuencias cuyos planos principales son encuadres del cuerpo de la mujer, lo que enfatiza la idea de seguir mostrando la figura femenina como objeto de deseo sexual aunque dicho aspecto sea negado en el componente narrativo.

MÉTODO

Este trabajo investigativo es de carácter descriptivo y explicativo, pues además de mostrar los fenómenos que tienen cabida dentro de este género musical también se indagó acerca de cómo estos impactan en el público objetivo, por lo que se decidió trabajar entonces con procesos que llevan hacia resultados de investigación cualitativos para un posterior análisis. Además de esto, es lógico-documental, pues a partir de la recolección y el análisis crítico de los datos recogidos, se llegó a conclusiones que permitieron una nueva interpretación de la información y un mejor entendimiento tanto del contexto como de las causas y consecuencias del problema identificado.

Partiendo de un método deductivo, se hizo un análisis riguroso y objetivo de los videos musicales de artistas de reggaetón femeninas al explorar aquellos elementos connotativos y simbólicos del montaje que generan un discurso determinado. Por otra parte, también se analizó el discurso presente en los videos de reggaetón de artistas femeninas, para confirmar la tesis de que sus letras están en desacuerdo con las imágenes seleccionadas para los videoclips. Ya en una instancia más avanzada de la investigación se escogió analizar unas muestras de videos encontrados en la red social TikTok, donde los usuarios mediante actos perlocutivos del lenguaje toman los discursos preestablecidos en los videoclips de reggaeton y se apropian de ellos al replicarlos y crear una versión propia de dichos contenidos. Se escogieron las redes YouTube y TikTok debido a que facilitaban el camino para llegar a la comprensión de las partes emisoras de los mensajes y el público que se buscaba abordar, en este caso, mujeres jóvenes. Este es el público que será tanto objeto de análisis como de proyección de resultados, pues con base en las conclusiones obtenidas se dará lugar a la creación de una instalación interactiva, donde estas mujeres serán quienes participarán de los hallazgos obtenidos. Estas mujeres jóvenes, considerando la ubicación que tendrá la instalación (Universidad de Caldas, Sede Central), deben tener una edad entre los 16-25 años, serán estudiantes de universidad pública, pertenecientes a un estrato bajo-medio. Son mujeres con capacidad media de análisis y comprensión, que aspiran a un mejor futuro mediante la educación pero, a su vez, disfrutan su juventud asistiendo a fiestas y actividades

extra-clase. Gustan del reggaetón como género musical, pero también han adoptado expresiones estéticas propias del género como las uñas largas, cierto tipo de peinados, cierto tipo de accesorios e, incluso, cierto vocabulario.

Los cuadros fueron construidos como una solución ad hoc al problema identificado, pues dadas las características y los objetos de estudio de la investigación fue preciso elaborar este material de forma muy específica. Las cantantes de reggaetón, las jóvenes consumidoras de este tipo de música, el carácter mediático del material audiovisual a analizar y las plataformas digitales a través de las cuales se difunde este contenido fueron determinantes en la construcción de estos instrumentos de análisis.

Las estrategias de recogida de información se elaboraron a partir de instrumentos de evaluación que fueron desarrollados con base en elementos tomados de la semiótica, los lenguajes verbal, visual y corporal; y elementos del diseño tales como elementos cromáticos y elementos específicos dentro del campo del diseño audiovisual. Se está hablando entonces de un estudio descriptivo, en el que se abordó el análisis de los videos de las cantantes de reggaetón a partir de cuadros explicativos en los que se obtuvo la información que se requería de manera ordenada para un posterior análisis singular de cada ítem. El estudio adquiere el carácter descriptivo en un segundo momento de análisis, en el cual se evaluaron los comportamientos de los prosumidores en la red social TikTok, para lo cual se elaboró un cuadro con características similares al anterior y que va de la mano con este en función de obtener un análisis lo más paralelo posible, lo cual se logró gracias a la cantidad de elementos en común que tienen los cuadros elaborados, pese a las diferencias existentes entre los formatos del material de análisis.

Una vez definidos el método y los instrumentos de análisis, se procedió a hacer el análisis de los videoclips de las cantantes de reggaetón. Para esta investigación se buscó que la mayoría de sujetos de análisis fueran de origen colombiano, por lo cual se escogió a las cantantes Karol G, Farina y Natti Natasha. Artistas latinas (las dos primeras colombianas) cuyas producciones musicales tienen un número significativo de visitas y reproducciones en YouTube, razón por la cual se concluye que forman parte de las artistas más destacadas en dicho género actualmente, y así mismo sus acciones en la red social TikTok influyen significativamente en el comportamiento de nuestro público objetivo.

Se analizaron las cuatro canciones más destacadas en sus respectivos canales de YouTube para un total de doce videoclips en total, algunos de estos videos abarcan colaboraciones con otros artistas como Prince Royce, Bad Bunny, Nicky Minaj, entre otros. En estos casos se evidencia que los números de visitas son significativamente mayores, lo cual habla de este fenómeno como una fórmula musical exitosa en la que estas colaboraciones constituyen una fuerte plataforma para que los artistas participantes sean reconocidos por el público contrario.

El desarrollo de estos análisis fue extenso debido a la duración de los videoclips, la cantidad de cambios en términos de escenarios y vestuario, los variados ángulos y planos, la cantidad de elementos a analizar en términos de montaje y los lenguajes verbal y visual; y por último los elementos de sincretismo semiótico.

Después de esta primera etapa del análisis, el centro de atención fue la red social TikTok, donde las muestras recolectadas fueron tres versiones distintas de un mismo reto. De cada artista se seleccionó una pieza musical y se observó como distintas prosumidoras se apropiaron de dicha canción a su manera, mediante el análisis de los actos perlocutivos del lenguaje inscritos en estas participaciones. Esta etapa del análisis fue más corta debido a las características de los TikTok's: duración máxima de 15 segundos y un mismo encuadre, vestuario y color a lo largo de las secuencias.

Finalmente las conclusiones permitieron establecer cuál sería la ruta más adecuada para pensar en la interfaz a desarrollar posteriormente. Estas llevaron a tomar la determinación de elaborar una instalación interactiva en un espacio físico, cuya finalidad será ayudar a incentivar una visión crítica respecto al doble discurso contenido en las producciones de los videos de reggaeton femeninos, y por tanto se espera que lleve a nuestro público a ser un poco más consciente de la música que consume.

RESULTADOS

Los hallazgos que se presentan a continuación se organizan de acuerdo al orden de uso que se le dio a cada recurso, teniendo en cuenta variables que comprenden elementos lingüísticos y elementos visuales en la producción y postproducción de videoclips de artistas de reggaetón femenino. Cabe resaltar que los videos elegidos para el análisis tienen altos índices de popularidad y visitas en plataformas de streaming como Youtube.

Análisis de videos musicales

Se encontró que muchas de las tramas construidas para los videoclips se presentan como una historia con secuencia narrativa, que a pesar de tener un eco semántico con la letra de la canción, se desliga de su literalidad y permite al espectador adentrarse en otra narrativa. Este recurso se utiliza presuntamente con la intención de expandir el significado de las letras reducidas, o incluso tergiversar y generar un punto de interés en el público desde el cual le sea posible identificarse hasta cierto punto con la situación. Por otra parte, se observó que las letras se concentran en temas que giran en torno al sexo y a un alto status social, al cual se llega por medio de la adquisición de objetos de lujo.

Se detectó que la diversidad de recursos cinematográficos en el montaje de los videos es baja. No se presenta una mayor exploración referente a los movimientos de cámara, la angulación y los planos. La mayoría de los vídeos analizados usan los planos detalles como recurso para jerarquizar los elementos importantes en la narrativa del video, los cuales

suelen ser partes del cuerpo femenino, pecho, caderas y rostro; y elementos que connotan riqueza, poder y éxito como autos, joyas, licores y dinero. Por otra parte, fue posible hallar que dentro de los videos hay un elemento publicitario fuerte, pues constantemente es visible la presencia de algún logotipo o marca, y ya sea de manera directa o indirecta, se incita al espectador a consumir este producto.

Se descubrió que los elementos estereotípicamente femeninos tienen un uso exagerado, ya que se explota el concepto y se satura la imagen. Hay una presencia amplia del color rosa y de elementos como el maquillaje, la ropa y los zapatos. También hay una generalización del comportamiento femenino desde la perspectiva masculina, como en el caso de las interacciones entre varias mujeres que aluden nuevamente a la interpretación y deseo del género contrario.

También fue posible identificar un claro mensaje de apropiación y liberación sexual por parte de las cantantes. Su postura frente a los encuentros sexuales se evidencia en la mayoría de letras, y se deja en claro que es una situación consensual y deseada. Sin embargo, las narrativas de los vídeos tienden a fetichizar dichas intenciones y se suelen centrar más en el deseo masculino. No se expone una fuente de deseo para la mujer, no se muestran cuerpos masculinos ni hay mayor interacción con estos; además, la indumentaria de las presencias masculinas no está pensada desde la exhortación de sus atributos corporales.

Por último, se observó que se hace un uso abierto del vocabulario, en el que se habla explícitamente del sexo y las intenciones carnales. Sin embargo, también es común el caso de metáforas y símiles para referirse a distintas partes del cuerpo. La vagina es sustituida en muchas ocasiones por artículos de panadería, al igual que se hacen apologías al pene mediante objetos fuertes o con figura literalmente fálica.

Análisis de videos de Tik Tok

A partir del análisis general de las tendencias identificadas en dichos videos, se detectó que las creadoras de estos contenidos procuran imitar la apariencia física, los bailes, los gestos y el comportamiento de las cantantes de reggaetón; en algunos casos de forma mimética, y en otros de forma más creativa. Las tendencias halladas pueden ser clasificadas en tres grupos: baile (twerking), gesticulación (mímica) y representación mimética. También se encontró que hay una alta propensión a mostrarse usando prendas que dejan al descubierto gran parte de su cuerpo; usar ángulos y planos de grabación que jerarquizan partes de su cuerpo, siendo los pechos, la cadera y el rostro las más importantes; y realizar pasos de baile que resaltan estas mismas partes.

Instalación interactiva

Se planea hacer una instalación interactiva que cuenta con 5 momentos vistos desde la experiencia del usuario. En orden, estas son: contextualización, exploración, inmersión, autoevaluación y repulsión. En estos momentos se espera que el usuario pase de un estado de indiferencia a una perspectiva crítica en cuanto al contenido verbal y visual que presenta el reggaetón. Cabe resaltar que la instalación no pudo ser llevada a cabo debido a la contingencia presentada en el año 2020 por el virus covid-19.

CONCLUSIONES

A partir del análisis de los videos musicales de reggaetón de cantantes femeninas y videos cortos pertenecientes a la plataforma digital Tik Tok, se puede evidenciar que si bien existe la intención de promover un discurso de empoderamiento femenino, ciertos versos y el contenido visual de estas producciones contradicen este discurso, promoviendo una imagen en la que la mujer se percibe como un objeto, pues se evidencia una relación equiparable entre su figura y objetos de lujo como los automóviles o el dinero.

El uso constante de onomatopeyas y figuras de estilo como el símil permiten reconocer una preferencia por temas como el sexo, el deseo y la diversión pasajera, en la cual el uso de estas figuras resulta más un artilugio estético que uno de censura, ya que es evidente que hablar de sexo abiertamente no representa un problema. Las cantantes femeninas expresan explícitamente en sus letras y en su actitud su postura en pro de la liberación sexual femenina, por lo tanto, es evidente su anuencia frente a los encuentros sexuales a los que se hace referencia. A pesar de esto, los videos musicales se enfocan en el deseo masculino, pues en estos el hombre no representa un objeto de deseo por su indumentaria, mientras que las mujeres suelen mostrar más su cuerpo. El análisis de la plataforma Tik Tok permitió determinar que las artistas de reggaetón femenino son vistas por muchas mujeres (muchas de ellas menores de edad) como un ejemplo a seguir, por lo tanto, buscan imitar su apariencia física y su comportamiento.

Por último, teniendo en cuenta el número de visitas en la plataforma Youtube, se puede afirmar que a pesar de la larga trayectoria del género y a las múltiples mujeres que han hecho parte del mismo, las artistas de reggaetón femeninas aún no cuentan con una popularidad equiparable a la de sus colegas masculinos; por lo tanto, los videos más populares de estas artistas suelen ser colaboraciones con cantantes masculinos. Los primeros pasos en el camino hacia la difusión de un mensaje de empoderamiento femenino a partir de los videos de reggaetón de artistas femeninas han sido dados, sin embargo hace falta que estas producciones tengan en cuenta el rol de la mujer en la sociedad actual y sean coherentes en cuanto a su discurso verbal y visual.

REFERENCIAS

Galluci, M, J. (2008). Análisis de la imagen de la mujer en el discurso del reggaetón. Universidad de Zulia, Maracaibo Venezuela. Recuperado de: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=310/31005506.

Guarinos, V. (2012). Estereotipos y nuevos perfiles de mujer en la canción de consumo. De la romántica a la mujer fálica.
Manovich, L. (2006). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Paidós Ibérica S.A.
Saussure, F. D. (1993). Curso de lingüística general.
Searle, J. R. (1994). Actos de habla. Ediciones Cátedra SA.
Villafañe J., Mínguez N. (2002). Principios de teoría general de la imagen. España: Ediciones Pirámide.

Marketing Ético y Body Positive

Manuela Arias Ospina
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
manuela.101712237@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

La marca como identidad[1] es una de las herramientas más importantes de cualquier negocio o corporación, pues juega un papel esencial en su desarrollo y evolución. Sin embargo, se debe tener mucho cuidado con la manera en que se usa, ya que suele tener gran influencia a nivel social. Muchas marcas llegan a ejercer esta influencia en ámbitos tan disímiles como la política y los estilos de vida, convirtiéndose en un medidor de éxito y presionando desde la expectativa. Aun así, la influencia se convierte también en una gran responsabilidad, dado que la marca asume un compromiso tácito de contribuir a las mejoras sociales y de concientizar acerca de las problemáticas actuales .

Según estudios de comportamiento en el mercado[2], cada vez más consumidores tienen en cuenta los valores y la ética de una marca en su elección de compra, por lo que las marcas se ven obligadas a cumplir con las nuevas exigencias de los consumidores. Este hecho, sin embargo, no es un fenómeno reciente, puesto que los valores de la marca siempre han sido un aliciente para captar la atención y fidelidad del público. "Los consumidores se van a 'fijar' en la ética que creen manifiesta el vendedor en la transacción de compra. Se trata de ganarse la confianza del cliente… atender y servir a los mismos es esencial para iniciar y consolidar la relación con ellos" (Revilla Camacho y Gallego Águeda, 2007. pág. 226) Este sentido ético, sin embargo, no sólo envuelve la visión intrínseca de la empresa; no basta con que sea transparente frente a su gestión, sino también su relación con el entorno, la manera en que reconoce las problemáticas actuales y el cómo consolida su apoyo a las causas sociales.

El esfuerzo que hace una empresa para hacer más éticas sus comunicaciones y su marketing no solo es una cuestión ideológica, por supuesto, dado que también va a repercutir de manera positiva en todas las áreas del negocio. Solo mirándolo en términos generales, dentro de los beneficios del marketing ético que plantea Natalia de la Peña Frade (2018), podemos contar que:

- Otorga prestigio a la empresa y mejora su reputación.
- Añade valor a tu producto.
- Favorece el negocio y mejoran las ventas.
- Se evitan malas prácticas.
- Se establecen relaciones a largo plazo con stakeholders y clientes.

Mejora la calidad del personal, la cohesión del equipo y su compromiso.

Mejora la competitividad.

Facilita la conexión entre los consumidores y la marca.

Ahora, no es necesario detenerse en una definición exacta de la ética, pero para el quehacer del diseñador, pensar en un marketing ético implica una visión global de las problemáticas, cierta consciencia colectiva y empatía que se ven reflejadas en las acciones de la marca para con su público. Es por ello que podemos pensar en una marca ética a partir de 3 características: Es moralmente correcta (implicando una conexión real y natural desde sus valores internos y medios comunicacionales); no hace daño a nadie (lo cual incluye personas, animales, medio ambiente); y contribuye a la sociedad. Este último punto no implica que se convierta en una organización sin ánimo de lucro, pero sí que tenga la empatía suficiente para reconocer los problemas dentro de su contexto y realizar pequeñas acciones a favor de su solución.

Usualmente la ética de las marcas también nos lleva a hablar de inclusividad. Y sí, es una palabra que se usa mucho últimamente, y algunos tienen sus reservas, pero es necesario tenerla en cuenta cuando se habla de ethical marketing[3]. La inclusividad genera un sentimiento de equidad, de justicia; ayuda a la visibilidad de las minorías,

---

1. Según Joan Costa (2004), la marca es la realidad de los públicos, de sus productos y servicios. La identidad corporativa, a su vez, es el conjunto coordinado de signos visuales por medio de los cuales la opinión pública reconoce instantáneamente y memoriza a una entidad o un grupo como institución.

2. El valor de la marca desde la perspectiva del consumidor. Estudio empírico sobre preferencia, lealtad y experiencia de marca en procesos de alto y bajo involucramiento de compra (González Hernández, Eva M., Orozco Gómez, Ma. Margarita y Barrios, Alejandra de la Paz. 2011) y Los valores de los consumidores y las preferencias en el comportamiento de ir de compras (Sánchez, F. J. S., y de Juan Vigaray, M. D. 2009)

3. Entendido como la incursión de la teoría ética en el contexto del marketing.

Según Murphy (2005) el ethical marketing es el conjunto de comportamientos habituales que se evidencian en las políticas de marketing, individualmente, por parte de cada uno de los involucrados en la toma de decisiones a nivel de la corporación, que a su vez sean transparentes y dignas de confianza, además de las acciones que se caractericen por la integridad y la equidad en las relaciones con los consumidores y demás stakeholders.

da voz a las causas sociales y genera un impacto positivo en cuanto se reconocen las diferentes identidades y se evita su exclusión tanto desde la publicidad como desde los públicos objetivos.

En caso de que no se quiera ver por el lado empático, también hay una muy buena justificación económica y es el hecho de que: primero, la mayoría de mercados dirigidos hacia minorías están aún inexplorados; y segundo: la condena por excluir a cualquier grupo social en la actualidad desemboca en una visión negativa de la marca, y por tanto crea malos suscriptores cuya opinión y "mala publicidad" tienen más peso del que cree, contando con el auge de las redes sociales y las comunidades en línea (la cultura de la cancelación[4], aún en un ámbito publicitario diferente, es uno de los mejores ejemplos sobre el poder de la opinión pública y las consecuencias de una imagen negativa).

Dentro de la misma discusión, hay también muchísimos subtemas que pueden incluirse -valga la redundancia- bajo el concepto de inclusividad. Actualmente tenemos unos más trendy que otros, pero en general podríamos considerar cosas como:

La sostenibilidad y sustentabilidad -que también es uno de los temas pertinentes para diseño- y que nos llevan directamente a acciones por el cuidado del medio ambiente.

La celebración, orgullo y reconocimiento de las comunidades LGBTQ, que incluye sobre todo una re-significación y cotidianización frente a la sociedad.

La diversidad y equidad racial, lo que conlleva también a la destrucción de estereotipos y cánones de belleza que, en nuestro caso, nos han impuesto sobre todo desde Europa, una cultura que no nos pertenece y que en sí no se ajusta a nuestra fisonomía y proyección fenotípica.

Y, por último pero no menos importante, la diversidad de cuerpos, que abarca diferentes enfoques y diferentes características, pero que son tal vez a las que más se les ha dado visibilidad en los últimos años.

Cuestiones como la discapacidad- vista desde la corporeidad, porque en sí misma es otra categoría- y la aceptación de rasgos físicos no canónicos (alopecia, vitiligo, cabello afro, entre otros) caben dentro de la discusión de diversidad de cuerpos. Así mismo, por supuesto, es justo y necesario hablar de mi tema favorito (y debo reconocer, por tanto, que implica una posición no parcial), principal promotor de esta reflexión: el movimiento body positive. Y este se aborda a partir del hecho de que cualquier cosa que haga sentir bien, cómodo y aceptado al otro es un logro y una mejora para la sociedad, así que atañe a la responsabilidad del diseñador y a su conciencia profesional como tal.

El body positive nace a partir de una necesidad básica de bienestar consigo mismo. Después de los movimientos más poderosos del siglo XX -el feminismo, la revolución sexual- es más que lógico que alguien también decidiera poner sobre la mesa el tema del cuerpo como objeto a discusión, el cómo se estaban perjudicando a nivel social y emocional generaciones enteras a costa del éxito de la industria de la moda. El nacimiento del body positive está ubicado entre los años 60-90, dependiendo de la fuente y el punto central de defensa. Sin embargo, lo que realmente atañe a esta conversación son los detonantes de tal nivel de incomodidad, el punto de quiebra en donde finalmente se decidió actuar.

La Dra. Fonseca Martinez (Mayo 14 del 2020), por ejemplo, ubica el nacimiento del body positive a finales de los 90, y hace especial énfasis en el fenómeno del fat talk como detonante. "Este se define como cualquier plática enfocada a la crítica del peso, diálogos que forman parte de la vida diaria en diversas partes del mundo y estratos sociales; se ha vinculado con el aumento de síntomas de depresión en pacientes que ya se conocen con el diagnóstico, así como con el desarrollo de conductas de riesgo con la alimentación". Hay una evidente tendencia a la autocrítica y la degradación, y aún en este punto se siguen escondiendo estos modelos esquemáticos que tan solo han cambiado de formato y diversificado sus campos de acción, desde el self deprecating humor hasta los inspiradores testimonios del life coaching y las bajas de peso milagrosas.

Aunque dentro del body positive entran en discusión cuestiones estéticas varias, la talla es una de las más estudiadas y, precisamente, a la que vamos a dirigir nuestra atención en esta ocasión. Hay una polémica muy compleja respecto a esto, dado que los cánones de belleza impuestos han hecho que se forme en el imaginario colectivo un estereotipo que no tiene mucho que ver con la realidad. En Colombia, por ejemplo, la estatura media femenina es de 1.60 [5], y muchas mujeres están incluso por debajo de eso. ¿Alguna vez se han preguntado qué tan complejo resulta conseguir un par de jeans a medida? La constitución nos define como "un país multicultural y pluriétnico", así que

4. "La cultura de la cancelación es una nueva expresión gestada en las redes sociales en pleno siglo XXI para hablar, por ejemplo, acerca de viejos problemas de orden ético, político, económico, cultural, con los cuales la humanidad ha tenido que lidiar desde hace siglos (...) radica en activar las redes sociales para rechazar de manera abierta y tajante actos que inciten a la injusticia social, la intolerancia, el odio y el resentimiento, es decir, todo aquello que transgrede los principios universales de convivencia" (Burgos, E., y Díaz, G. H, 2000)

5. Según la investigación desarrollada por La Fundación Cardioinfantil y la Asociación Colombiana de Endocrinología Pediátrica con el apoyo del Instituto Karolinska (Suecia) y financiada por Colciencias, la talla promedio del hombre colombiano adulto es de 172 cm, y se encuentra en un nivel de normalidad entre los 159 y 186 cm; mientras que la mujer colombiana promedio debe medir 160, y se considera normal en un rango entre los 1485 y 171 cm.

la imagen clásica de voluptuosidad latina tampoco es un referente confiable. ¿Quién define entonces el modelo de partida? ¿Cómo se clasifica y estandariza algo que por definición es de naturaleza disímil?

La media, justamente, se ubica en el punto cómodo que cobija a solo una pequeña parte; los extremos, por consiguiente, son los que se llevan la peor parte -básicamente como un país centralizado- tanto las tallas petite como las tallas grandes. Hay varios puntos álgidos aquí que podrían extenderse a un escrito aparte (el wrong sizing, por ejemplo, como fenómeno de las etiquetas de talla no estandarizadas por las marcas -respondiendo de manera deficiente al interrogante del párrafo anterior- y que por tanto, generan grandes conflictos) sin embargo, volviendo al marketing ético y a las necesidades actuales del mercado, uno de los temas más controvertidos y, nuevamente, de mi preferencia, es el plus size. Es igualmente una cuestión problemática con seguidores y detractores por igual, pero solo viéndolo como un concepto de marketing, es una propuesta que dignifica desde la ética y que, evidentemente, abre muchas posibilidades económicas.

El plus size, o las tallas grandes es, por tanto, una necesidad en el mercado que no está siendo lo suficientemente atendida. Con la presencia activa del body positive en redes y el apoyo ascendente que se presenta frente al tema, nos encontramos con un discurso que no solo apela a una cuestión estética, sino que vela por problemáticas muchísimo más profundas. Aún en pleno siglo XXI, sigue siendo necesario recalcar las consecuencias que conlleva la exclusión y el rechazo "este movimiento (el body positive) aparece como consecuencia de años de vivir bajo la presión social sobre el cuerpo ideal, el cual está definido por las artistas y modelos de moda, quienes llevan a las adolescentes a desarrollar un deseo en muchos casos, inalcanzable de delgadez"(Becker, 2004 en Fonseca Martínez, Mayo 14 del 2020)

La industria de la moda es nada más y nada menos que la segunda con más ingresos a nivel mundial. Solo en Colombia para el año 2019, según la revista Semana (Enero 23 del 2020) se gastaron $20,2 billones de pesos en moda. Y es una inversión lógica, porque la ropa suple, en primera medida, una necesidad básica de protección; pero también es una necesidad social y de reconocimiento. Más que ropa, es un reflejo de nosotros, la imagen que le damos al mundo, algo con lo que nos sentimos cómodos e identificados. Es por eso que muchas marcas reconocidas han decidido tomar cartas en el asunto, no solo abarcando un mayor rango de tallas, sino también generando publicidad inclusiva que reafirma su posición.

Por dar unos cuantos ejemplos, en 2017 Nike decidió lanzar una campaña bajo el slogan la fuerza es la clave, la talla no importa con la que ampliaron su oferta de tallas y, a la vez, cambiaron el enfoque de su perfil de Nike Women en Instagram, visibilizando deportistas con imágenes opuestas como Serena Williams y María Sharapova. También en 2017, la marca forever 21 lanzó una línea de jeans talla grande y los incluyó permanentemente en su stock. Marcas como Fenty, H & M, Michael Kors, incluso Jean Paul Gaultier y Gucci han decidido abrazar la diversidad de cuerpos y sumarse al body positive.

En su pasarela de la Semana de la Moda en París para el 2010, Gaultier trabajó con Beth Ditto - famosa cantante estadounidense, vocalista de la banda The Gossip, reconocida por sus reivindicaciones antibélicas, feministas y en defensa de los homosexuales- como su modelo de apertura, e incluso anunció una colaboración para su primera línea de ropa de tallas grandes (López, María R. Diciembre 20 del 2015). Gucci, por su lado -y en un intento por resarcirse luego de la polémica por sus modelos extremadamente delgadas- se ha encargado de vestir a muchas celebridades consideradas dentro del grupo del plus size para alfombras rojas y eventos de alto renombre, después de que otras marcas se negaran. Ashley Graham lució un diseño de esta casa en la Gala MET del 2019, lo cual no pasó desapercibido para el público, dado que la modelo es una de las mayores embajadoras del movimiento y tanto en sus editoriales como proyectos personales -como el podcast pretty big deal- hablan a favor del autoestima y el empoderamiento femenino.

El único problema, luego de tantos ejemplos esperanzadores, es que todas las marcas anteriormente mencionadas son marcas extranjeras. Las propuestas realmente diseñadas para tallas grandes son muy escasas en Colombia. Sí existen, por supuesto, pero están dirigidas a un público muy delimitado y priorizan funcionalidad sobre estilo. "En Colombia aún hace falta apropiarse del concepto plus size y definir sus implicaciones para las propuestas vestimentarias del mercado local (…) Como diseñador se puede reconocer los diferentes cuerpos correctamente, abordándolos desde sus formas y carencias de indumentaria, generando una solución efectiva con las tres dimensiones a las que atiende un proyecto de diseño: dimensión estético comunicativa, dimensión funcional operativa y dimensión tecno productiva, que se refieren al confort físico y psicológico, los aspectos socioculturales ligados a la pertenencia de identidad y los determinantes técnicos, productivos y materiales ligados a la construcción de las prendas" (Giraldo Beltran, J. 2018)

El papel del diseño en este ámbito incluye una consciencia profunda de las necesidades del target, pero también un nivel de empatía que sobrepasa el deber profesional. En una entrevista realizada a Janeth Vera, egresada del programa de Diseño de Modas de la Universidad ECCI en Bogotá y actual directora del programa, comentó la siguiente historia como inicio de su proyecto académico:

"Yo soy diseñadora de modas desde hace mucho tiempo, en mis inicios, hace más de veinte años, fui asesora de imagen en un almacén que manejaba trajes de cóctel para tallas grandes, ahí, desde la experiencia, las personas llegaban de otras tiendas muy molestas, anímicamente destruidas. Yo les preguntaba '¿Qué es lo que pasa cuando tú llegas a un almacén a buscar asesoría y la ropa que quieres?', me

responden como ‘A mí lo peor que me puede pasar es que me atiendan’, respuestas como esas marcaron muchísimo en mí como diseñadora”.

Gracias al trabajo y gestión de Janeth Vera, recientemente se incluyó en el pensum del programa de diseño de modas de la ECCI, clases orientadas a la creación de tallas grandes. La diseñadora y docente coincide en que el segmento de mercado de las tallas grandes es una gran oportunidad de emprendimiento que se basa en una necesidad social “decidimos trabajar mercados reales, se hace un análisis de estudio y pasarelas inclusivas, una de ellas es con personas de tallas grandes, porque en este momento no hemos encontrado una marca o un estilo de ropa que incluyan esa condición”(Contenidos Digitales K. Febrero 27 del 2019)

El asunto de las tallas, y todo lo relacionado a la inclusión dentro del marketing, es importante en cuanto se entiende al target como una distinción psicológica y sociodemográfica. La determinación de un público objetivo apunta hacia un estilo de vida y, por tanto, a un mercado en donde se pueden atraer consumidores para un producto con características afines. La inclusión de diversidades -ya sea desde la deconstrucción de estereotipos, la publicidad inclusiva y, por supuesto, el marketing ético- es un tema que nos atañe desde el quehacer del diseñador y nos enfrenta al cuestionamiento de la responsabilidad social. Tal vez no cambiemos el mundo con una pieza gráfica o audiovisual, pero sí podemos contribuir, un paso a la vez, con la evolución paulatina del paradigma colectivo.

REFERENCIAS

Burgos, E., & Díaz, G. H. (2000). La cultura de la cancelación:¿ autoritarismo de las comunidades de usuario?. La cultura, 105

Contenidos Digitales K (Febrero 27 del 2019) La importancia de las tallas grandes en la moda https://www.kienyke.com/moda/la-importancia-de-las-tallas-grandes-en-la-moda

De la Peña Frade, Natalia (Mayo 14 del 2018) Marketing ético: la respuesta a las demandas del consumidor. Semrush Blog. https://es.semrush.com/blog/marketing-etico-respuesta/

Fonseca Martínez, Sugely (Agosto 20 del 2020) El movimiento “body positive” ¿De dónde proviene? ¿Cuál es la importancia de conocerlo?. Comenzar de Nuevo A.C. https://comenzardenuevo.org/el-movimiento-body-positive-de-donde-proviene-cual-es-la-importancia-de-conocerlo/

Giraldo Beltran, J. (2018). Fenómeno plus size y moda. El concepto de talla grande y sus implicaciones para el diseño de vestuario en Medellín (Tesis de grado, Escuela Arquitectura y Diseño)

González Hernández, Eva M., Orozco Gómez, Ma. Margarita, & Barrios, Alejandra de la Paz. (2011). El valor de la marca desde la perspectiva del consumidor. Estudio empírico sobre preferencia, lealtad y experiencia de marca en procesos de alto y bajo involucramiento de compra. Contaduría y administración, (235), 217-239. Recuperado en 21 de mayo de 2021, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0186-10422011000300011&lng=es&tlng=es

Costa, J. (2004). La imagen de marca (p. 18). Barcelona: Paidós

López, M. R (diciembre 20 del 2015) Beth Ditto y Jean Paul Gaultier lanzan una colección de tallas grandes. Ediciones El País S.L. https://elpais.com/elpais/2015/12/15/estilo/1450181141_178482.html

Murphy, Patrick E.; Gene R. Laczniak; Norman E. Bowie; Thomas A. Klein (2005). Ethical marketing. Upper Saddle River, N.J: Pearson Prentice Hall

Portafolio (Enero 25 del 2019) Diseño de tallas grandes, un negocio que evoluciona en las aulas. El Tiempo Casa Editorial. https://www.portafolio.co/economia/reforma-tributa ria /reforma-tributaria-academicos-presentan-propuesta-para-recauda-20-billones-552110

Publicaciones Semana SA (Enero 23 del 2019) $20 billones gastaron los colombianos en moda durante el 2019. https://www.semana.com/cuanto-gastaron-los-colombianos-en-moda-durante-el-2019/281119/#:~:text=%2420%20billones%20gastaron%20los%20colombianos%20en%20moda%20durante%20el%202019

Redacción El Tiempo (Octubre 16 del 2013) ¿Está usted dentro del rango de estatura promedio de los colombianos? https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13128617#:~:text=-Dentro%20de%20los%20principales%20hallazgos,148%2C5%20y%20171%20cm

Revilla Camacho, M.A., & Gallego Águeda, M.A. (2007). La Importancia de la Ética en la Venta desde el Punto de Vista del Consumidor. Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa, 13(1),209-230.[fecha de Consulta 18 de Mayo de 2021]. ISSN: 1135-2523. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274120260012

Sánchez, F. J. S., & de Juan Vigaray, M. D. (2009). Los valores de los consumidores y las preferencias en el comportamiento de ir de compras. Revista Española de Investigación de Marketing, 13(1), 7-34

Televisión y memoria: una sociedad en pantalla

Natalia Giraldo Vanegas
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
natalia. 101811816@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

La televisión tiene un futuro incierto. Las opciones de contenido disponibles y la diversidad en el mercado de contenidos ha cambiado la forma en la que se considera la audiencia, pasando de una experiencia de público a una de usuario individual. Dicha transformación ha llevado a la televisión a aproximarse a este nuevo modelo, sin embargo, la forma en la que la televisión funcionaba antes de estos cambios tenía implicaciones relacionadas con la sociedad y la manera en la que la audiencia se relaciona con el medio. Considerando las características de la transmisión televisiva, se hace una exploración de la relación que la televisión tiene con la sociedad, y como esta se traduce en la forma en la que los contenidos han sido transmitidos, revisando los hechos relacionados con los ataques del 9/11 y la relación del público con las imágenes mostradas, las reemisiones de programas y la manera el que la memoria opera en la televisión.

PALABRAS CLAVE

Televisión; Sociedad; Contenido; Memoria; 9/11.

ABSTRACT:

Television has an uncertain future. The available content options and the diversity in the content market has changed the way the audience is taken into account, from an audience experience to an individual user experience. This transformation has led television to resemble this new model, however, the way in which television worked before these changes had implications related to society and the way in which the audience relates to the media itself. Bearing in mind the characteristics of television transmission, an exploration of the relationship that television has with society is made, and how this results into the way in which the content has been transmitted, reviewing the events related to the 9/11 attacks and the relationship of the audience with the images shown, the reruns of programs and the way memory operates on television.

KEYWORDS

Television; Society; Content; Memory; 9/11

En la actualidad es difícil pensar en un futuro para la televisión tal cual la conocíamos. Los informes de sintonía y las actitudes de las audiencias han cambiado de manera drástica durante los últimos años. Con un consumo de medios cada vez más diversificado y a la mano, y a pesar de que el televisor como el aparato de una gran pantalla es de alto consumo en el mercado, la sintonía de la televisión, entendida como la atención de las audiencias a la parrilla de canales ofrecida por operadores de cable, es cada vez menor. Esta situación puede obedecer a diversos factores, entre ellos las nuevas posibilidades ofrecidas por dispositivos como tabletas y teléfonos inteligentes, además de los nuevos servicios de streaming y contenidos en línea. En esta era digital, y gracias a la gran disponibilidad de opciones, puede decirse que el televidente o audiencia construye su propia experiencia y su propio menú de contenidos. Surgen entonces algunas cuestiones relacionadas con este fenómeno, entre ellas, la manera en la que se ha transformado o permanece el acto de ver televisión. Respecto a esto, Jostein Gripsrud (como se citó en Holdsworth, 2008), menciona en que, en la búsqueda de atrapar esta nueva forma de audiencia, la televisión ha "olvidado la importancia continuada de las estructuras sociales y necesidades a las que ha estado atada la transmisión como forma social y cultural".

Estas estructuras sociales y sus implicaciones culturales, según Gripsrud, parecen estar siendo ignoradas por la televisión en favor de un solo individuo como audiencia y de inventarse en pro de este tipo de experiencia, incluso si la manera en la que la televisión plantea su relación con la audiencia es abordándola como un público específico y no como uno cualquiera. Entonces, considerar una experiencia que se enfoque en un colectivo y que sea unificada, es enunciado por el autor como uno de los aspectos que han estructurado la experiencia de la televisión durante el tiempo en el que su naturaleza era completamente efímera. No estaría equivocado Gripsrud con esta afirmación, y si se le preguntara a algún televidente —en nuestro caso de televisión colombiana— acerca de sus hábitos de consumo de televisión en compañía, es probable que mencione recuerdos de momentos en los cuales ver televisión haya sido un espacio familiar, uno de discusión alrededor de lo ocurrido en pantalla o uno que le haya ayudado a contextualizarse con algún suceso de la sociedad de ese momento. El propósito de este ensayo es explorar la relación entre la televisión, sociedad y la memoria, y la forma en la que el medio de la imagen efímera existe dentro de esta relación.

Explorar esta idea requiere como punto de partida revisar la naturaleza de los hechos que la televisión transmite. Para comenzar, puede enunciarse que los hechos en la televisión ocurren en un presente continuo, una sucesión de imágenes inmediatas que buscan recrear una idea de espontaneidad, a pesar de que el televidente actual está completamente

consciente del grado de artificio detrás de ellas. Este es un hecho que la televisión no pretende esconder, muy por el contrario, se vale de ello para impregnar de transparencia y veracidad sus imágenes. Además de eso, por mucho tiempo la presencia de un televisor en los hogares constituía la existencia de una ventana "hacia el mundo", a pesar de no corresponder a una imagen real ni hay experiencia completa. Se trata en un cambio de una ventana limitada, enmarcada no solo por las restricciones de la pantalla sino de la narrativa que la transmisión misma desee construir y que inevitablemente termina por moldear la idea de la información recibida por el televidente. Fabricar la manera en la que el público ve este reflejo de la realidad es una de las capacidades de la televisión, pero este no es un proceso unidireccional. El espectador también moldea a la televisión, los hechos que ocurren y que son transmitidos por televisión se adaptan a ellos, y responden a la reacción del televidente. Un ejemplo de esto es mencionado por Lynn Spigel en Entertainment Wars: Television Culture after 9/11, en donde se narra que tras el traumático evento de los ataques terroristas a las torres del World Trade Center del 9/11, que además hizo parte de una transmisión en vivo, las súbitas emociones por las cuales pasaba el público estadounidense hizo replantear a los canales de televisión la programación prevista para ese día y para los días siguientes, tornándose a documentales y programas históricos. Además, tuvieron que someterse a grandes pérdidas de dinero debido al retiro temporal de sus anunciantes, que no consideraban adecuado promocionar sus productos mientras el país entero pasaba por una situación de intenso trauma. A pesar del llamado de los gobernantes y dirigentes de entretenimiento a continuar con normalidad, esta sólo se alcanzó semanas más tarde, y pese a ser una recuperación relativamente rápida dado lo ocurrido (por lo menos en la televisión y parte de la industria del entretenimiento), la sintonía y estado del mismo público moldeó la forma de operar de la televisión, incluso en lo económico, y esta no fue indiferente al contenido que era adecuado transmitir durante ese periodo.

Por otra parte, la manera en la que se abordan los hechos del 9/11 a través de la mirada de la televisión, incluso en la actualidad, es sujeto de revisión considerando la sensibilidad del público. Esto se manifiesta particularmente en el tipo de imágenes y registros que se muestran de lo ocurrido durante este atentado terrorista. A pesar de la violencia explícita que pueden mostrarse en una película o la manera en la que se puede narrar violencia en relatos escritos, imágenes que muestran, sin censura, la muerte y la destrucción durante y después de la caída de las torres del World Trade Center no tienen cabida en productos hechos para ser emitidos a un público por medios masivos como la televisión. Las razones para esta posición son variadas, descritas en profundidad por Mikita Brottman en The Fascination of the Abomination: The Censored Images of 9/11, entre estas la notoriedad de este ataque terrorista, el impacto a la nación estadounidense y la ausencia de violencia y sangre por la naturaleza del impacto y desplome de las torres, pero resalta de forma particular las implicaciones que tiene para la memoria del público de ese país: "El desastre está fresco en la memoria colectiva y aún existe un gran temor de molestar a aquellos cuyos amigos y familiares murieron en los ataques" (Brottman, 2004). Todo el material del 9/11 aún está revestido por la percepción del público, y la televisión no está lista ni dispuesta a mostrarlo completo a los ojos del público, no hasta estar segura de que tan apropiado sea y encuentre el momento adecuado para hacerlo.

Sin embargo, el hecho de que la televisión moldee la narrativa de la realidad presentada al público, y que el público a su vez estructura la forma en la que la televisión deberá proceder respecto a dichas narrativas, de ninguna manera implica una relación constructiva o formativa en el sentido más estricto de la palabra. Este tipo de relación entre la televisión y su público, dada la apuesta por la sintonía y el modelo económico sustentado por anunciantes del cual depende en gran parte, en nada se diferencia de una relación entre producto y consumidor. Además, la televisión tampoco está en búsqueda de la creación de algo nuevo, puesto que no se ve en la necesidad de construir lenguajes o convenciones nuevas para su narrativa, porque su razón de ser no gira alrededor del interés en innovar. La novela, por ejemplo, es un género transmitido con bastante éxito a través de la televisión, tiene sus propias estructuras narrativas, modelos de personajes e historias a contar; por supuesto, estas cambian de una producción a otra, pero siempre sostienen estas similitudes que no incomodan al espectador y este no necesita tratar de develar, siempre están ahí, y el espectador siempre sabe cómo entenderlo. Estas convenciones no solo existen en este género, sino que permea la mayor parte de las transmisiones hechas por televisión, por ejemplo, los sonidos que se asocian con los noticieros, la forma en la que se presenta la información, la manera en la que están divididas las franjas, entre otros. La repetición de mensajes es una constante de la imagen efímera de la televisión, y la constituye en un lugar cómodo para el televidente.

No obstante, y pese a la existencia de dichas convenciones y narrativas dominantes, la "negociación" entre la televisión y el televidente intercambia la realidad transmitida y el flujo de imágenes con las que llega a la consciencia de quien la ve. La misma televisión toma entonces un papel afectivo e histórico en su audiencia. Nuevamente, el 9/11, es una memoria clara para una gran cantidad de televidentes, incluso para quienes no son ciudadanos estadounidenses ni estuvieron en su territorio estadounidense, y una forma en la que se cita este evento es mencionando que "se estuvo en el momento, viéndolo por televisión" o recuerdan el evento gracias "a la transmisión y las imágenes de los periodistas mostrando las torres caer en vivo". Las escenas transmitidas de dicho atentado terrorista quedaron, de forma justificable, grabadas en las mentes de quienes la vieron, y la transmisión entera se convirtió en un referente de lo vivido justo en ese instante. Esto no se limita a este episodio, sino que al

formularse la pregunta sobre cuáles episodios o momentos históricos se recuerdan, fácilmente se puede responder citando la transmisión televisiva y los momentos vividos en la televisión, junto con las emociones generadas por las imágenes. Este tipo de memoria, que proviene de eventos de los cuales se es espectador, es descrita por Alison Landsberg (como se citó en Santana, 2015) como "memoria prostética" la cual:

"[...]emerge en la interfaz entre una persona y una narrativa histórica sobre el pasado, en un sitio experiencial como un cine o un museo. En este momento de contacto, se produce una experiencia a través de la cual la persona se sutura a sí misma en una historia más amplia. [...] En el proceso que estoy describiendo, esta persona no solo capta una narrativa histórica, sino que adquiere un recuerdo más personal y profundamente sentido de un evento pasado que no vivió." (Santana, 2015, p. 7)

No fueron eventos presentados por los mismos espectadores, por el contrario, estuvieron enmarcados en los límites de la televisión, pero eso no priva al registro televisivo de la capacidad de ser un referente histórico para quien lo ve a través de la pantalla, y tampoco evita que estos impacten al espectador, muy por el contrario, terminan, "siendo apropiados como experiencia autobiográfica" (Santana, 2015). La televisión conecta con una realidad no existente de forma inmediata, o en la que el individuo no es partícipe, pero tiene memoria suficientemente clara de los hechos como para sentirse partícipe de ellos a un nivel afectivo.

Por supuesto, la actitud hacia el cubrimiento de noticias en la actualidad —que en otro momento de la sociedad pudieron haber ocupado una gran franja de transmisión— también ha cambiado. Un ejemplo bastante reciente es la muerte del príncipe Felipe de Edimburgo, quien hizo parte del equipo tras la logística de la primera transmisión de una coronación en la historia, en 1953. Esta transmisión de la BBC cambia de manera decisiva la percepción en Reino Unido que se tenía de la actitud de la realeza hacia el público general y el reconocimiento del mismo público británico en su monarquía, crea una nueva conexión con la imagen pública, que impacta de manera positiva el reinado entero de la Reina Isabel II. Esta transmisión es reportada por sus televidentes, como un acontecimiento histórico del cual "se sintieron parte", corroborando la importancia de aquella transmisión como documento histórico y como generador de un lazo emotivo con el público. Irónicamente, y después de muchos cambios en percepción y actitudes de la teleaudiencia a causa de muchas transformaciones en muchos ámbitos, el cubrimiento repentino de la BBC de la muerte del príncipe Felipe, en este año, generó una respuesta en el público claramente negativa, no a causa de la transmisión misma, sino por la gran franja de transmisión que había cubierto, además de haber sido transmitida por todos los canales de la BBC disponibles en la televisión británica. Muchos televidentes además aseguraron simplemente no querer verla, y ya estar lo suficientemente enterados de su muerte. La BBC, en su comunicado oficial y en un artículo publicado en su propio portal de noticias, asegura haber recibido 109,741 quejas por su transmisión, la cobertura que más quejas generó para la misma cadena en toda su historia, y la cual defiende sosteniendo que fue un "evento significativo que generó bastante interés tanto a nivel nacional como internacional". Esto no quiere decir que para muchos el espíritu de trazabilidad de los hechos a través de las memorias de la televisión no continúe, sino que ahora hay actitudes distintas, y es la inmediatez para el acceso a contenidos por la cual se distinguía la televisión, la misma por la cual ahora padece, particularmente en lo que tiene que ver con cubrimiento de noticias.

Por otra parte, la televisión conoce su potencial para explotar la capacidad de traer al presente eventos y programas que fueron previamente transmitidos. Shows de televisión de hace algunos años están volviendo a ser utilizados, retransmitidos o producidos de nuevo y podría decirse que esto se debe a problemas al interior de los equipos creativos y libretistas de las cadenas de televisión, sin embargo, el medio reconoce de forma completa la razón para hacer esta apuesta: el televidente en sí vuelve a mirar este tipo de shows televisivos por una sensación de nostalgia y emotividad, buscando las emociones sentidas gracias al contenido cuando fue emitido por primera. Esto no es solo una tendencia en Colombia sino en muchas cadenas televisivas alrededor del mundo. El televidente entiende que es televisión, de una manera racional, se trata tan solo de televisión, pero la carga emocional relacionada con el medio, incluso si es una carga emocional que tiene que apelar al pasado, es bastante evidente y efectiva. Muchos podrían ver una producción adaptada al presente porque desean ver una historia nueva y no la vieron en el momento en el que se emitió por primera vez, pero muchos también la ven, observando y sintiendo, reflexionando además sobre la primera vez en la que se vio. Respecto a esto, Berber Hagedoorn asegura en Collective Cultural Memory as a TV Guide: "Living" History and Nostalgia on the Digital Television Platform que "La plataforma, en última instancia, considera la nostalgia como una emoción (algo muy diferente a los hechos históricos) y tiene como objetivo 'dar vida al pasado' a través de la emoción y el compartir con los demás. Esta forma de historia viviente se adhiere más a los sentimientos que ocurren cuando se ve un programa por primera vez y a la televisión como una experiencia compartida." (Hagedoorn, 2017). El fenómeno de recopilar archivos de televisión, comerciales antiguos, shows emitidos en décadas anteriores, videos y sonidos utilizados, entre otros, apelan a la misma nostalgia de los televidentes que no se sienten interesados en la televisión actual, pero recuerdan lo que significaba ver televisión en un pasado. Además, lo que evoca las memorias de la televisión no es del todo una apreciación y admiración de sus formas en sí, porque si bien a la luz de la tecnología actual se debe considerar que no se está hablando de un medio antiguo, y gran parte de este

archivo es un archivo reciente, los archivos de la televisión no podrían impresionar tanto por su estilo o forma, que es obsoleta, sino por el acervo de recuerdos y percepciones que podría generar en el espectador. La televisión, a su manera, está convirtiendo su pasado en un archivo histórico; no solo evoca lo sucedido, sino también los productos y la manera en la que se buscaba enmarcar la realidad de aquellos tiempos.

La idea de la televisión, como la imagen que desaparece en el mismo presente continuo en la cual se transmite, parece contradecir la naturaleza con la que se le identifica en la mente de muchos televidentes, y si bien, el propósito de este ensayo no ha sido evaluar la idoneidad de la televisión como transmisor y agente de memoria, la audiencia se reconoce en momentos históricos o recuerda momentos del pasado en los que han compartido con otros gracias a las imágenes transmitidas a través de sus pantallas de televisión, porque tal como lo menciona Gary R. Edgerton "la televisión es el medio principal a través del cual las personas aprenden historia en la actualidad". Por otra parte, no es difícil predecir una eventual muerte de la televisión como la solíamos conocer hace unos años, —es en realidad más fácil visualizar su desaparición que alguna transformación que permita su subsistencia—. Sin embargo, puede no haber desaparición definitiva, sino en una migración a otros espacios u otras formas. No obstante, es muy acertado Fredric Jameson (como se citó en Holdsworth, 2008) al afirmar que la memoria "no juega ningún rol en la televisión" pero en el panorama televisual contemporáneo, "la memoria y la nostalgia ocupan un lugar central en ella", y la memoria de la sociedad opera de manera central en la televisión, como producto de su creciente relación con la audiencia y la forma en la que la audiencia se ha visto en ella a lo largo del tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

BBC receives 109,741 complaints over Prince Philip coverage. (2021, Abril 15). Recuperado en Abril 19, 2021, de https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-56756296

Dixon, W. W. (2004). In Film and television after 9/11 (pp. 163–177). Essay, Southern Illinois Univ. Press.

Feld, C., & Furio, V. (2016). Constructing Memory through Television in Argentina. Latin American Perspectives, 43(5), 29-44. Recuperado en Abril 19, 2021, de ttp://www.jstor.org/stable/24765414

Hagedoorn, B. (2017). Collective Cultural Memory as a TV Guide: "Living" History and Nostalgia on the Digital Television Platform. Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies, 14(1), 71–94. https://doi.org/10.1515/ausfm-2017-0004

Holdsworth, A. (2008). "Televisión Resurrections": Television and Memory. Cinema Journal, 47(3), 137-144. Recuperado en Abril 19, 2021, de http://www.jstor.org/stable/30136121

Owens, E. (2019). 'This time I was THERE taking part': The television broadcast of the 1953 coronation. In The Family Firm: Monarchy, mass media and the British public, 1932-53 (pp. 331-372). LONDON: University of London Press. Recuperado en Abril 22, 2021, de http://www.jstor.org/stable/j.ctvkjb3sr.12

Santana M. (2015) Screening history: television, memory, and the nostalgia of national community in Cuéntame and Temps de silenci, Journal of Iberian and Latin American Studies, 21:2, 147-164, DOI: 10.1080/14701847.2015.1144307

Spigel, L. (2004). Entertainment Wars: Television Culture after 9/11. American Quarterly, 56(2), 235-270. Recuperado en Abril 23, 2021, de http://www.jstor.org/stable/40068195

Wood, H., & Taylor, L. (2008). Feeling Sentimental about Televisión and Audiences. Cinema Journal, 47(3), 144-151. Recuperado en Abril 23, 2021, de http://www.jstor.org/stable/30136122

Influencias De La Publicidad No Convencional En Redes Sociales A Través De Figuras Públicas Que Representan Una Marca

Valentina Montoya Arias
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Semillero Insight
Manizales, Colombia

Laura Viviana Restrepo
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Semillero Insight
Manizales, Colombia

Andrés Cardona González
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Semillero Insight
Manizales, Colombia

Daniel Ayala
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Semillero Insight
Manizales, Colombia

Semillero Insight
Semillero de comunicación publicitaria

RESUMEN

Una marca es la unión de características y elementos que se agrupan para dar una identidad a un producto o empresa, así que, al momento de anunciar una marca todos estos componentes deben estar siempre visibles para que así el público objetivo sienta identidad con dicha marca y sus valores. ¿Cómo se podrían reflejar las características y elementos de una marca, a través de las redes sociales de una figura pública o influencer?.

El planteamiento anterior se fundamenta en el impacto que el mundo digital está teniendo dentro de nuestra sociedad. Razón por la cual muchas marcas apuestan por anunciar sus productos en plataformas web como lo son las redes sociales, las cuales tienen como ventaja un gran número de usuarios activos alrededor del mundo, por ello, los clientes potenciales no se relegan a un grupo de población definido por un territorio, sino por un tipo de intereses en común.

Así, el objetivo de las marcas al usar estas plataformas web, es cautivar nuevos consumidores y para ello, implementan estrategias como la promoción por medio de figuras públicas e influencers, ya que ellos tienen la capacidad de empatizar de una forma más fluida con las personas y de cierta manera, humanizan la marca. El impacto y uso de figuras públicas o influencers para presentar una marca es tan fuerte a través de las redes sociales. Esta investigación pretende esclarecer qué tan bien aplican dichas estrategias las marcas, para así configurar una guía que permita el correcto uso de las mismas.

PALABRAS CLAVE

Figuras públicas, Influencer, Redes sociales, Marketing de Influencia

METODOLOGÍA

La investigación es de carácter mixta, pues se procederá a analizar las estadísticas de impacto de campañas publicitarias seleccionadas por incluir figuras públicas e influencers, transmitidas y ejecutadas en la región, dirigidas a públicos universitarios principalmente porque facilitan y acotan el campo pretendido, asimismo se desarrollarán entrevistas en la comunidad pretendida para que den sus percepciones sobre estas campañas publicitarias, este instrumento de indagación será basado en los textos de Metodología de la Investigación con enfoque social (Sautu, 2005) (Salinas & Cárdenas, 2009).

Afianzando su carácter mixto, esta investigación es exploratoria, porque se pretende entender un fenómeno; de igual manera es descriptiva y de campo, pues se pretende por medio de esta investigación dar a conocer si es efectiva o no la publicidad a través de figuras públicas e influencers; también se pretende a interactuar y estudiar el comportamiento de las personas a quienes va dirigida la publicidad con figuras públicas e influencers. Todo esto visto desde una corriente epistemológica en las ciencias sociales, las ciencias humanas y el funcionalismo.

El método empleado para el desarrollo del proyecto consiste en examinar las analíticas de las distintas campañas que han empleado a influencers o figuras públicas para promocionar un producto a través de redes sociales, para posteriormente comprobar qué tanta aceptación tuvieron por parte de la audiencia y si fue posible crear cambios de comportamiento. Por otro lado se indagará documentación relacionada a este tema a través de medios electrónicos como bases de datos además de textos como libros y artículos indexados.

Estado actual del proyecto

Teniendo en cuenta la naturaleza del semillero de investigación, el proyecto actualmente está en etapa de indagación bibliográfica, comenzando por el estado del

arte para tener un panorama certero sobre las producciones académicas cuyo enfoque temático coincidan o tengan puntos de encuentro cercanos al tema que se pretende en este estudio. De igual manera, se han encontrado algunos autores, los cuales ya se han empezado a explorar desde sus teorías y textos en torno al marketing de influencia y redes sociales virtuales como campos en los cuales se desenvuelve el proyecto.

ESTADO DEL ARTE

Uno de los principales motores a nivel mundial es el comercio; este ha impulsado las revoluciones tecnológicas, sociales y políticas en la historia reciente de la humanidad. Vemos cómo día a día el mundo se llena de nuevos productos, que intentan captar a un determinado grupo de consumidores. Según Arango, Carlos (2018) se calcula que a diario las personas reciben entre 3.000 y 6.000 impactos publicitarios a través de las redes sociales, programas de televisión o anuncios en videos de redes sociales virtuales como Youtube, esto evidencia que las marcas intentan a toda costa sobresalir de las demás para ofrecer sus productos.

Es así como vemos que diversas marcas alrededor del mundo intentan conectar con los usuarios en el mundo digital y muchas de estas empresas han optado por el uso de figuras públicas para lograr este cometido, Enríquez & Lázaro, (2015) afirman que en esta modalidad de mercadeo se utilizan líderes de opinión o personajes famosos para llegar a los posibles consumidores que hacen parte de la población objetivo de las marcas.

Es por esto que muchas marcas [1] en busca de notoriedad intentan recurrir a personas externas a la empresa, que tienen influencia sobre cierto público para así promocionar sus productos. El uso de estas personas para anunciar una marca no es algo nuevo, sin embargo, al día de hoy podemos ver que esta práctica se ha vuelto algo muy recurrente en el medio; es así como lo plantea Fernández-Gómez, (2017) "Nos encontramos ante el marketing de influencia, en el que se fusionan las redes sociales como espacios publicitarios con el recurso a los usuarios, como los líderes de opinión o los personajes famosos como prescriptores e influencers" en medio de este mar de información es necesario resaltar, y una de las formas más usuales es el uso de figuras públicas, sin embargo, ¿qué es una figura pública, un influencer o un líder de opinión?

Podríamos definir al influencer cómo "una persona que posee cierta credibilidad sobre un tema concreto y que su presencia e influencia en las redes sociales hace que se convierta en un prescriptor idóneo de una marca determinada." Bergoña, G, (2018). Cabe destacar que el término "influencer" debe ser diferenciado al de "figura pública", pues no todas las figuras públicas tienen la capacidad de generar credibilidad sobre un determinado grupo de personas como lo hace el influencer.

Podemos entender que una figura pública es una persona que tiene cierto reconocimiento a nivel social, ejemplos de estas, tenemos a personajes clásicos como actores, cantantes o presentadores de televisión, y en términos más actuales serían los Youtubers 3 o personas que se desenvuelven en redes sociales, quienes alcanzan su fama a través de la masificación de su contenido en estas. Ahora el término de líder de opinión ya va más ligado a personas que encuentran su reconocimiento a través de otro tipo de plataformas tanto físicas, como los periódicos o las digitales en las plataformas digitales, como los blogs o a través de redes sociales como Twitter. Un líder de opinión muchas veces no es una persona que alcanza este estatus por su fama previa o por que alguna autoridad le ha nombrado como líder de opinión, muchas veces son personas que gracias a poder tener y compartir una información en tendencia las personas los catalogan como perfiles capaces para hablar sobre sus áreas como lo señala Bergson, Ghy (2017), su trabajo no se centra en aumentar su fama o reconocimiento, sino en generar una conversación en torno a un tema en concreto.

Uno de los principales beneficios de la publicidad a través de influencers en las redes sociales virtuales [23], es el posicionamiento de la marca en el mercado, pues gracias a las publicaciones que realizan estas personas, la marca obtiene una mayor visibilidad (nuevas personas entran a conocerla) y se permite un acercamiento más íntimo, pues las personas empiezan a ver el producto o a la marca como algo que usaría alguien muy cercano y conocido, Abidin, Crystal (2015) . Además, si el impacto de dichas publicaciones es alto, no sólo se dará a conocer la marca sino que quedará en la mente del consumidor que ha podido evidenciar los valores y lo que ofrecen, es decir, ha conectado con la esencia de la marca, a través de la publicidad de influencia. Es por esto, que la marca debe hacer una elección pertinente del influencer, pues esta figura pública debe tener empatía con el público objetivo de la marca, de lo contrario, no se verán beneficios para la misma. Tal como lo mencionan los autores

1. "Nombre comercial de un producto que está reconocido por la ley y que solamente puede usar el fabricante que lo ha registrado." Oxford Languages

2. "Servicios basados en Internet que permiten a los individuos: construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, así como ver y recorrer su lista de conexiones y las hechas por otros dentro del sistema." Boyd, D., & Ellison, N. (2008)

3. "Persona que cuelga contenido audiovisual en su propio canal dentro de la web de videos YouTube." Oxford Languages

Palazón, Sicilia & Delgado, (2014), "las interacciones entre los usuarios y las publicaciones de marcas en redes, establece un vínculo emocional que desemboca en el amor por la marca".

Pero es necesario tener en cuenta que cuando estamos hablando de marketing a través de redes sociales nos encontramos que muchos usuarios pueden hacer uso de perfiles falsos que no aportan información real de sus inclinaciones de compra o que pueden visitar páginas, pero, no se conecta realmente con un cliente potencial a este como lo señala Villegas, Margarita (2016) cuando señala la creación de este tipo de perfiles como aquellos que poseen información que no corresponde al perfil real de la persona y que pueden ser creador por ejemplo como un perfil aspiracional . Otro de los problemas es el uso de los bots, cómo lo señala un artículo de La Vanguardia (2020), el uso de bots para las redes sociales causan un gran problema de afectación hacía la marca, pues esas interacciones tan grandes y positivas que parecía tener el producto tienen a disminuir prontamente debido a que la interacción con estos algoritmos no dura demasiado tiempo.

Aún así, la publicidad a través de redes sociales virtuales facilita las dinámicas relacionadas con el estudio de mercado, pues las redes sociales nos permiten ver cifras del alcance de las publicaciones, rangos de edad, interacciones en tiempo real y demás datos que son de suma importancia para las marcas, ya que estas ayudan a crear estrategias que permiten la fidelización del potencial consumir como lo señala Beltran, Hector (2018). Una de las características que hacen que Internet y las redes sociales sean un medio de comunicación clave en cualquier estrategia de una empresa es el contacto directo e inmediato en el que se encuentran la empresa y los consumidores. Así, se sitúan en un lugar privilegiado para que los mensajes publicitarios sean oídos y se les otorgue confianza (Gangadhar Batla, 2008).

Sin embargo, debemos dar cuenta que esta interacción debe ser humana en todos los sentidos. No podemos relegar el manejo de los mensajes públicos a manos de un bot que de respuestas automáticas y frías. Una marca no solo debe humanizar sus publicaciones, sino estar pendiente de esa respuesta que se da a cada uno de los clientes potenciales. La humanización de una marca en un ambiente digital es clave para que los usuarios de cualquier plataforma puedan conectar con la marca y los valores que esta representa. Al humanizar la marca se logra conectar con los consumidores incrementando la fidelidad, por medio de la cercanía y el componente emocional; donde es importante la forma de conectar con los seguidores hasta la manera de comunicarse o expresarse con estos, generando así un ambiente de confianza y credibilidad. Esto es posible lograrlo de una forma más efectiva con los influencers, ya que son estos quienes construyen comunidades que se sienten cercanas a través de de sus redes sociales, Abidin, C. (2015).

MARCO TEÓRICO

Al realizar la investigación acerca de la publicidad no convencional mediada por las figuras públicas en Colombia, es necesario mostrar los referentes conceptuales que facilitan la comprensión y especialización del tema de estudio elegido. En primer lugar se tendría que empezar por el concepto de influencer y todos los elementos que lo conforman dentro de un contexto de publicidad no convencional, seguido de definir los diferentes medios por los cuales estas figuras públicas y de opinión ejercen su mayor cantidad de actividad y finalmente de comprender cuál fundamental se hace la publicidad no convencional en redes sociales para la visibilización y éxito de una marca, empresa o grupo en el mundo social y laboral.

Un influencer se puede definir como Líderes de opinión en entornos digitales, los cuales reflejan algunas características específicas que son comunes con sus seguidores, es por esta razón que se establece una relación cercana en este entorno comunicativo. (Barredo, Daniel 2019) los influencers cuentan con un fuerte engagement o nivel de interacción con sus seguidores, en los cuales ejerce una importante influencia y poder de cambio de actitudes hacia los usuarios de una determinada marca por medio de la publicidad afianzando su fidelidad y compromiso.

Un papel importante que cumplen los influencers de marcas en el entorno digital es el de humanizar la marca que representan, es decir, dotar de una personalidad y empatía con los seguidores de dicha marca, es así que los usuarios pueden sentirse identificados con ella a través del personaje que siga sus mismo ideales de vida o sea un ejemplo a seguir (influencia) para los demás; así lo confirma Barredo:

"Una vez que los líderes de opinión realizan publicaciones en las distintas redes sociales o blogs sus seguidores suelen interactuar de distintas formas. Vale la pena resaltar que el nivel de interacción depende de múltiples rasgos, descritos por La Rosa (2017). "En primer lugar, el ámbito psicológico, que radica en la personalidad, motivaciones, gustos, tono emocional e intereses de los usuarios. Y, en segundo lugar, la sociedad en la que se encuentran inmersos, debido a que la cultura, los aspectos legales y la formación en valores inciden en la forma de pensar de cada persona. En relación con los influencers, estos líderes de opinión reflejan algunas características específicas que son comunes con sus seguidores, es por esta razón que se establece una relación cercana en este entorno comunicativo." (Barredo, Daniel 2019).

Al tiempo que se empezaron a presentar los primeros medios de comunicación a nivel mundial, también empezaron a surgir las primeras figuras de influencia de la sociedad, aquellas personas que se veían como un ideal de éxito en su época, quienes además de estar a la moda también representaban un estilo de vida en todos los aspectos y provocaba a los demás una necesidad de imitar; estos ideales de vida a través de personas se han venido

dando tanto en revistas y periódicos como en televisión y finalmente en medios digitales, estos últimos a los cuales nos enfocaremos.

Con la llegada del internet, el mundo se vio conectado en una inmensa red de datos que hicieron posible la comunicación entre diferentes culturas, debido a esto, se puede hablar que en la actualidad nos vemos inmersos en la gran cultura mundial moderna, es decir, que hemos acoplado y aceptado elementos de otras culturas como nuestros y al tiempo los hemos fusionado con los propios, pudiendo entender y desear ideales tanto extranjeros como propios dentro de nuestro diario vivir, en este punto es cuando los influencers tienen mayor acogida, cuando pueden representar a muchas personas y sus ideales a través de los medios digitales en los cuales se mueve toda la información a nivel mundial. Diversas plataformas y redes sociales como twitter, instagram y facebook representan la mayor parte de visibilidad de una persona o empresa a nivel mundial, es por eso que son las más empleadas en cuanto a interacción y opinión de las masas. Los influencers aparecen como conocedores y líderes de opinión, mostrando a los demás como ser "feliz, exitoso, inteligente, poderoso" y demás adjetivos calificativos positivos que se puedan abarcar, por medio de una serie de apariciones en las redes sociales en las cuales comparten gran parte de su intimidad para demostrar cuán parecidos son a su público objetivo, generando empatía y completando el ciclo de engagement.

Ahora bien, teniendo en cuenta lo anterior dicho, se puede establecer una importante y casi fundamental conexión de los influenciadores con las marcas, marcas que representan para sus usuarios una relación emocional y hasta familiar y que necesitan a su vez de estos personajes para establecer lazos fuertes y cercanos con los usuario por medio de un ejemplo a seguir, ya sean estos personajes, personas reales o no.

Este tipo de publicidad no convencional, como lo es la representación de marcas a través de figuras públicas tal vez es el método más efectivo para llegar a la colectividad contemporánea la cual está representada por un evidente consumismo y caracterización a través de las marcas para resaltar en la sociedad, tanto así que se ven idealizadas por modelos y figuras a seguir que por otro lado, contribuyen al crecimiento y conocimiento de una marca patrocinadora que ya no tratara de vender productos o servicios sino experiencias, estatus y posicionamiento.

Identidad y formas de mercadeo de las figuras públicas

Tomando en consideración que el punto crítico de la investigación son las figuras públicas (reales o artificiales) es necesario mencionar que estas deben tener características y contar con algún tipo de cualidad que les de una identidad que se pueda explotar a la hora de realizar algún tipo de publicidad, esto se puede lograr a través de las figuras retóricas que permiten dotar con un valor sígnico la particularidad de cada personaje, es decir, que al hablar de una figura pública necesariamente estamos hablando de una comunidad que le sigue y adopta algunos de sus comportamientos y expresiones, debido a que es la comunidad la que se transforma en un nicho de mercado con ciertas características que encuentra algo interesante en dicha figura pública. Es posible observar desde un punto de vista básico y descomponiendo este valor sígnico de cada figura pública y catalogando desde las figuras retóricas entender cómo interactuar con un nicho de mercado y lograr ofrecer un producto o servicio que pueda llegar a tener una alta posibilidad de consumirse.

Es de esta manera que cada figura pública debe de crear de cierta manera su propio lenguaje o elementos comunicativos para poder conectar con un sector de mercado en específico. Por poner un ejemplo podemos tomar el caso de youtube. Esta al ser una plataforma de visualización y publicación de videos abierta permite que personas con todo tipo de gustos tengan la oportunidad de subir su propio contenido audiovisual. De esta forma podemos ver que en Youtube existe todo tipo de contenido, desde el más académico que es publicado por instituciones formales y gubernamentales, hasta de personas que son ya sea científicos o que consideran este tema interesante, hasta contenido al cual podríamos catalogar como entretenimiento.

En medio de esta plataforma solo aquellos personajes con características únicas pueden sobresalir y conectar con una comunidad en medio de un lugar colmado por una alta demanda de contenido. Al igual que sucede en plataformas como Youtube sucede con otras redes sociales como Instagram, Tik Tok o Snapchat. En este punto redes sociales como Redit o Twitter no son tomadas en cuenta, ya que la primera es un foro en el cual el anonimato no es condenado y la otra es la extensión de la voz de una figura pública que logró su reconocimiento por fuera del mundo digital en la mayoría de los casos.

BIBLIOGRAFÍA

Begoña Gómez Nieto. (2018) "El influencer: herramienta clave en el contexto digital de la publicidad engañosa"

https://www.larepublica.co/empresas/al-dia-una-persona-recibe-entre-3000-y-5000-mensajes-publicitarios-2730745

Monsalve, Alejandro. (2019). "influencer colombianos en el desarrollo de tendencias de moda: un análisis de los líderes de opinión en Instagram"

Arango, Carlos (2018), "Al día, una persona recibe entre 3000 y 5000 mensajes publicitarios". Diario La República. Bogotá, Colombia, Recuperado: https://www.larepublica.co/empresas/al-dia-una-persona-recibe-entre-3000-y-5000-mensajes-publicitarios-2730745.

López, M. & Sicilia, M. (2017). "Identificación de líderes de opinión leales en Twitter" Cuadernos de Gestión, 17(1), 105 - 124

Enríquez, A. & Lázaro, A. (2015). “El éxito en los blogs del ámbito de la moda: de blogger a influencer” [tesis de maestría]. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona España

Gangadharbatla, H. (2008). Facebook me: Collective self-esteem, need to belong, and Internet self-efficacy as predictors of the iGeneration’s attitudes toward social networking sites. Journal of interactive advertising, DOI: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15252019.2008.10722138

Flamarique, Leyder. Usar la imperfección humana para detectar bots. La Vanguardia. (2020) Madrid, España. Recuperado: https://www.lavanguardia.com/ciencia/20200428/48748231333/redes-sociales-usar-imperfeccion-humana-detectar-bots-twitter.html

Bergson, Ghy. (2017). “Who are opinion leaders, and why do they matter?”

Abidin, C. (2015) Communicative intimacies: Influencers and Perceived Interconnectedness. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology, No.8.

Boyd, D., & Ellison, N. (2008). “Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. Journal of Computer-Mediated Communication”. Journal of Computer-Mediated Communication, Volume 13, Issue 1, 1 October 2007, Pages 210–230

Sautu, R. (2005). Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. Buenos Aires: CLACSO.

Paulina Salinas, Manuel Cárdenas. (2009). Métodos de investigación social. Quito: Ediciones Universidad Católica del Norte.

Margarita, Villegas. (2016). “Propuesta de implementación temática en creación de contenidos digitales para redes sociales. Caso programa de Diseño Visual, Universidad de Caldas”

Beltran, Hector. (2018) “Análisis de la generación de insights en el comportamiento y lealtad del consumidor y su impacto en el desarrollo de estrategias de marketing”

Intervenciones urbanas para recuperación de memoria colectiva

Jairo Andrés Zapata Rincón
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
jairo.101512949@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Melissa Castañeda Mejía
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
melissa.101711469@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

RESUMEN

Se presentan los resultados del proyecto denominado *Rutas de la Memoria en la Ciudad Río*, en el que se diseñaron intervenciones urbanas desde un equipo interdisciplinar, vinculando disciplinas como el Diseño Visual, Arquitectura y Antropología, para la recuperación de los callejones del Centro Histórico de Barranquilla. Este proyecto tiene como referente el urbanismo táctico y los laboratorios ciudadanos que se implementan a nivel internacional, con el fin de lograr la resignificación del espacio público como bien común a partir de intervenciones urbanas. Para este proyecto se recuperaron estrategias del urbanismo táctico como el diseño de mobiliario o intervenciones artísticas y se integró al reconocimiento del contexto histórico, las prácticas patrimoniales y la memoria cultural en la ciudad. Estas intervenciones urbanas buscan generar espacios de participación ciudadana, ya que dentro de las estrategias de implementación se busca el involucramiento de la ciudadanía. Con la propuesta generada, se buscaba un circuito de valoración histórica, cultural y patrimonial que fortalezca la apropiación social del sector, la activación de la memoria colectiva y el potenciamiento de otras actividades como el turismo y la creación de un entorno para industrias creativas y culturales. Con la participación ciudadana se busca incentivar la co-responsabilidad social para generar procesos de autogestión y recuperación de espacio público. Finalmente, se buscan reconocer estrategias de intervención urbana integrales que sean viables para implementar en otros contextos sociales y Centros Históricos en revitalización.

PALABRAS CLAVE

Intervenciones; Urbanas; Memoria Cultural; espacio público, centros históricos, participación ciudadana.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El proyecto surgió dentro del semillero de investigación EP+ES el cual cuenta con un equipo multidisciplinario formado por estudiantes y profesionales de arquitectura, diseño visual y antropología, mediante este equipo se detectó la convocatoria sobre laboratorios ciudadanos del Banco Interamericano de Desarrollo y a partir de dicha solicitud la cual planteaba realizar una propuesta de intervención urbanística y social ante los callejones del centro histórico de Barranquilla, en los cuales detectamos diferentes problemáticas de índole social como lo es la gran cantidad de trabajo informal que se vive alrededor de cada una de estas calles, ambiental, ya que las basuras predominan en diferentes sitios, urbanísticas, por la situación de deterioro en los diferentes edificios patrimoniales y la poca adecuación del espacio público en éstos, entre otras. Para abordar estas problemáticas de una manera más efectiva se realizaron investigaciones de fondo sobre la cultura barranquillera y la memoria colectiva que se ha construido, su sentir de pertenencia y las carencias que la población manifiesta en diferentes momentos.

Era de gran notoriedad la falta de apropiación cultural que emanaba estos espacios, ya que su patrimonio arquitectónico se presentaba desgastado y con pérdida de importancia ante la sociedad, por lo tanto el marco de referencia del cual se partió es el llamado urbanismo táctico que parte de la premisa de una apropiación del espacio público que gire entorno a la ciudadanía la cual es la que debe sentirse beneficiada de las diferentes intervenciones, entendiendo el urbanismo táctico como un método de planeación y configuración del espacio que se enfoca en realizar acciones concretas (Adriá, 2015), no solo desde lo urbano, sino también desde diferentes disciplinas, además de generar unos costos de producción por debajo de la media y una rápida implementación. El urbanismo táctico se creó pensando en la ejecución o planeación participativa, donde la comunidad se apropie de las intervenciones y éstas cobre sentido.

Rutas de la memoria es una estrategia participativa de urbanismo táctico y cualificación de los callejones del centro histórico de Barranquilla, que integra hitos históricos y patrimoniales en un circuito peatonal de memoria cultural en torno al río Magdalena, con el fin de reivindicar los diferentes valores culturales de la ciudad que pareciera hubiese perdido su identidad, según Medina y Escalona "La memoria cultural es construcción y afirmación de la identidad, de modo que se refleja en los procesos de asimilación y distinción de particularidades propias a un grupo o territorio" (Medina & Escalona, 2012). De ahí parte la premisa de generar apropiación del espacio público y privado que hacen parte de estas calles, en donde abunda el desorden social y urbano. Para Korosec-Serfaty (1976, citado por Vidal et al., 2004) "la apropiación del espacio es un proceso dinámico de interacción de la persona con el medio. No es una adaptación. Es el dominio de una aptitud, la capacidad de apropiación". (p.33). Es importante tener en cuenta que la ciudad de Barranquilla posee más

íconos representativos aparte de su carnaval, y pareciese que la misma población lo hubiera olvidado. Por lo tanto, ¿Es Barranquilla una ciudad sin historia e identidad propia?

OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar estrategias de intervención urbana para la recuperación del espacio público en el Centro Histórico de Barranquilla.

Objetivos específicos

1.1. Identificar los principales hitos históricos, culturales y patrimoniales que generan identidad en la ciudad de Barranquilla para integrarlos a las propuestas de diseño.

1.2. Diseñar elementos gráficos para intervenir los diferentes espacios basados en elementos culturales y sociales para la activación de la memoria cultural en el Centro Histórico.

1.3. Proponer mobiliario para la cualificación del espacio público y así activar nuevos usos sociales.

METODOLOGÍA

El marco referencial del cual se partió es llamado el urbanismo táctico en el cual sus premisas se basan principalmente en tener y mantener un enfoque intencionado y progresivo para así promover un cambio de mano de la comunidad participante del proyecto en cuestión. En segunda instancia desde la metodología del design thinking al contar con un equipo multidisciplinario empezamos un proceso de investigación que nos pudiera brindar información suficiente para conocer la ciudad de Barranquilla, sus habitantes, fortalezas y debilidades y a partir de ello poder desplegar una serie de ideas de problemáticas a abordar y posteriormente de soluciones posibles desde las diferentes perspectivas que ofrece la interdisciplinariedad con la que cuenta el semillero. Como proceso de investigación - creación, se dividió el proceso metodológico en tres fases diferentes, partiendo de la indagación y/o investigación, la ideación y por último el desarrollo de la propuesta.

INVESTIGACIÓN

El proceso que se llevó a cabo para desarrollar la propuesta "Rutas de la memoria en la ciudad río" empezó con una primera etapa de investigación donde los integrantes del equipo de trabajo nos contextualizamos acerca del estado en el que se encontraba el lugar a intervenir, cada integrante tuvo que leer los documentos y los insumos que fueron facilitados por los coordinadores del concurso, esto para poder entender y tener claro a qué nos teníamos que enfrentar, por otro lado también fue necesario hacer una investigación de la ciudad de Barranquilla, su cultura, tradiciones, patrimonio, sucesos y lugares importantes, cómo sus habitantes ven a su ciudad, en especial las actividades que se desarrollaban en el lugar a intervenir.

El proceso de investigación abordó tres dimensiones:

Información de contexto urbano: situación con el mercado informal, edificios patrimoniales, seguridad, actividades de la gente en el lugar, recorrer por google maps y tomar fotografías.

Referentes de intervenciones urbanas en Iberoamérica.

Información cultural y patrimonial: Carnaval de Barranquilla, influencia del río Magdalena, Contexto plaza San Nicolás, callejón del Meao, calle 30, carrera 43, Iglesia de San Nicolás de Tolentino. Relación nombre de calles (Policarpa Salavarrieta, callejón del meao).

Ideación

Después de esta primera etapa el paso a seguir fue empezar a proponer y dar ideas de como solucionar la problemática, teniendo en cuenta que la propuesta debía implementar estrategias de urbanismo táctico para la recuperación del espacio público y crear nuevas dinámicas en los callejones orientadas al encuentro social, la circulación peatonal y la recuperación de tradiciones y memorias del río Magdalena a través del arte urbano. En esta parte empezamos a buscar referentes, propuestas de mobiliario urbano, vegetación, iluminación, desarrollar intervenciones y modificaciones en el espacio como respuesta a las problemáticas de orden público y principalmente a la recuperación del patrimonio material.

Desarrollo De Propuesta

El proceso de prototipado se desarrolló en dos ejes:

Propuesta de diseño urbanístico (zonificación, usos de los espacios) Plano uso de suelos, entorno en el contexto según direcciones (google maps)

Criterios normativos y técnicos

POT Barranquilla

Plan especial de protección Centro Histórico

Manual de diseño urbano sostenible

Propuesta de diseño y activación del espacio público y fachadas (lugares de encuentro, iluminación, mobiliario

RESULTADOS

La solución desarrollada se desprende del diseño visual de una manera fuerte, no sólo por otorgar identidad gráfica a los diferentes callejones, si no por su pensar en el actuar del ciudadano visto esto desde la inclusión las diversas formas de habitar los lugares, como por ejemplo la dignificación del trabajo informal otorgándoles puestos de trabajo estables y cómodos, a las personas invidentes se les aplicaba el suelo para un tránsito ameno por el, lugares de permanencia para que la ciudadanía pueda disfrutar de estos nuevos espacios, las bicicletas puedan transitar con seguridad, entre otras opciones. Este proyecto presentado es una experiencia importante para nosotros en el semillero, ya que nos pudo brindar una claridad en cómo el diseño se puede pensar desde lo social, desde la construcción para el bienestar de una sociedad y desde la interdisciplinariedad.

El desarrollo de problema permitió la creación de una identidad gráfica para cada callejón y también planteamos

una estrategia de reorganización del comercio informal, creamos unos módulos hexagonales que sirvieran como solución para los vendedores informales y asignarles unos puestos fijos para que desarrollaran sus labores, se diseñó una propuesta para reordenar el espacio público y las vías de circulación que ayudaría a hacer más fácil el desplazamiento de las personas en el lugar y también más agradable su permanencia. La iluminación y la vegetación jugaron un papel muy importante en el ordenamiento que se planteó para permitir una accesibilidad universal y puntos de permanencia en los callejones a través de parasoles. Rutas de la memoria en la ciudad río es un circuito turístico que se diseñó como un recorrido a través de los 6 callejones para mapear e identificar puntos de interés histórico y patrimonial que nutran la narrativa del sector.



Figura 1. Vistas de callejones cualificados con mobiliario e intervenciones.

REFERENCIAS

Adriá, M.(2015).Urbanismo táctico. Arquine. Recuperado de: http://www.arquine.com/urbanismo-tactico/

Medina Pérez, M. y Escalona Velézquez, A.: "La memoria cultural como símbolo social de preservación identitaria", en Contribuciones a las Ciencias Sociales, Enero 2012, www.eumed.net/rev/cccss/17/

Vidal T, Enric P, Guàrdia J y Peró M. (2004). "Un modelo de apropiación del espacio mediante ecuaciones estructurales", Medio Ambiente y Comportamiento Humano.

SLOT El Encanto en los Detalles

Daniela Aguirre Gómez
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Sergio Andrés Velásquez
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

RESUMEN

El plan de emprendimiento "SLOT" es un negocio creado con la finalidad de optimizar el proceso de compra de vivienda y mobiliario, por medio de plataformas virtuales, ya que hoy en día las ocupaciones laborales absorben gran parte del tiempo, complicando así la realización de actividades diarias o de carácter social/familiar. Los objetivos del plan son mejorar y agilizar el proceso de compra, realizado por las personas que en la actualidad no cuentan con el tiempo de salir y estar en constante búsqueda de los diferentes elementos que se requieran, por lo que en la mayoría de ocasiones se recurre a compras virtuales o por pedido (revistas, periódicos, entre otros). En ciertos casos, estas compras no suelen ser lo esperado, debido a la poca efectividad de visualización de los productos en las plataformas físicas y virtuales.

Esta inconformidad normalmente sucede con los materiales, colores o texturas del producto en cuestión, generando constantemente disgustos por parte de los compradores al invertir más tiempo y dinero al momento de la devolución. Al ser productos con una vida útil larga, son más eventuales y cuando la persona requiere de estos, no posee en su hogar una revista actualizada, por lo que los impresos se vuelven medios obsoletos para su difusión.

El desarrollo de modelados tridimensionales permite la rápida visualización y entendimiento de un espacio, siendo un medio altamente efectivo. En este sentido, SLOT es una alternativa para la comercialización de modelos 3D digital, enfocada en el modelado interior y exterior de viviendas, así como el mobiliario para estas. El uso de plataformas virtuales es el medio más rápido y efectivo para llegar a los usuarios, ayudando a solucionar el problema inicial, optimizando el tiempo y reduciendo costos por parte de los compradores. Así mismo, la reducción de contaminación al eliminar el uso de medios impresos como revistas, volantes y folletos; al producir visualizaciones desde plataformas virtuales.

SLOT, aunque principalmente está enfocado en los usuarios, no se relaciona directamente con ellos, pues sus clientes o principales compradores son las empresas dedicadas a la venta de viviendas y mobiliario, ofreciendo una forma innovadora de promocionar sus productos, para así llegar a más público, generando más ganancias y adquiriendo un valor agregado sobre la competencia. SLOT se posiciona en un segmento nuevo de mercado, en el cual no se identifican empresas reconocidas que estén dedicadas a esto.

Inicialmente se requiere la compra de dos computadores de alta gama, para mejorar el proceso y eficiencia al momento de la creación y renderización de los diversos proyectos realizados en el programa 3Ds Max (software de modelado, animación y renderización 3D para la visualización de juegos y diseño). Adicional a lo anterior, se necesita un espacio donde los clientes tengan una interacción directa con la empresa, generando confianza y mejorando la comunicación y participación por parte del cliente.

Se estima que para el 2023 (2 años a partir de la creación), SLOT sea estable y las ganancias estén en aumento, gracias al incremento de clientes. La inversión inicial es para equipos con una larga vida útil, por lo que se reducirán los gastos después del primer mes.

Mapa de costos / Situacion actual

Hoy en día la comercialización de productos, relacionados con el mobiliario interior y exterior para viviendas, se encuentra enfocada en la difusión a través de medios impresos, tales como: revistas, periódicos, volantes y folletos, en los cuales se presenta el producto en una sola vista y color, limitando la visualización dentro del espacio deseado. Esto puede generar el desistimiento de un cliente frente al producto, reduciendo las ganancias esperadas por parte de la empresa, debido a poca explotación en medios de promoción y visualización.

Estas piezas físicas suelen ser distribuidas en las partes más concurridas por transeúntes y vehículos, de manera informal y aleatoria, pues no se tiene en cuenta un público específico, en la mayoría de los casos no generan impacto en el consumidor, por lo que su tiempo de uso es corto y pasajero.

Otros medios de difusión son las páginas web, donde es posible encontrar el producto con variaciones de cantidad, ángulos y colores, por lo cual, la internet es un medio más efectivo que los impresos. Este medio se expande con efectividad, ya que las personas tienen la posibilidad de acceder a este en el momento de necesitarlo, además la segmentación de mercado es precisa, gracias a bancos de datos manejado por las páginas de difusión.

El servicio

SLOT ofrece su servicio a las medianas y grandes empresas del sector de ventas y diseño de viviendas, creando el mobiliario interior y exterior en el campo digital, donde se muestran sus productos en modelados en 3D. Se presenta una alta fidelidad en color, forma y texturas, lo que produce en los clientes un mayor grado de satisfacción al tener un producto más cercano a la realidad. En este espacio las personas pueden ver todas las variaciones del producto

en cuestión, ya sea en el aspecto cromático, la textura o la forma de este, se encuentra el modelo con vista de 360° para ser observado en todos sus ángulos.

Las piezas realizadas en 3Ds Max serán entregadas a las empresas para posteriormente ser publicadas en sus respectivas páginas web, donde los usuarios podrán visualizar el producto 3D; adicional a esto se pondrá elegir el color, la forma y el material que se desee. SLOT contará con una página web, donde se mostrarán los productos modelados de las compañías clientes, junto con un enlace para el redireccionamiento a la página de la empresa, para poder adquirir el producto. Esto con el objetivo de llamar la atención de clientes potenciales y de brindar una plataforma donde los clientes puedan encontrar todo lo relacionado con el campo de interiores, exteriores y mobiliario en un solo lugar.

SLOT resuelve el problema de la insatisfacción en las compras, ocasionado por la poca fidelidad del producto final con las representaciones o visualizaciones que suelen ser distantes de la realidad o sin los suficientes detalles o variaciones, provocando que potenciales clientes desistan de la compra del producto.

Descripcion de la empresa

SLOT es una empresa enfocada en la creación de productos 3D, mobiliario de viviendas interiores y exteriores. Propone dar un nuevo paso hacia el uso correcto de las tecnologías, enfocado en la venta y promoción de productos a través de medios virtuales, con el fin de mejorar el sistema. Aademás de esto, eliminar medios impresos de propagación que tienen impacto negativo en el medio ambiente.

La compañía gira en torno a la elaboración de piezas que mejoran la visualización de elementos en venta, a través de páginas web. Los servicios son ofrecidos a nivel nacional, la sede principal está ubicada en Manizales, Caldas, contando con dos ex-pertos en modelado 3D aplicado en 3Ds Max, uno de los programas más reconocidos en este campo. Se cuenta con equipos de alta gama, que garantizan el mejor resultado para las piezas visuales.

SLOT cree que una completa visualización de productos genera un impacto positivo en las empresas que lo implementan, tanto para sus ganancias, como para su imagen. Con rrelación a la responsabilidad social corporativa, SLOT incentiva a la promoción y venta de productos a través de plataformas digitales, para evitar el uso de medios impresos que afectan de manera significativa el medio ambiente, resaltando que este último es una estrategia de distribución de menor impacto.

Estructura organizacional / Organigrama / Plan de mercadeo

SLOT gira en torno a medianas y grandes empresas, enfocadas en la construcción y venta de viviendas y mobiliario. En Colombia este sector del mercado se ha vuelto cada vez más abundante, por el incremento en la construcción de viviendas y el interés que ha aumentado por el diseño de interiores, reflejado en los 32 departamentos. El enfoque está principalmente en los departamentos de mayor magnitud macroeconómica (PIB). Las regiones principales serán: la central, la andina y el caribe, donde sus departamentos, según estudios del DANE (2018), poseen un PIB alto en comparación con las demás regiones

Competencia

En la actualidad la sociedad se ha enfocado en la tecnología, incluyendo cada vez más aspectos de su diario vivir, tanto en el trabajo como en actividades de ocio, tales como: la televisión, los videojuegos, las plataformas streaming, entre otras. El mercado que surge a partir de estas actividades se ha vuelto cada vez más rentable en cuanto a ejecución, producción y comercialización. Un área destacada en este asunto es la animación 3D, a la cual se le da diversos usos en la sociedad actual, por ejemplo, en la industria de la arquitectura y el comercio, con el fin de generar visualización del producto. Por otra parte, la industria del entretenimiento (VITA estudios), en la que sobresale el uso del 3D para la creación de escenarios y personajes, con el fin de animarlos y crear historias para cortometrajes, largometrajes o también para su uso en videojuegos de toda índole, siendo todas estas industrias rentables y altamente solicitadas

Analisis de la competencia

En el ámbito 3D hay diversas áreas en el comercio, enfocadas en la representación de productos, en diferentes sectores: alimentario, arquitectónico, publicitario y en comerciales presentados en diversas plataformas como: televisión, Youtube y redes sociales. De esta forma lo hace Vertize Digital, una empresa con sede en Bogotá, creadora de piezas en el ámbito de la animación 3D y post-producción, visualización arquitectónica, interactivos y mapping. Sin embargo, el uso del 3D, para el modelado de mobiliario, es un área poco explorada en el comercio colombiano, careciendo de empresas que se especializan en esta labor. A pesar de esto, en Colombia hay compañías que realizan piezas visuales en el área 3D, tales como VITA ubicada en Medellín, Kóndoro ubicada en Bogotá y Medellín, las cuales están capacitadas para la elaboración de piezas 3D en el área digital, pudiendo hacer de él un producto secundario. A estos se le suman otros servicios más informales como son los freelancers que se pueden encontrar en páginas como WORKANA. Estos profesionales por lo general no tienen un producto principal consolidado, teniendo un campo de trabajo amplio.

Segmento del mercado

El mercado en el que se enfoca SLOT está ubicado en el ámbito digital, donde se encuentran empresas dedicadas a la construcción y venta de viviendas y mobiliario, comercio que ha estado en constante crecimiento en los últimos años a nivel nacional. Debido a lo anterior, se ven involucradas más compañías en este campo, intentando sobresalir sobre la competencia, mediante diversas piezas publicitarias, tanto

físicas como digitales.

SLOT busca empresas enfocadas en la promoción por medio de plataformas digitales, ya que de esta manera se logra una difusión más efectiva que la convencional, como es el caso de los folletos y las revistas.

Barreras Competitivas

En el sector digital, el mercado que gira alrededor del modelado 3D tiene una alta barrera de entrada en Colombia, ya que su demanda es baja por la poca familiaridad de los usuarios con este método de visualización y promoción de sus productos. Sectores como el de la fotografía tienen demanda, a pesar de no ser un método de visualización tan efectivo como lo es el 3D. Ha sido uno de los medios más usados en los últimos años con fines publicitarios, lo que lo hace ser el más convencional y, ante los ojos del usuario, el más seguro. Sin embargo, la alta competencia empresarial, en todos los sectores, hace que cada compañía se vea obligada a diferenciarse de las otras; lo que repercute en la implementación de un factor diferenciador, que en este caso sería la visualización de los productos en tercera dimensión, a través de plataformas virtuales que permiten un acercamiento más acertado de los productos.

Estrategias de mercado

Hoy en día las industrias tienen mayor implementación de plataformas digitales en sus campañas de mercadeo, debido a la inmersión de la sociedad en la tecnología; haciendo de estas plataformas un monopolio altamente rentable en la promoción de productos y servicios de toda índole.

El objetivo de SLOT se encuentra en una estrategia de posicionamiento del servicio, por medio de las plataformas virtuales más usadas para la difusión de piezas, logrando de esta manera llegar al público objetivo y tener un mayor reconocimiento de la marca. La publicidad paga, que ofrecen los medios de difusión digitales (como lo hacen Instagram, Facebook y Youtube), aumenta la efectividad de difusión del servicio hacia el público objetivo.

El valor agregado del servicio, como parte clave de la estrategia, logra diferenciarse de los demás sectores, gracias a su aspecto digital y enfoque virtual que se implementa a la presentación de elementos de este tipo. Es un aspecto innovador que al interactuar con más personas y comprobar su efectividad quedará en la mente de las personas y las empresas, al tener un alto grado de satisfacción en las compras en línea, aspecto que toma más fuerza, pues las personas tienden a hacer cada vez más compras virtuales. Agregado a esto, el tiempo que las personas permanecen conectadas a internet todos los días es muy alto, por lo que aumenta la posibilidad de llegar a más usuarios interesados en el servicio, aumentando así la demanda.

Propuesta de valor “El encanto de los detalles”

Para SLOT es de gran importancia generar un uso apropiado de las tecnologías, apoyándose en ellas con el fin de reducir el desperdicio de elementos que no son imprescindibles para conseguir una difusión efectiva de la información.

En SLOT se busca reducir al máximo el uso de papeles y demás contaminantes que perjudican el medio ambiente, sin embargo, lo que se pretende es ofrecerles a los clientes la posibilidad de adquirir por medio de internet un producto fiel a lo que se muestra, con la posibilidad de encontrarlo desde la comodidad del hogar, ahorrando tiempo y dinero por parte de los compradores. Esto amplía las opciones y posibilidades que tienen las empresas, ya que hoy en día el tiempo libre de las personas se encuentra reducido.

Modelo de operaciones

Canvas

Dofa

¿Cómo el diseño aumenta el valor de un negocio?

Sebastián Valencia Zamora
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
sebastian.22119235727@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Jaime Eduardo Alzate Sánz
Asesor Académico

Francisco Rojas
Asesor Unidad de Emprendimiento

INTRODUCCIÓN

El diseño hoy más que nunca permite visibilizar los valores que diferencian una empresa de otra dentro de su mercado, no solo por la posibilidad de generar toda la identidad de marca de la empresa, sino porque a través del Pensamiento de Diseño los valores intangibles pueden incidir en la decisión de compra de un consumidor. El diseñador puede tener la capacidad no solo de aplicar su conocimiento instrumental, sino que también puede aportar estratégicamente a las empresas, incluso puede tener la capacidad de crear su propia empresa y hacerla crecer. En este texto hago una reflexión desde mi pasión que es el emprendimiento, presentando un poco del origen de esta pasión y la experiencia que tuve al crear un negocio dentro de mi alma mater, en donde la indagación y el uso de la metodología del Design Thinking me permitieron generar una monografía con la que pude obtener mi título como Diseñador Visual, mostrando como las habilidades y el pensamiento del diseñador pueden llevar a otro nivel una idea de negocio.

Pasión y Pensamiento del Design Thinking

Mi pasión por el emprendimiento inició en mi época de colegio, donde debía cursar en los últimos grados una asignatura académica denominada: "Emprendimiento". Para la mayoría de mis compañeros de clase era de esas áreas de relleno que debían ver para pasar el año académico, pero para mi fue un total descubrimiento, ya que pude entender que era posible que las ideas "más locas", esas por las que soñamos todas las noches poder cumplir, se pudieran volver realidad y que nos pagaran por hacer lo que nos apasiona, contribuyendo al mismo tiempo al desarrollo económico y social de nuestro país. Lo anterior puede sonar muy poético e idealista, pero es la realidad de un país lleno de miseria y de pocas oportunidades, en donde la mejor manera de contrarrestar todo esto es llenándose del "Espíritu Emprendedor" y salir al mundo (o lo que llaman los expertos, al mercado) a arriesgarse validando y pivotando una idea. No es gratis que a pesar de todas las situaciones negativas y el panorama gris de nuestro país, Colombia sea considerado como uno de los países con mayor potencial emprendedor en el mundo (Informe Global Entrepreneurship Monitor, AGER 2016). Algo que ejemplifica lo que digo, y que se que muchos de los colombianos entenderemos, es el hecho de que prácticamente en cada esquina de los barrios de estrato medio y bajo encontremos un sitio de venta de arepas (Según el Diccionario de la Lengua Española, arepa es: "Especie de pan de forma circular, hecho con maíz ablandado a fuego lento y luego molido[...]").

De ese primer contacto con el Emprendimiento Empresarial quedó una experiencia muy significativa para mi, que fue un ejercicio académico en grupo, donde creamos una empresa vinícola que funcionaba en Chile, lo que abrió un poco más mi mente hacia lo fácil o difícil que es crear una empresa y más si esta funciona en otro país. Esto también me acercó a mi profesión de diseñador, puesto que fui el encargado de crear la identidad corporativa de esta empresa ficticia, algo que hice con el conocimiento básico de algún software de diseño gráfico, con ningún conocimiento de composición, color y elementos básicos de diseño. Paradójicamente unos seis o siete años después, finalizando la universidad y teniendo un paso muy satisfactorio como becario en la Unidad de Emprendimiento (Oficina encargado de apoyar a los estudiantes en sus proyectos de negocio) de mi universidad, decido realizar mi proyecto de grado basado en un negocio que logré abrir con mi hermano en el campus central de la Universidad de Caldas, que se llamó "Sunset Factory", relacionado con alimentos saludables, un espacio que logramos crear con la ayuda de la administración de ese entonces, abriendo una asociación de estudiantes que querían emprender, en donde se nos permitió administrar, a través de esta corporación sin ánimo de lucro algunos locales de comercio dentro de las sedes de la universidad. Decidí entonces aumentar el valor percibido de los clientes de este nuevo negocio y usarlo como una especie de experimento para crear toda la identidad de marca, generando unos valores alrededor de este negocio que le permitieran diferenciarse de los demás negocios de comida en la universidad. Obviamente esto fue un proyecto a una escala pequeña, pero que permitió evidenciar cómo el diseño puede aumentar el valor de un negocio. En los siguientes párrafos explicaré brevemente cómo fue este proceso, para dejar al final algunas conclusiones y discusiones que puedo hacer hoy como candidato a magister en diseño y creación interactiva de la Universidad de Caldas, teniendo

una visión holística y retrospectiva de lo que creía cuando abordé este proyecto y en lo que hoy discrepo y convengo de esos pensamientos, después de ver todos los seminarios de la maestría que sin duda dieron un giro a lo que en ese entonces pensaba.

Cuando inicié mi proyecto de grado, para el título de Diseñador Visual, ya había tenido una experiencia importante conociendo y aprendiendo de metodologías de generación de ideas y modelos de negocio. Llegaron a mis manos el Modelo Canvas creado por Alexander Osterwalder (2010) y la metodología del Design Thinking, cuyo mayor representante es Tim Brown, quien es presidente de la empresa IDEO, considerada una de las empresas más innovadoras en el mundo por sus procesos de ideación y de diseño y por los productos y servicios que han podido generar. IDEO y la Universidad de Stanford crearon la metodología del Design Thinking. Esta metodología me mostró una manera de crear un negocio y como validarlo de manera rápida y barata, el texto "Change by Design" (2009), permite ver esto con más claridad con ejemplos reales de proyectos realizados por IDEO, donde se aplicó la metodología del Design Thinking y donde la innovación es evidente en la mejora de productos y servicios. Por ejemplo, este texto hace referencia a la creación de prototipos rápidos con lo que se tenga a la mano, así como los niños dibujan lo que imaginan o usan elementos a su alrededor y los transforman en "naves intergalácticas" o "espadas láser". De igual manera esto se puede lograr con la creación de un storyboard o la creación de un producto usando elementos reciclados que permitan visualizar mejor la idea y poder así validar la propuesta con clientes reales y con todo el equipo de trabajo. Este texto habla de otros temas que hacen parte de esta metodología que es reconocida a nivel mundial por la capacidad que permite en las organizaciones de generar innovaciones de manera más rápida.

En mi proyecto también tuve en cuenta a dos referentes teóricos importantes para el diseño. El primero es Nigel Cross, quien en su texto "Métodos de Diseño" (2003) hace referencia a cómo los diseñadores logran solucionar problemas de manera más fácil y rápida que los científicos. Los científicos estudian y analizan a profundidad el problema y pueden durar varios años analizando una problemática, mientras un diseñador logra generar más alternativas de solución iniciando en un proceso divergente y tal vez desordenado, llegando a un proceso convergente con unas alternativas de solución factibles, por lo tanto el diseñador se centra más en la solución y menos en el problema. Esto hace que los diseñadores abordemos los negocios con una visión más orientada a generar soluciones reales y no solo pensar en un negocio como un medio para obtener riqueza económica, sino como mi idea de negocio se convierte en una verdadera "medicina" de los padecimientos de un grupo de personas. Entre los diversos métodos que presenta, Cross hace referencia a la "Lluvia de Ideas", que ayuda a seleccionar las soluciones más adecuadas y que dirige el proceso divergente al que hice referencia anteriormente.

El otro referente teórico fue Richard Buchanan, quien en 1992 publica su texto: "Wicked Problems in Design Thinking", quien paralelamente a lo que hizo IDEO, describe cómo pensamos los diseñadores y como podemos solucionar "problemas malvados", es decir, problemas que no son fáciles de calcular y de visualizar y que hacen parte más del interior de cada persona, relacionado con sus gustos y emociones. En este sentido los diseñadores visuales logramos transformar datos en mensajes comunicativos explícitos, pero más allá de esto, los diseñadores en general logramos solucionar problemas que no son tan visibles y que son difíciles de calcular y que están más relacionados con la percepción de cada persona. En este punto y después de iniciar mis estudios de maestría logró evidenciar que colegas, otros maestrandos y los diferentes profesores de la maestría tienen una apatía al Design Thinking, dado que consideran en su mayoría, que lo que argumenta IDEO respecto a las bondades del pensamiento de diseño ha hecho parte siempre del ADN del diseño casi desde su génesis en la Revolución Industrial, con la aparición de la Bauhaus, por lo que atribuirse la creación de una metodología aplicada por los diseñadores hace mucho tiempo es para muchos una especie de plagio.

Al respecto considero que el nombre del Design Thinking es solo una estrategia de mercadotecnia para llamar la atención, vendiendo la idea que las personas no tienen que ser diseñadores para pensar como diseñadores y creo que si bien el tener el título profesional de diseñador no hace que el pensamiento se transforme; pasar por un programa académico de diseño si da herramientas para que los diseñadores seamos más estratégicos y no nos quedemos solo como diseñadores instrumentales que creamos piezas gráficas o artefactos, sino que el Pensamiento de Diseño nos puede ayudar a generar nuevas ideas y nuevos emprendimientos. En mi caso, el diseño me ayudó a pensar en una idea de negocio no solo en el frente de la identidad de marca y todo lo asociado a esto, sino también en pensar como mi negocio podía solucionar problemas reales de la comunidad universitaria a través de la alimentación saludable. La metodología del Design Thinking es sin duda una gran herramienta para crear y validar ideas de negocio, pero más que tener relación con los diseñadores, creo que tiene un mayor acercamiento a las disciplinas del marketing y los negocios, por lo que su nombre tal vez no resulta ser el más adecuado.

CONCLUSIONES

Hago un llamado para que los futuros diseñadores no compitan por sus habilidades técnicas en el uso de algún software, sino que puedan competir por sus habilidades estratégicas y esto les permita generar intra-emprendimientos en las empresas en las que trabajan, crear sus propias empresas o ayudar desde su pensamiento a generar cambios en las organizaciones y no se queden solo en la cadena de producción de las empresas como los que solo hacen lo que el gerente o

el director creativo les diga qué deben hacer. Obviamente esto no aplica para todos los diseñadores, pero sí para aquellos que quieran ser proactivos y salir de su zona de confort.

El Design Thinking es sin duda una metodología que puede ayudar a generar ideas de negocio más innovadoras, que solucionan verdaderos problemas del contexto, pero que deben ser vistos desde la perspectiva de los negocios y no desde la metodología del diseño. Por esto es que muchos diseñadores discrepan del nombre acuñado a esta metodología de negocios.

La Cuarta Revolución Industrial es una oportunidad de oro para que conectemos nuestro pensamiento con las necesidades de nuestros clientes y podamos lograr innovaciones basadas en las tecnologías de las Industrias 4.0, que tienen a la internet como el centro de desarrollo de las nuevas ideas. El Foro Económico Mundial(2020) pone en los primeros lugares a la Creatividad y al Pensamiento Crítico como habilidades necesarias para afrontar los retos actuales, incluso hace una comparación de las habilidades necesarias en el año 2015 y estas dos suben varios puestos en el año 2020. El Pensamiento de Diseño potencializa estas dos habilidades que permiten entender el contexto actual y conectar más fácil con nuestros clientes y usuarios.

REFERENCIAS

Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Harper Collins.

Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues. Volumen 8(2), 5-21. https://web.mit.edu/jrankin/www/engin_as_lib_art/Design_thinking.pdf

Cross, N. (2003). Métodos de diseño : Estrategias para el diseño de productos. Limusa.

Osterwalder, A. (2010). Generación de Modelos de Negocio. Deusto.

Revista Semana.(23 de mayo de 2017) Colombia tiene más potencial en emprendimiento que la UE, Norteamérica y Asia. https://www.semana.com/emprendimiento/articulo/reporte-global-de-emprendimiento-ager-2016-resultados-colombia/245668/

World Economic Forum (2020). The Future of Jobs Report 2020, http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf

El módulo en la creación de la fuente tipográfica

Mateo Quintero
Pregrado (c) en Diseño Visual
Universidad de Caldas
mateo.101812383@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Mariana Sánchez
Pregrado (c) en Diseño Visual
Universidad de Caldas
mariana.101914099@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

María José Valencia
Pregrado (c) en Diseño Visual
Universidad de Caldas
maria.101910944@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

El módulo como lo dice Wong "pueden ser descubierto fácilmente en casi todos los diseños si los buscamos"[1] contribuyendo entonces a unificarlo. En el aprendizaje del Diseño Visual, el módulo se explora desde los inicios del estudio de la disciplina. En este escrito, se reconoce el módulo como un elemento base en la creación de una fuente tipográfica, logrando a través de este simplificar procesos de creación y producción. Además, contribuye a estandarizar desde el principio de creación la forma tipográfica. El módulo aparece entonces como una solución viable y práctica para la estandarización de elementos visuales como peso, altura, forma, distancias, entre otros.

La tipografía usa el lenguaje escrito como signo de expresión altamente connotativo, que más allá de comunicar por medio de la palabra, logra un nivel de personificación de su esencia, usando como herramienta su morfología, confiriendo así personalidad a aquello que está escrito, David Jury considera que "en la página impresa hay mucho más que una secuencia de letras. Más aún, las cualidades que diferencian al documento de una simple acumulación de letras es lo que definiríamos como tipografía (…) no existe una conexión necesaria entre el significado de una palabra y su estructura fonológica. Debido a ello, requieren por parte del lector una interpretación imprescindiblemente apoyada en la semántica —para asegurar que sea "eficaz"— y en la retórica —para asegurar que sea "correcta"—. Y sin perder de vista que, por encima de todo, los textos son diseñados con unos propósitos particulares que se harán evidentes, incluso aunque sean "puramente funcionales".[2]

Las fuentes[3] tipográficas que se encuentran dentro de este escrito, son el resultado de un ejercicio de creación en el marco de la cátedra de Tipografía Aplicada; en el cual, por medio de la experimentación con módulos geométricos se logra crear una fuente tipográfica.

El proceso creativo y desarrollo de la tipografía, tomó un tiempo aproximado de dos semanas, en las cuales, los estudiantes experimentaron con módulos constituidos a partir de formas básicas. Después, desarrollaron los bocetos en un proceso análogo, que fueron corregidos, ajustados y nuevamente presentados, para su análisis. Finalmente, el resultado de este proceso fue digitalizado, utilizando software como Illustrator[4] y Fontforge[5]y posteriormente se realizó un artículo, en el cual los mismos estudiantes explican el proceso creativo llevado a cabo.

A continuación, se presenta el proceso de creación y desarrollo del ejercicio anteriormente mencionado. Se abordan tres ejercicios, caso 1 fuente Coarse, caso 2 fuente Abstrametric, y finalmente caso 3 fuente tipográfica Folded Outlined. Dando cuenta de la diversidad en los resultado obtenidos.

Caso1

Fuente Coarse

Creador: Mariana Sánchez

Esta tipografía en caja alta está diseñada a partir del uso en la forma y contraforma, de figuras geométricas como el cuadrado y el triángulo isósceles. Los módulos varían en tres tamaños distintos para lograr la morfología del grafo. Se pretende crear una tipografía específicamente geométrica decorativa, cuadrada, gruesa y fuerte.



1. Fundamentos del Diseño. Wucius Wong · Gustavo Gili (1993, p.51)

2. David Jury (2006, p.72)

3. Fuente es un conjunto completo de tipos o caracteres de un determinado tamaño cuerpo y un diseño específico familia. Wikilengua.

4. Editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo.

5. Editor de tipografías que soporta varios formatos comunes

Proceso de Bocetación/ Proceso creativo

Para la creación de esta fuente tipográfica se inicia un proceso de exploración en el que se eligen los módulos a trabajar. En este caso, se usa el cuadrado como base y el triángulo y los cuadrados pequeños como contraforma.

Primer resultado obtenido, después del proceso de bocetación análogo.

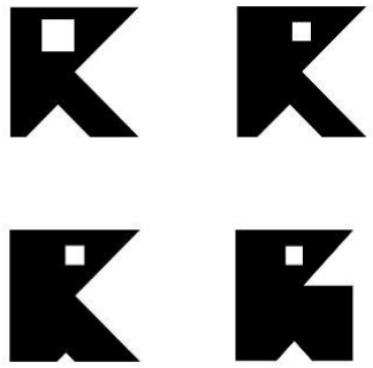


Primer resultado obtenido, después del proceso de bocetación análogo.

Correcciones Ópticas

Al mostrar el primer resultado digitalizado se tuvieron que corregir las letras "B, D, G, P, R" ya que su peso o negritud no cumplía con las cualidades del conjunto de las letras, generando un desequilibrio visual. Al ejecutar los cambios se pudo notar que la contraforma[6] de las otras letras no obedecían al estilo definido, por ende se opta por ajustar el tamaño de todas las contraformas para cumplir con la idea inicial, también se ajustaron las letras "M,W", ampliando el quadratín[7] de forma horizontal.

Ajuste Óptico



Ajuste Óptico

Para este caso, la letra R implicó un reto mayor, debido a la contraforma, ya que esta no lograba encajar con el resto de los glifos; se optó para dar solución, en tomar como base la letra B.

Para la elaboración de los números se toma la estructura de las letras ya creadas, debido a su semejanza. En este caso solo hubo ajustes ópticos en el número "8" minimizando el tamaño de su contraforma.

Creación de la fuente Coarse en formato ttp

La tipografía fue vectorizada en Illustrator para luego llevarla a FontForge y crearla en formato TTP[8] posteriormente se hicieron pruebas de impresión en diferentes tamaños para poder evidenciar en qué tipos de texto podrían ser usadas, observar su legibilidad y comportamiento en el soporte impreso. Con esto se concluye que la tipografía Coarse debe ser usada en textos de visión[9].

Además, también se observa que la fuente logra transmitir los comienzos de la era digital, específicamente antiguos videojuegos, ya que puede evocar esa condición de pixeles por su forma cuadrada. El nombre de la fuente es "Coarse" que en español significa "grueso", refiriéndose a su característica más notoria.

Resultado final



Resultado final

Caso 2

Fuente ABSTRAMETRIC

Creador: Mateo Quintero

En un principio el ejercicio fue algo extraño y complicado, ya que al imaginario se le daba la tarea de crear algo que recordara la convencionalidad de las letras, pero que a su vez tuviera algo propio.

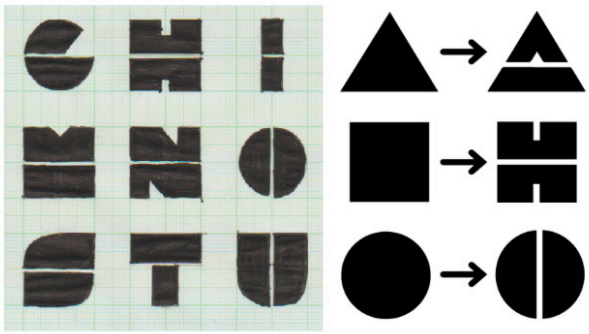
6. Contraforma o Contrapunzón, es el espacio descrito-y a menudo contenido- por los trazos de la forma." Tomado de Pág 57. Manual de Tipografia Jhon Kane. Año 2005

7. El quadratín es la unidad de medida de los espacios en blanco y es un cuadrado que corresponde al cuerpo del tipo. También se denomina espacio eme.

8. Es el formato de código que utilizan sistemas operativos como windows y Mac para poder identificar e instalar fuentes tipográficas.

9. Son aquellos textos que hacen uso de tamaños de puntos superiores a 16 puntos tipográficos, normalmente se usan para títulos en revistas o posters.

Proceso de bocetación análogo a proceso de vectorización

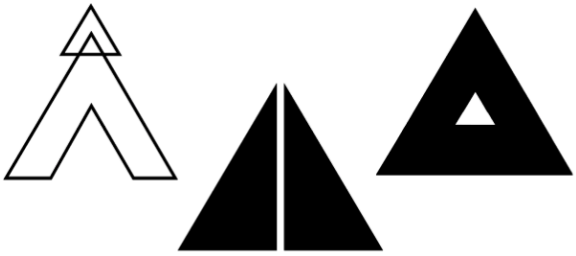


Proceso de bocetación análogo a proceso de vectorización

Al abordar el ejercicio se pensó en muchas formas de hacerlo, incluso se usó diferentes figuras en su proceso de bocetación; la forma más evidente de resolverlo era a partir de encajar las distintas letras o glifos con sus respectivas estructuras: formas triangulares, cuadradas o circulares, buscando así, alguna variación para denotara más la forma en sí de cada letra.

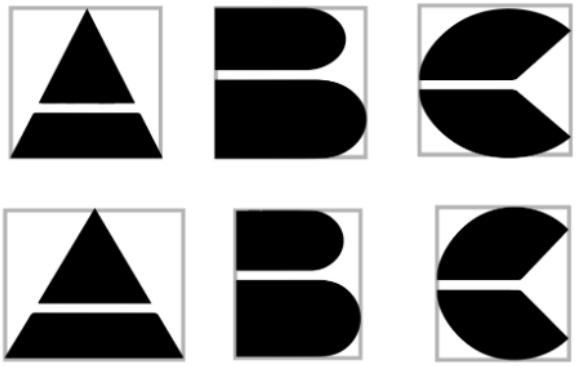
Proceso de Bocetación/ Proceso creativo

Se parte de la idea inicial de los primeros conocimientos de la disciplina del diseño, de cómo a través de formas simples, como las figuras geométricas básicas, se logran composiciones, haciendo intervenciones en sus formas con otras figuras, ya sea extraer, dividir, unir o intersectar.



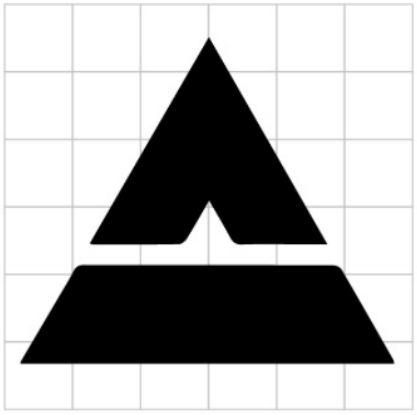
Finalmente, se conservó la idea de usar solo las figuras geométricas principales, con modificaciones para denotar las letras, adicional se pensó y se mantuvo como rasgo característico personal de la fuente que cada letra y número tuviera la intervención de una línea vertical, horizontal, o en su defecto diagonal, que atraviese (por lo general desde la mitad), que genera una división según su forma, creando identidad.

Ajustes Ópticos



Se aplicaron diferentes ajustes, dadas las características morfológicas de la propuesta; buscando conservar la estética original de las figuras geométricas. Otra elemento fue el papel de la percepción, al momento de trabajar los glifos en un mismo formato, como una visión general unas letras se perciben más grandes; por ejemplo el caso de la letra C, donde se ajustó su altura (al igual que en todas las letras redondas), y en el caso de la letra A un ajuste de anchura.

Aplicaciones la fuente abstrametric formato ttp



La tipografía fue creada únicamente en caja alta, solo está pensada para funcionar como texto de visión, ya que sus formas pueden llegar a ser llamativas, al generar un fácil reconocimiento. Pero modificar su tamaño a escalas muy pequeñas puede no ser lo ideal, ya que a pesar de que las formas siguen siendo distinguibles, en un texto de lectura dificulta mucho su comprensión, al identificar cada letra una por una puede llegar a ser muy agotador y forzoso.

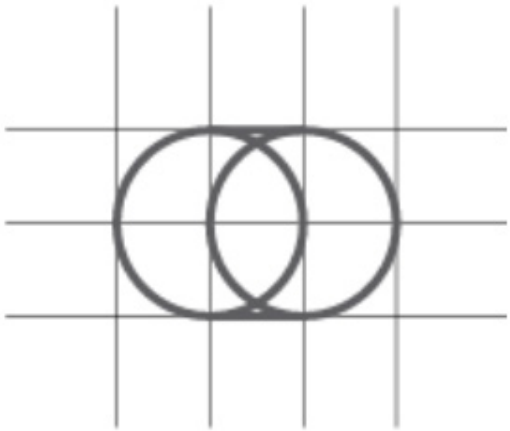


Caso 3

Fuente Outlined

Creador: María José Valencia

La tipografía Folded Outlined es muy especial debido a su morfología poco convencional, esta puede ser utilizada en cualquier tamaño, sin embargo, se recomienda ser cuidadosos al utilizarla en tamaño de lectura pequeños, ya que puede perder legibilidad.



Desde el principio se planteó el uso del círculo como módulo principal, se buscaba crear una fuente que fuera amigable y fluida por ende la redondez de esta figura era necesaria para atribuirle estos valores.

Proceso de Bocetación/ Proceso creativos



Las primeras experimentaciones se dieron a partir del uso de la contraforma, suprimiendo elementos de ésta, para así crear las primeras letras. Con este proceso no se logró el resultado esperado, pero desencadenó el reconocimiento de algunos factores que debían ser previstos en el ejercicio, como: forma, cohesión entre los glifos, balance de pesos en las astas, entre otros.

Al principio fue difícil lograr que las letras parecieran de una misma tipografía, aunque se estableció una forma base, está entre modificación y modificación generaba cambios que eran difíciles de controlar. Lo anterior, se daba ya que cada glifo tiene características particulares. En algún momento del proceso de modificación estas empezaban a tomar atributos únicos rompiendo así con la unidad entre los otros caracteres, además el grosor del los pies y brazos de los glifos debía tener un balance con el resto de la letra y al ser el círculo una figura de peso elevado, resultaban muy gruesas en contraste con otras letras de composición más alargada, como es el caso de la “I”, la “T” y la “J”.



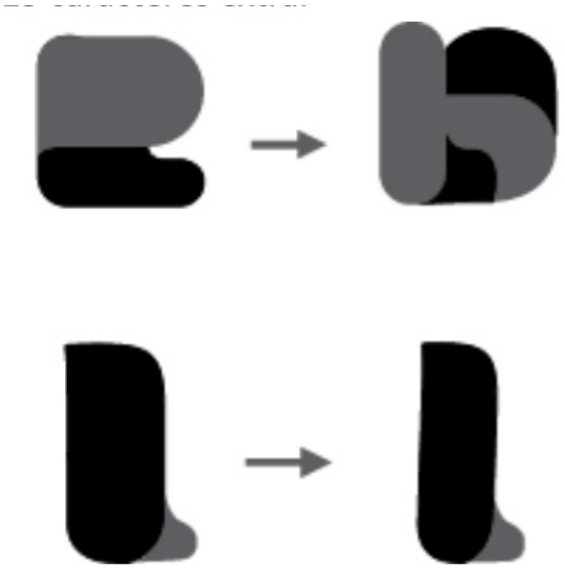
Por lo anterior, al interactuar con el resto del alfabeto se veían desbalanceadas y por su forma era imposible corregirlas ajustando el interletrado, eventualmente se llegó a un equilibrio en la composición.

Después de haber entendido un poco más la creación tipográfica, se llegó a la última fase del proyecto. El resultado final se dio al cambiar el método de intervención de la figura, donde en vez de hacerle agujeros, se intentó moldear, torcer y doblar sobre sí la figura, de allí su nombre "Folded".

La idea final se formó mediante un proceso investigativo en internet donde se indago sobre las diferentes variaciones que puede llegar a tener una fuente y que además la hace única, también se investigó la interacción de tipografías y sus usos en publicaciones como portadas y revistas, para que además de ser innovadora también llegase a ser funcional, el resultado final fue una tipografía de 26 letras, 10 números y 15 caracteres extra.

Ajustes Ópticos

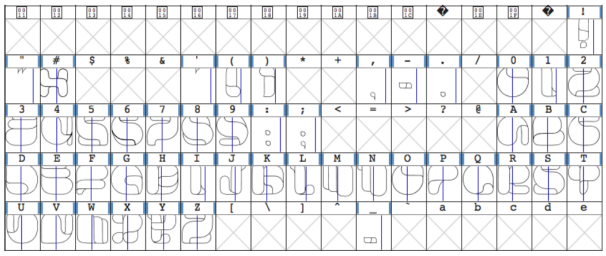
Los ajustes ópticos se hicieron en letras de morfología similar para así evitar que los lectores se confundieran y que estas pudieran ser distinguibles. En la "K" y la "R" se modificó el travesaño para así generar una diferencia más significativa, en la "I" se buscó un trazo más delgado y con una uña más pequeña que la de la "L".



Creación de la fuente Outlined en formato ttp

Está tipografía fue pensada inicialmente con una gradación de tres niveles para darle profundidad y así lograr evocar el doblez que se menciona en su nombre, pero debido a los sistemas de digitalización (software FontForge) tipográfico esto no fue posible, finalmente se optó hacer una versión delineada, y de un cuerpo translúcido con esto se logra adquirir un valor cromático más alto.

En el proceso de digitalización se debía transferir los bocetos físicos a un sistema digital (software Illustrator) donde se recrean por medio de vectores. Aquí se deben minimizar los vértices de las formas para así reducir el peso de la letra al ser exportada, luego de tener finalizado este proceso en illustrator, se exportó en SVG para que estos vectores tuvieran la capacidad de escalarse sin pixelarse. Finalmente se importaron estos archivos de cada letra individualmente a la aplicación (Fontforge), donde se unifican las letras y se exporta para ser utilizada e instalada como fuente.



Software Fontforge en creación de fuente Folded

CONCLUSIONES

En este proceso se logra entender la dificultad en la creación tipográfica, desde los retos creativos hasta los morfológicos; se presentaron experiencias (Caso, 1, 2 y 3) en las cuales los estudiantes diseñadores logran identificar aquello que debe corregirse para llegar a un resultado satisfactorio.

El proceso de bocetación es necesario aplicarlo de forma análoga para lograr comprender el proceso creativo, reflejándose esto, en los resultados al momento de la digitalización del proyecto; lo que permite generar conciencia y reflexión de la propuesta realizada.

Los ajustes ópticos juegan un papel fundamental ya que básicamente todas las fuentes aquí creadas, tuvieron que pasar por ajustes que implican, el cómo percibimos los glifos, identificando elementos de legibilidad y lecturabilidad en letras y números.

La tipografía se comporta diferente cuando se lleva a un soporte impreso, y es en ese momento, en un proceso de análisis y observación, donde se toman decisiones para corregir los errores que no son visibles o pasan desapercibidos en la pantalla.

Muchos de los aspectos planteados análogamente pueden tener resultados diferentes e imprevistos, cuando se pasa al proceso de construcción digital; en la solución, se descubre realmente el uso de la tipografía propuesta, surgiendo preguntas como ¿para qué formatos puede funcionar?, ¿qué tipo de uso que se le dará?, por ejemplo, ¿si es adecuada para textos de visión, lectura, consulta o varios de ellos?.

Este tipo de proyectos ayuda a los estudiantes a desarrollar aptitudes plásticas[10], logrando así, crear un espacio para explorar sus capacidades de expresión y síntesis gráfica. En resumen, los estudiantes logran descifrar la proposición de un mismo planteamiento de maneras variadas, entendiendo más a fondo el conocimiento adquirido durante el curso de Tipografía Aplicada y aplicarlo a la identificación de los compuestos y las características formales de las letras en su creación.

En el proceso de creación, el diseñador se acostumbra a la morfología tipográfica y genera la capacidad de replicar los atributos que vuelven una tipografía distinguible de las demás

Las diferentes dificultades que se presentaron, fueron por falta de experticia en la creación tipográfica, este tipo de ejercicios son imperativos en la formación de un diseñador, con esto se logra entender el porqué de cada trazo que compone una letra.

BIBLIOGRAFÍA

Fundamentos del Diseño. Wucius Wong · Gustavo Gili

Tipografía estudios e investigaciones. Antonio e Ivana Tubaro. Universidad de Palermo

Smithsonian Institution, US: Princeton Architectural Press, 1996. JURY, David. Significación plástica de la tipografía desde la mirada de la semiótica visual. Natalia Carolina Pérez P. Revista KEPES

Manual de Tipografia Jhon Kane. Año 2005 https://tiposformales.com/2010/09/12/correcciones-opticas/#:~:text=Se%20denominan%20correcciones%20%C3%B3pticas%20a,se%20visualice%20de%20manera%20deforme

https://lamonaca.org/simplemente-compleja-la-tipografia-modular/

https://vitaminagrafica.wordpress.com/tag/la-letra-como-signo-linguistico/#:~:text=La%20tipograf%C3%ADa%20da%20forma%20al,del%20mensaje%2C%20realiza%20del%20mismo.&text=Desde%20un%20punto%20de%20vista,en%20s%C3%AD%20misma%20una%20composici%C3%B3n.

https://tiposformales.com/category/formacion/c-diseno-tipografico/

10. Según Natalia Carolina Pérez [2011, p. 6] “correspondan con el contenido y cumplan los propósitos de tipo comunicacional y estético que debe poseer una pieza visual”. Revista KEPES

Prácticas de la tipografía creativa

Natalia Galeano Ramírez
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
natalia.101910210@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Ronald Erira Bravo
Pregrado (c) en Diseño Visual
Universidad de Caldas
ronald.101910809@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Natalia Fajardo Molina
Pregrado (c) en Diseño Visual
Universidad de Caldas
natalia.101914743@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

La tipografía estudia la composición y el estilo gráfico de los textos como punto fundamental de la comunicación visual. En este campo las letras se exploran desde múltiples aspectos gráficos, buscando lograr un impacto en lo que se quiere comunicar, involucrando así, el elemento tipográfico en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Estamos rodeados de letras, en miles de mensajes, en las calles, en la publicidad, en avisos, marcas, empaques… cientos de glifos a nuestro alrededor que captan nuestra atención en todo momento y lugar.

La tipografía ésta dotada de un claro componente estético, la letra como objeto visual posee dos cualidades: forma y significado, es decir, no solo trata de la comunicación en sí misma, sino, del ser entendida como arte y expresión creativa e inspiración; como lo dice Morris1 *"Las letras deberían ser diseñadas por un artista y no por un ingeniero"*. No se trata entonces, simplemente de textos constituidos por letras, sino de palabras, letras y composiciones que en su conjunto o individualmente permiten comunicar de manera gráfica, similar a como lo hace una imagen, priorizando la apariencia estética o la forma visual. De esta manera se adapta el término de tipografía creativa, pues se emplean diferentes técnicas y complementos como líneas, colores y texturas para lograr composiciones tipográficas que influyan en la percepción de quien las ve.

La clase de Tipografía Aplicada del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, tiene como objetivo brindar al estudiante las herramientas fundamentales para conocer conceptos básicos de tipografía, para luego, desarrollar y aplicar propuestas tipográficas en diferentes soportes de la imagen.

De esta manera, al abordar el tema de tipografía creativa se plantea un ejercicio a partir del libro Tipografía Creativa del autor Marion March 2, en donde se experimenta de manera organizada y divergente la tipografía, teniendo en cuenta unidades temáticas de las cuales habla March, como: Disposición del texto, creación de pictogramas, construcción y destrucción, comunicación a través de la letra y la palabra y personaje famosos; además, se incluye dentro del ejercicio planteado en la clase la exploración en temas como progresión, rostro con letras, contraforma y alfabeto creativo. Finalmente, todos los ejercicios se consolidan en un libro digital denominado Tipografía Creativa, unificando los resultados en su mayoría de gran calidad y con gran amplitud en la exploración de los contenidos por parte de los estudiantes.

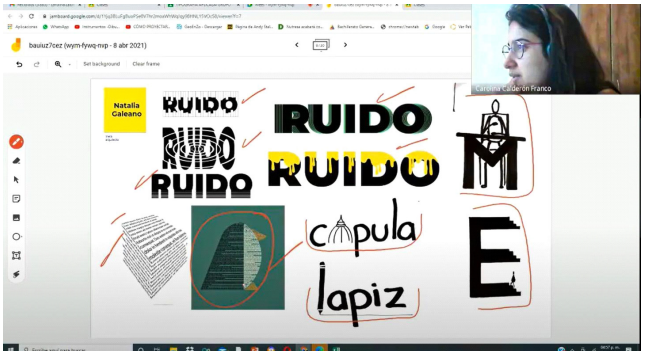
Experiencia creativa en un entorno virtual

Sin duda alguna el paso a la virtualidad fue un cambio muy significativo en el proceso de aprendizaje, como estudiantes de una carrera que tiene un gran componente práctico, se extraña el trabajo análogo en el aula de clase, con materiales como pintura, papeles, colores, etc. La sensación de esos materiales en nuestras manos hoy cambió por la del mouse y teclado, sin embargo, el ingenio por aprender cada concepto desde nuestra casa, nos ha obligado a usar lo que se tiene a la mano y sacar el mayor provecho de cada cosa. Un punto muy importante, el cual dificulta el proceso de aprendizaje en esta situación de virtualidad, es la comunicación con los docentes, ya que no están frente a nosotros pasando por cada puesto o escritorio de trabajo de forma física, viendo los avances de cada uno de los estudiantes o aclarando dudas; esas mismas dudas que ahora la mayoría prefieren callar para no interrumpir la clase o pasar pena, confiando en que otro haya entendido y luego preguntarle por Whatsapp, o bien, confiando en que la clase quede grabada y así luego reproducirla nuevamente..

El proceso de seguimiento creativo en este ejercicio, fue mediado a partir del uso de aplicaciones como Meet y Jamboard, donde los estudiantes, presentan sus bocetos en fotografías que registran la experimentación análoga y posteriormente el desarrollo digital, para ser corregidos o ajustados de acuerdo a la apreciación del docente y el requerimiento del tema que se estaba trabajando. En la mayoría de los casos, las asesorías, se proponen abiertas y en presencia de la mayoría de los estudiantes, con el ánimo de generar un aprendizaje frente a cómo el otro resuelve .

1 William Morris. fundador del movimiento Arts and Crafts(Artes y Oficios)

2 Tipografía Creativa. Marion March. 1994



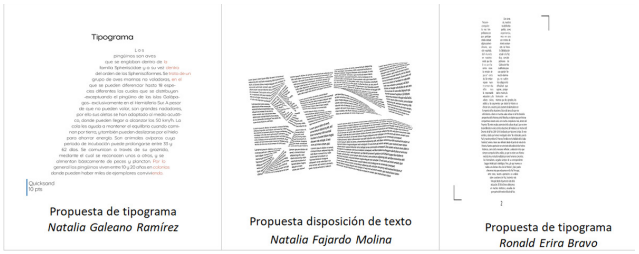
Asesorías virtuales, Docente Carolina Calderón/ Clase virtual sincrónica. Semestre 1- año 2021

A continuación, se mostrarán los resultados obtenidos a partir del proceso de creación de la actividad planteada sobre tipografía creativa, y donde se mostrarán algunos de los ejercicios desarrollados por estudiantes que exploraron cada tema de manera ingeniosa y creativa. Se abordará el siguiente contenido, de acuerdo a las unidades temáticas que contiene el ejercicio en general:

Disposición del Texto y Creación de Tipograma

Este tema propone el uso del texto tipográfico para generar una composición visual, en donde la lectura del texto debe ser óptima y eficaz. de igual forma se puede lograr cuando se dispone el texto de manera diferente a lo convencionalmente utilizado, como las columnas o retícula de tipo manuscrita.

Igualmente, el Tipograma es un recurso de composición de texto y se consigue cuando la disposición tipográfica representa un objeto o forma al que hace referencia el contenido del texto, para este caso. Tanto la Disposición del Texto como el Tipograma, son recursos gráficos importantes que refuerzan los conceptos y la comunicación visual.



Propuesta de tipograma
Natalia Galeano Ramírez

Propuesta disposición de texto
Natalia Fajardo Molina

Propuesta de tipograma
Ronald Erira Bravo

Construcción y destrucción

Recurso de exploración tipográfica que le agrega expresividad a lo que se quiere comunicar y así aumentar su eficacia a la hora de manifestar algún concepto o idea. La Construcción, se genera a partir de elementos agregados al texto tipográfico, otorgándole mayor personalidad. Por el contrario, la Destrucción, afecta la legibilidad y lecturabilidad del texto, pero, a partir de la deformación del texto tipográfico, se pueden lograr grandes resultados, contribuyendo a reforzar visualmente el concepto que se quiere comunicar



Propuesta tema Destrucción
Natalia Galeano Ramírez

Propuesta tema construcción
Natalia Fajardo Molina

Propuesta tema Destrucción
Ronald Erira Bravo

Comunicación a través de la letra y la palabra

En el campo del diseño frecuentemente se hace necesario reforzar el entendimiento del texto mediante elementos gráficos para lograr ser más precisos en el objetivo a comunicar. Añadiendo recursos visuales se logra representar los conceptos sumados al elemento tipográfico.

La comunicación a través de la letra implica la representación de una palabra o concepto a través de su inicial con características reconocibles de dicho concepto. Por otra parte, la comunicación a través de la palabra como su nombre lo dice, utiliza todas las letras de la palabra para transmitir el mensaje de manera creativa.



Propuesta de Comunicación a través de la letra y la palabra
Natalia Galeano Ramírez

Propuesta de Comunicación a través de la letra y la palabra
Natalia Fajardo Molina

Propuesta de Comunicación a través de la letra y la palabra
Ronald Erira Bravo

Personaje Famoso

Gracias a lo flexible y adaptable que es la tipografía, se pueden representar personajes famosos mediante elementos agregados al texto tipográfico, generando una caracterización aplicando alguna de las técnicas anteriores explicadas. Esta práctica permite una exploración creativa, con unos resultados muy atractivos.



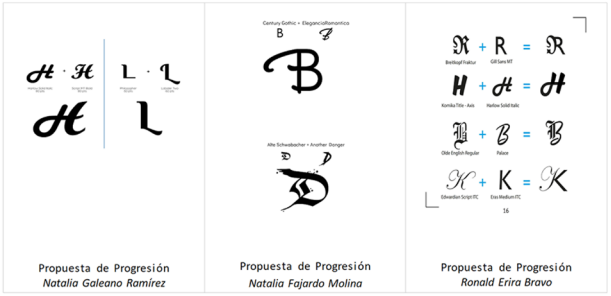
Propuesta de Personaje famoso
Natalia Galeano Ramírez

Propuesta de Personaje famoso
Natalia Fajardo Molina

Propuesta de Personaje famoso
Ronald Erira Bravo

Progresión

Hay muchos estilos tipográficos, que ofrecen semánticas diferentes. Mediante la combinación orgánica de una misma letra de dos fuentes tipográficas se puede generar una nueva con rasgos característicos de ambas fuentes, las cuales tendrán usos específicos, esto sirve, por ejemplo, para la creación de nuevas fuentes tipográficas.



Propuesta de Progresión
Natalia Galeano Ramírez

Propuesta de Progresión
Natalia Fajardo Molina

Propuesta de Progresión
Ronald Erira Bravo

Rostro con letras

El recurso tipográfico es inagotable, puede proveer miles de formas y detalles, incluso construir rostros con glifos[3], a partir de la disposición de letras en un formato y el juego entre números, signos, tamaños, grosores, etc.



Propuesta de rostros con letras
Natalia Galeano Ramírez

Propuesta de rostros con letras
Natalia Fajardo Molina

Propuesta de rostros con letras
Ronald Erira Bravo

Contraforma

Al usar los espacios positivos y negativos con las letras se pueden generar composiciones muy interesantes y completas, ya que a su vez las reglas de la Gestalt[4] , como la ley del cierre y figura fondo, contribuyen a generar formas diferentes y llamativas al momento de transmitir un mensaje en una construcción tipográfica.



Propuesta de Contraforma
Natalia Galeano Ramírez

Propuesta de Contraforma
Natalia Fajardo Molina

Propuesta de Contraforma
Ronald Erira Bravo

Alfabeto creativo

Solo basta con la observación detallada de nuestro entorno, para darnos cuenta que en cualquier objeto o situación podríamos encontrar letras; la observación activa en este ejercicio nos ayuda a ser más creativos y explorar de manera diferente las piezas gráficas a la hora de componerlas.



Propuesta de alfabeto creativo
Natalia Galeano Ramírez

Natalia Fajardo Molina

Ronald Erira Bravo

Resultado final

A partir de los ejercicios desarrollados, se unifican en un producto editorial denominado Tipografía Creativa (en años anteriores, su presentación era impresa, hoy se propone en un formato digital), en el cual se hace un compilado del desarrollo individual por cada estudiante, de cada una de las técnicas exploradas. Aquí, tres resultados destacados de la actividad realizada y que reúnen los ejercicios anteriormente mencionados:



Natalia Galeano Ramírez. Para ver el ejercicio completo visitar: https://issuu.com/nataliagaleanoramirez/docs/diagramacion

3. Glifo. Representación gráfica de un elemento de la escritura.

4. Gestalt es una corriente de psicología, de corte teórico y experimental, que se dedica al estudio de la percepción humana.



Ronald Erira Bravo. Para ver el ejercicio completo visitar: Tipografía Creativa by Ronald Erira - issuu



Natalia Fajardo Molina. Para ver el ejercicio completo visitar: https://es.calameo.com read/0066862453723fc15a1e1

Por último podemos decir que abordar esta actividad nos ha demostrado que la tipografía ofrece muchas dinámicas en las composiciones tipográficas, es un elemento gráfico muy importante, además de comunicar información, se comporta como imagen a través de su semántica [5] ; es por esto que estaremos más conscientes de que la exploración de las formas tipográficas puede impactar mucho al público, puesto que al ser llamativas y creativas también mejorarán la comprensión que el receptor tiene frente al mensaje que se quiere comunicar.

Para nosotros como estudiantes, este tipo de ejercicios nos sirve al descubrir que podemos explorar la tipografía y volverla más expresiva, de esta forma, aprender a manejarla como imagen y comenzar a comunicar con ella no solo de manera escrita sino también visual.

De las técnicas anteriormente vistas la que más nos gustó, pero también la que más nos generó dificultad fue la del personaje famoso, fue un proceso divertido el pensar y buscar personajes, pero a su vez difícil a la hora de representarlos, lo que implicaba un análisis y abstracción de lo más representativo para lograr que la comunicación fuera efectiva.

Finalmente, para gusto de unos y desgracia de otros, ahora permanecemos casi todo el día en nuestro hogar, es algo acogedor, cómodo, relajado, estresante, agobiante y tedioso. Pasar todo el día sentado frente a una pantalla, estar en diversas reuniones virtuales, maldecir nuestro servicio de internet y lidiar con el dolor de espalda, son cosas muy agotadoras y desgastantes; ahora dependemos de la capacidad de nuestros dispositivos para tener un mejor flujo de trabajo, la cual es una situación muy variable, ya que todos los estudiantes no contamos con el súper computador o celular que nos facilita muchas tareas y optimizar nuestro tiempo.

Muchas cosas han cambiado, pero, como seres humanos, nos adaptamos, ya nos acostumbramos a este ritmo de trabajo y a la modalidad virtual, sin embargo, deseamos que termine pronto. Habría sido interesante ver cómo realizamos este trabajo de Tipografía Creativa de manera presencial, sin embargo, el desarrollo digital de este ejercicio se abordó de manera muy satisfactoria; gracias al formato digital y los programas de edición, como Illustrator 6 y Photoshop 7 , la modificación de las fuentes tipográficas y cada uno de sus caracteres se hizo de forma más libre y sin miedo a equivocarse, todo se podía cambiar más rápido a comparación de si lo hubiéramos hecho en un formato físico; la presentación y diagramación del libro también tuvieron mucha más limpieza y precisión al trabajar de manera digital, sin olvidar un punto importante que es la contribución al medio ambiente mediante el ahorro de papel y tintas.

BIBLIOGRAFÍA

Tipografía Creativa. Marion March. Gustavo Gili, 1994 – Art

https://www.unostiposduros.com/ruben-chumillas-la-tipografia-que-escribe-ilustraciones/

5. Semántica tipográfica. Representar conceptos por medio de acciones retóricas y tipográfica.

6. Illustrator. Editor de gráficos vectoriales.

7. Photoshop. Editor de fotografías, usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos.

https://www.rayitasazules.com/tipografia-creativa-los-limites-la-letra/
https://laprestampa.com/sector-editorial/tipografia-creativa-y-de-edicion/
https://tiposformales.files.wordpress.com/2015/05/tipos_formales_libro.pdf

La salud mental, como reto para las herramientas tecnológicas.

La virtualización del acompañamiento psicológico un gran paso para mejorar la cercanía con el paciente

Melissa Castañeda Mejía
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Caldas

Daniel Felipe Bonilla Leal
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Caldas

Sebastian Rojas Cardona
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Caldas

Yenifer Andrea Delgado
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Caldas

Mariana Delgado Guerrero
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Caldas

Estefanía Silva Henao
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Caldas

Juliana Álvarez Arredondo
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Caldas

Jose Miguel Giraldo
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Caldas

Laura Cortés Fraume
Pregrado (c) Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Caldas

RESUMEN

La salud mental en los últimos años ha tenido bastante relevancia, es un tema del que se habla constantemente y que ha generado más alerta en los últimos meses. No obstante, a la hora de acceder a profesionales en el tema, se encontraron diferentes problemáticas, como la poca priorización en las citas médicas lo que repercute en falencias para mantener una terapia lineal y sin interrupciones.

El presente artículo recoge información sobre la atención en salud mental en la Universidad de Caldas, Manizales; con la intención de encontrar una solución efectiva al problema planteado, en donde tanto pacientes como psicólogos puedan mantener una comunicación, rápida y eficaz, mediada por las nuevas tecnologías que en la actualidad está involucrada en diferentes procesos comunicativos, generando una sensación de cercanía y regulando de mejor manera las sesiones y las diferentes actividades a desarrollar en medio de la terapia. La investigación arrojó resultados positivos, en donde se encuentra una aceptación bilateral de utilizar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como recurso mediador, la utilización de aplicativos móviles para llevar a cabo el proceso, y la detección de las problemáticas de salud mental con mayor índice en la Universidad de Caldas.

PALABRAS CLAVES

Acompañamiento psicológico; Gamificación; Nuevas tecnologías; Virtualización.

Avances

El proyecto planteado en un inicio simplemente incluía a la comunidad estudiantil de la Universidad de Caldas; dada la necesidad de expandir la atención primaria en salud mental en la ciudad de Manizales, se decidió expandir su público objetivo a los diferentes jóvenes de la ciudad sin importar su institución educativa, ya que el grupo poblacional al cual ha sido enfocado generaba la posibilidad de ampliarse al cumplir ciertas características bases.

En cumplimiento de dicho objetivo, se han realizado modificaciones gráficas a lo que se denomina el prototipo, se han generado encuentros con especialistas de la salud mental y profesionales en UI-UX con el fin de ampliar el espectro de conocimiento con la finalidad de presentar un prototipo íntegro y funcional.



Figura 1. Visualización pantalla del perfil del especialista

Figura 2. Visualización pantalla del home de la app desde la vista del paciente

Figura 3. Estadísticas del paciente

Las nuevas tecnologías han llevado a poner en las manos de la virtualidad las conductas sociales.

Las nuevas tecnologías hacen alusión a los nuevos medios, específicamente los digitales, que en los últimos años han facilitado la comunicación y el flujo de información, tales como el internet, el DVD, los computadores, los celulares inteligentes, y todos aquellos aparatos que han venido contribuyendo con el acceso a la comunicación efectiva e instantánea. Estas nuevas tecnologías han facilitado la digitalización de diferentes medios como los periódicos, revistas, la publicidad, la música e infinidad de circunstancias de nuestras vidas que poco a poco se han ido adaptando a una nueva era, la tecnológica.

En relación con lo anterior, el uso progresivo de las nuevas tecnologías de información y comunicación alteran las relaciones interpersonales, facilitando la comunicación desde diferentes localidades entre dos personas o más. Esto nos abre nuevas posibilidades a la hora de entablar una conversación, permitiendo un contacto en tiempo real, que contrarresta la ausencia física por medio de esta interacción multimedial y continua. El poder interactuar con diferentes personas al mismo tiempo, discutiendo sobre un tema o contenido específico ha logrado la formación de comunidades virtuales, dando pie a generar una cibercultura, ya que esta nueva manera en la que el ser humano se está empezando a relacionar genera nuevos desarrollos sociales, políticos y económicos. Además al crearse este tipo de comunidades virtuales, se han venido desarrollando subculturas, que provienen de una afición e identificación con un medio digital, como lo son por ejemplo los videojuegos.

"Al analizar el tema de la cibercultura plantea que las tecnologías de computación y de información dan lugar a un proceso que deviene en la llamada tecno sociabilidad, entendida como un momento de construcción sociocultural que emerge como consecuencia del despliegue de estas nuevas tecnologías. Bajo esta concepción, de debate de la posibilidad de que se estén generando cambios culturales que se vinculan de manera directa con el desarrollo de las NTIC" (Arturo Escobar, 2000)

Este tipo de interacción constante es debido a la llegada del Internet, siendo éste el detonante para poder conectar millones de usuarios y artefactos en red, mejorando la comunicación entre personas desde diferentes plataformas. Debido a esto, el uso de estas plataformas y artefactos han dado paso a lo que se ha denominado como espacio virtual, ya que las personas hacen vida social por estos medios, opinan, comentan, fomentan las discusiones políticas, entre otro tipo de dinámicas.

"Esto da lugar a que internet pueda ser visto no sólo como una herramienta que permita acortar distancias, sino a entenderle como un espacio social, en sí mismo, donde las relaciones se hacen presentes (Rheingold,1996; Gómez Cruz, 2003)"

El tránsito a la virtualidad ha generado gran interés en los últimos años, ya que es una forma de reproducir mundos alternos al terreno físico que se habita, y es una cualidad que tiene el ser humano desde su existencia. Esta se ve reflejada en los libros, las pinturas, el cine, el consumo de psicoactivos, entre otros métodos, pero lo generan de una manera individual. Con la llegada de los nuevos medios, ese deseo de generar este tipo de mundos, ha posibilitado la manera de habitar otro espacio, en conjunto, en sociedad, mejorando la interacción y la comunicación, posibilitando la creación imparable de comunidades y hábitats, en los cuales el hombre ha podido transgredir su realidad tangible. Estos espacios virtuales creados en consecuencia por las nuevas tecnologías, han generado un tránsito de las actividades cotidianas presenciales, como el solo hecho de establecer una amistad, o un contacto laboral, y por qué no una consulta médica.

La telemedicina como mediador eficaz del acompañamiento psicológico

Cuando hablamos de virtualizar espacios como el trabajo, la educación, y consultas con profesionales de la salud, tomando este último como referente específico, se entra hablar de telemedicina, ya que esta consiste en ofrecer servicios médicos por medios de comunicación diferente a la presencial, desde llamadas telefónicas, videollamadas, plataformas web, aplicativos móviles, realidad virtual e inmersiva, con el fin de ofrecer los servicios médicos a distancia, que deben cumplir con parámetros de exigencia y un fácil acceso a este tipo de recursos.

"La telemedicina consiste en ofrecer servicios médicos o de salud a distancia, en los aspectos de promoción, prevención, diagnóstico, tratamiento y rehabilitación, prestados por profesionales de la salud; y como todo servicio, deben ser eficientes, de fácil acceso y equitativos, utilizando la tecnología de la información y la comunicación." (Zeballos P, 2000)

Con base a esta definición, se puede extrapolar el concepto de telemedicina a telepsicología, que por medio de las nuevas tecnologías le ofrece al campo de psicología la oportunidad de desarrollar servicios responsables y éticos que puedan responder de manera eficaz a las necesidades de la población.

"Este tipo de intervención utiliza comunicaciones mediadas por computador, que pueden clasificarse en sincrónicas, es decir, cuando emisores y receptores se comunican de forma simultánea, como en una videoconferencia; y asincrónicas, cuando la conexión no es simultánea, siendo la más común el uso del correo electrónico" (Grohol, 2011)

En el proyecto a desarrollar, se ha tenido en cuenta en un principio los encuentros sincrónicos entre el paciente y el terapeuta, pero con el fin de enfatizar en el acompañamiento psicológico, que va más allá de la sesión de la consulta, se ha considerado generar un entorno virtual de encuentros asincrónicos, con el fin de priorizar los ejercicios reflexivos y de autoayuda que pueden considerarse el pilar de la terapia, y dejar a un lado la noción de tener una retroalimentación tardía a que se genere inmediata por medio de este espacio virtual creado pensado en el bienestar del paciente.

Cuando hablamos de acompañamiento psicológico, hacemos alusión en primera instancia al verbo "acompañar" del cual podemos decir que es brindar apoyo a otra persona que pueda generarle confort y alivio, es mantener la compañía con la persona que pasa por dificultades emocionales para que pueda sobrellevarlos de una forma más sencilla, esta acción incluye escuchar atentamente al otro, y valorar el silencio también como forma comunicativa en situaciones en las que ante el dolor y la tristeza resultan indecibles. Es brindar una presencia estable, continua y comprometida. En segunda instancia, al hablar de psicológico, enfocamos el acompañamiento a aquellas circunstancias y/o problemas que vienen de las emociones y la psique, el cual en conjunto sugiere que este acompañamiento va dirigido por un profesional de la salud mental.

El fin primordial del acompañamiento psicológico es, por un lado, la contención y el sostenimiento, que implica ayudar al paciente contra la aparición incontrolada de los propios impulsos y sentimientos, tratando de generar en él una situación interior más manejable, de manera que pueda regular sus reacciones y su actuar físico y emocional. Y por otro, el fortalecimiento del paciente, reafirmando su valor personal y la recuperación de su autoestima, de manera que lo logre con sus propios recursos.

"Se tiene que reconocer y aceptar el estado vulnerable en que se encuentran los afectados y adaptarse al ritmo único y original de cada persona así como a sus necesidades específicas. Supone también crear un contexto favorable para los momentos difíciles que se vayan presentando y posibilitar que se vivan con el menor dolor y daño posible. Al minimizar el dolor provocado por la experiencia que supone la recreación de los hechos traumáticos, se contribuye a potencializar el proceso en función de la reparación de la persona." Pilar Raffo.

El acompañamiento psicológico mediado por la telepsicología, generaría un gran resultado, ya que el paciente puede acceder por medio de dispositivos digitales a una interacción constante con plataformas de ayuda, que puedan mejorar el estado de ánimo del día o evaluar su salud mental de manera continua, lo que afianzará el lazo del paciente con el psicólogo en gestión, pues sentirá que tiene una compañía que le reconforta y le motiva a cumplir sus objetivos y a mejorar su condición mental, y además puede contar de diferentes ejercicios de ayuda que puedan aportar de manera paulatina a la recuperación de la persona que ha accedido a dicho acompañamiento psicológico.

Si bien el espacio virtual suprime el contacto físico, es una modalidad en que la persona puede sentirse acompañado durante todo el día y en el cual puede pedir ayuda de urgencia si lo requiere, pues en caso de vivir solo o no tener a quién acudir en situaciones de crisis y ruptura emocional, este tipo de espacios brindan compañía, seguridad e inmediatez en el servicio.

Ahora bien, con el fin de reforzar el estímulo positivo para que el paciente pueda tener una interacción más amigable con la plataforma, se han decidido incluir procesos de gamificación, entendiendo este concepto como:

"...el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador" (Deterding, 2011)

Con base en la definición anterior se puede decir que la gamificación genera procesos de aprendizaje y de conductas, ya que mejora la retención de la memoria, genera compromiso por la mejoría, competitividad y colaboración y posee una retroalimentación constante e inmediata. La Gamificación plantea nutrir de manera interactiva el propósito de metas y alcance de logros. Esta apoya la idea de dar vida a las aplicaciones y plataformas a través de la interacción del usuario con la misma permitiendo a éste obtener un beneficio o un incentivo por su relación directa con la plataforma.

Motivar a un usuario a realizar procesos que pueden ser tediosos y aburridos hasta generar sentimientos de compromiso por medio del *engagement* son acciones facilitadoras para la gamificación, esta misma ha sido objeto de estudio durante los últimos años desde el denominado internet de las cosas dentro de la época de la información por varios campos, enfocándose mayormente en la cognición, campo aplicado en instituciones de aprendizaje;

Se considera que los procesos de gamificación enriquecen de una manera innegable el propósito del proyecto, vinculando directamente con los ejercicios de acompañamiento psicológico que el paciente tendrá que desarrollar a lo largo de su terapia; si se tiene en cuenta que el paciente por lo general tendrá conductas nocivas ocasionadas por su inestabilidad emocional que no le permiten tener una constancia para realizar una rutina, en donde ha adquirido hábitos nocivos para la salud, le cuesta ordenar sus ideas, tiene altos niveles de estrés, y persiste una baja autoestima, generar una ludificación con el propósito de reforzar las conductas positivas que debe ir integrando a su día a día, en las cuales encuentre una motivación por realizar, le rete a alcanzar sus metas propuestas para terminar la terapia de manera eficaz, mejoraría su tránsito por la plataforma, y su proceso sería menos tedioso y más amigable.

Una persona que pasa por un altibajo de salud mental, necesita constantemente refuerzos positivos como el primer pilar de un acompañamiento, necesita que la motivación inyectada sea constante y persistente, y que pueda ver resultados inmediatos para que pueda fortalecer la seguridad en sí mismo en un periodo de tiempo corto. Esto se logra por la gamificación, ya que esta genera una retroalimentación constante, la plataforma le estará haciendo un feedback inmediato cada vez que cumpla su objetivo, le recordará que pudo lograrlo y que por eso merece ser felicitado y estimulado.

A modo de conclusión, las nuevas tecnologías son la base para que el acompañamiento psicológico pueda verse beneficiado de los entornos virtuales, que puedan crearse

este tipo de espacios con el fin de mejorar la salud mental y la estabilidad emocional del paciente, además de presentar un servicio más rápido y atemporal, lo que mejora la atención, la seguridad y la tranquilidad del paciente.

METODOLOGÍA

Investigación aplicada de carácter descriptivo. Se genera un prototipo final como solución al problema encontrado, con un enfoque mixto que ayudó a analizar el problema desde el modelo de atención psicológica efectiva y la mediación del diseño para dicho propósito. La premisa de la que parte es que, la mediación tecnológica como herramienta comunicativa puede mejorar los procesos de acompañamiento psicológico en los estudiantes de la Universidad de Caldas. Para el desarrollo de la investigación se utilizaron diferentes técnicas y herramientas de carácter cuantitativo y cualitativo con la intención de generar un espectro de mayor análisis de la situación tanto por medio de porcentajes y estadísticas, como percepciones personales basadas en experiencias o inferencias por parte de los posibles usuarios, generando así un resultado integral sobre rangos de edad, acceso a herramientas tecnológicas, frecuencia con la que se asiste a terapia, las necesidades reales del paciente y del psicólogo y la efectividad y acceso a los diferentes dispositivos.

La investigación empieza por generar una muestra de la población estudiantil de la Universidad de Caldas y de profesionales de la salud mental, con el fin de detectar los problemas emocionales más frecuentes de los estudiantes, la apreciación que tienen, las partes involucradas, de los medios tecnológicos y la virtualización de las consultas y terapias, para evaluar recursos tecnológicos y conexión a internet. Nuestro primer segmento poblacional (Grupo A) se basó en estudiantes de la institución mencionada con un rango de edad entre los 19 y 26 años, que tienden a tener altos índices de problemas emocionales como la adicción, depresión y ansiedad.

La segunda muestra poblacional (Grupo B) se enfocó en psicólogos y psiquiatras para que mediante sus perspectivas frente a las tele consultas y su experiencia con ellas, reconocen

aspectos positivos y falencias de la mediación tecnológica en las terapias, los tiempos óptimos de atención y la disponibilidad de horarios.

Aplicando la primera herramienta, se realizó una encuesta, para cubrir la muestra del Grupo A. Estas fueron difundidas por medios virtuales, con el fin de recopilar la mayor cantidad de respuestas por parte de los estudiantes y así, tener una perspectiva amplia de los problemas de salud mental. Constaba de preguntas de selección múltiple, en su mayoría, y algunas de respuesta abierta para conocer la postura de cada una de las personas con respecto a su disponibilidad y disposición para tener una atención psicológica virtual. Se seleccionó esta técnica con el fin de obtener resultados más cuantitativos en cuanto a la conectividad, acceso a recursos tecnológicos y problemas de salud mental, puesto que, es indispensable conocer si, la población a la que va dirigida el proyecto, contaba, o no, con los medios suficientes para recibir este tipo de atención y qué tipo de atención psicológica demanda.

Como segunda herramienta, se realizaron entrevistas semi-estructuradas para poseer la muestra del Grupo B. Se formularon preguntas de carácter abierto, buscando crear un diálogo abierto y continuo con los psicólogos y psiquiatras, con la intención de conocer su experiencia laboral, las maneras de agendar el día, su carga laboral y, lo más importante, su apreciación sobre los medios virtuales para llevar a cabo las consultas; las dificultades que perciben y los aspectos positivos. También se debía evaluar su estabilidad de conexión a internet, y la disposición de herramientas tecnológicas. Se decidió hacer una entrevista, con el fin de profundizar en las apreciaciones del profesional en cuanto a la investigación y a su posible solución, para ampliar los conocimientos base sobre técnicas psicológicas y mediaciones con el paciente.

En lo referente a las preguntas de las encuestas para los estudiantes, fueron pensadas en que fueran concisas y tuviesen posibilidad de respuestas cortas para asegurar que fuera contestada por los estudiantes y llegar al mayor número de respuestas posible, las preguntas abarcaron temas como conectividad, teniendo en cuenta la importancia de conocer su facilidad de acceso a internet y a una conexión óptima para asistir a futuras sesiones; recursos tecnológicos, para tener en cuenta qué tipo de dispositivos es de mayor uso en la población estudiantil; problemas emocionales, para enfocar de una manera más específica la atención de ciertos trastornos o patologías; frecuencia con la que se va a terapia, para entender la cantidad poblacional que ya lleva a cabo un proceso psicológico y las que no, y la percepción de la virtualidad para estudiar la apreciación que pueda tener el proyecto dentro de la comunidad.

Después de generar el cuestionario se envió el formulario por medio del correo institucional de la Universidad de Caldas, en donde solo usuarios de este dominio podían tener acceso a las preguntas, para así garantizar que llegaría solamente a la población objetiva.

En cuanto a las entrevistas para los profesionales de la salud mental, se formularon pensando en primera instancia en cómo se desempeña su ámbito laboral, saber cómo es su jornada de trabajo, si trabajan más de las ocho horas reglamentadas; cuánto tiempo le dedican a cada paciente, para así empezar a pensar en un orden de agendación, si estarían dispuestos en atender urgencias en horas no laborales lo que pudo arrojar una muestra del posible número de profesionales dispuestos a encargarse de estos casos; la apreciación de la atención virtual basada en su experiencia, ampliando así el panorama de problemáticas a resolver y de la aceptación del proyecto; y, para finalizar, conectividad y recursos tecnológicos. Al poseer las respuestas de la encuesta del grupo A y las entrevistas del grupo B, se pudo analizar a fondo los siguientes datos:

Grupo A

Una gran cantidad de estudiantes de la Universidad de Caldas, manifestaron tener episodios de ansiedad y depresión, por diversas situaciones, como problemas amorosos, alta carga académica y problemas familiares. La mayoría cuentan con conexión a internet estable, y un dispositivo móvil para acceder. Manifiestan no poseer ninguna contrariedad para recibir atención psicológica por medios virtuales, aunque preferirían que los encuentros se realicen de manera personal para no perder la confidencialidad de la sesión y el contacto íntimo que representa la comunicación con el psicólogo.

Grupo B

Los profesionales de la salud mental coinciden en que una consulta psicológica no puede durar menos de 30 minutos por paciente, ni más de 120 minutos, esto con el fin de poder dedicarle el mejor tiempo posible a la sesión, pero tampoco generar en el psicólogo información emocional que pueda traducirse en dificultades en su salud mental. No obstante, este tiempo suele ser regulado por la entidad o institución prestadora de salud (EPS o IPS), y si el servicio es particular, se regula según el diagnóstico del paciente. Sus jornadas laborales van desde las cinco (5) hasta las ocho (8) horas diarias, atendiendo entre 6 y 12 pacientes al día. Enfatizan en que la observación de la comunicación no verbal es el mayor impedimento que han presentado con la tele consulta, ya que es indispensable leer el lenguaje corporal a la hora de realizar un diagnóstico, o saber si el paciente está expresándose verazmente, por lo cual recomiendan que se realice por medio de dispositivos donde puedan tener acceso a vídeo y audio, para que no se pierda del todo este aspecto tan importante.

De dichos resultados se pudo concluir que el mejor dispositivo para llevar a cabo el acompañamiento psicológico es el teléfono móvil, puesto que, es el dispositivo de mayor uso y acceso entre estudiantes y psicólogos. En cuanto a la apreciación de la imposibilidad de observación de comunicación no verbal y la poca confianza, de los estudiantes, en acceder a una consulta por medios virtuales, se permite enfocar el resultado del proyecto, intentando garantizar que la interfaz propuesta, relacione otros aspectos que posee una terapia, fuera de los encuentros sincrónicos y así reforzar la comunicación, entre las partes involucradas, en las demás fases del proceso terapéutico.

RESULTADOS

La investigación, desde un principio, busca facilitar el acompañamiento psicológico de los estudiantes por medio de las nuevas tecnologías en donde se pueda prestar un servicio integral y oportuno, generando una comunicación asertiva entre el paciente y el psicólogo.

Un servicio integral de psicología cuenta con un número destinado de sesiones sincrónicas (sean virtuales o presenciales), y de material de apoyo y autoayuda que el paciente debe ir desarrollando a lo largo de la terapia; estos ejercicios le permiten al paciente, entre otras cosas, mejorar sus niveles de estrés, pensar con claridad, crear rutinas y hábitos saludables.

La comunidad estudiantil de la Universidad de Caldas ha manifestado en su gran mayoría haber desarrollado problemas de ansiedad y depresión sea por factores internos o externos a su proceso académico. Al obtener los resultados de las encuestas por parte de los estudiantes, se pudo definir que un dispositivo móvil sería la herramienta tecnológica que generaría ese puente entre el psicólogo y el paciente, puesto que los estudiantes expresaron contar con uno a su alcance y es una herramienta efectiva, que cuenta con cámara y micrófono, lo cual es un requerimiento indispensable para el contacto con el psicólogo, además, las personas suelen llevarlo consigo la mayor parte del día y en casi todas sus actividades. Tanto los estudiantes como los profesionales de la salud mental coinciden que se puede crear una barrera comunicativa, al no poder tener un encuentro presencial, afirmando que, se pierde la comunicación no verbal y el posible paciente podría no sentirse totalmente en confianza.

Teniendo en cuenta lo anterior, se procede a generar una solución que pudiera abarcar una atención integral y oportuna y que afiance la confianza entre el paciente y el psicólogo. Llegando a la conclusión de que una aplicación móvil podría ser el puente ideal para mejorar y facilitar la comunicación de ambas partes, mediante una plataforma bilateral que inicialmente generará un triaje para evaluar el nivel de riesgo del consultante y con esta información se pueda priorizar la asignación de cita y en primera instancia garantizar que cada persona que entre al aplicativo obtenga su consulta, sea a corto o mediano plazo, resolviendo así el problema más notorio, que es la falta disponibilidad en la asignación de citas.

Ahora bien, para los pacientes de un riesgo medio o bajo, que no necesitan de atención prioritaria, el aplicativo generará un acompañamiento por medio de ejercicios terapéuticos que puedan mantener la estabilidad emocional del consultante mientras llega la fecha de su primera consulta. Finalmente, y teniendo en cuenta todo lo anterior, la aplicación generará una terapia guiada y monitoreada, donde se visualizarán las actividades a realizar, sus estadísticas de frecuencia y de metas realizadas y la posibilidad de contactarse con el terapeuta en caso de ser necesario, así como el perfil profesional de su terapeuta. El psicólogo podrá ver en la plataforma sus citas programadas, conocer el riesgo del paciente a tratar y un poco sobre su estado de ánimo, antes de entrar a la primera consulta de diagnóstico. Se visualizarán, también, estadísticas del paciente, si realiza o no los ejercicios, como evoluciona cada semana y podrá dejarle apreciaciones de ser necesario, del mismo modo que tendrá acceso a la historia clínica de sus pacientes.

El aplicativo móvil se pensó como un encuentro asincrónico, enfatizando en generar ese apoyo y ese seguimiento desde lo virtual, no solo pensando en los encuentros ocasionales, sino también en potenciar el uso

de las herramientas para que este tipo de actividades y ejercicios puedan ser desarrollados de manera más eficaz por el paciente y generar así estímulos motivacionales para alcanzar las metas trazadas al inicio de la terapia. Por medio de este aplicativo, se facilita la comunicación entre las partes, proporcionando una interacción

constante sin necesidad de recurrir a un encuentro presencial, el psicólogo puede ser observador a tiempo real de la evolución o involución del paciente y podrá tomar decisiones a un tiempo más corto, lo que generará mayor confiabilidad en la terapia recibida, la pérdida de la comunicación no verbal afecta poco en este ámbito, ya que al tener un monitoreo constante del paciente, el terapeuta puede analizar su comportamiento con respecto a los ejercicios propuestos por él mismo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agredal, M. Jordan, J. Ortiz, C. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión, Brasil, Educ Pesqui.

Albornoz, C. Cabrera, V. Jacques, P. Ramírez, G. Villafuerte, D (2007) Los usos de internet: Comunicación y sociedad, Ecuador, Edit. Flacso.

Bocanegra, J, J. Celis, L. Parrasi, E. Y. Pascuas, Y, S.(2016) Estado actual de la telemedicina: una revisión de literatura, Colombia, INGENIARE, Universidad Libre.

Catão, C. (2016) Telepsicología en Brasil-Desafíos y nuevas perspectivas, Brasil, Universidad de Sao Paulo.

Dorony, S. Vargas, T. (2013) Psicoterapia y acompañamiento: Un análisis conceptual desde el Humanismo y la Teoría de Autodeterminación, México, Universidad de la Salle.

Matiz, C. (2007) El futuro de la medicina con equidad en Colombia: La telemedicina,

Revista Colombiana de Cardiología. Vol. 14. DOI: https://bit.ly/3jeSlL8

Raffo, P. (2013) Acompañamiento psicológico y terapia psicológica, Instituto interamericano de los derechos humanos. 47-74. DOI: https://bit.ly/3aUqzAE

Romero, J (2005). Diccionario de Psicología. México, Ediciones Paulinas.

Zichermann, G. (2012) Repensar las elecciones de gamificación, Huffpost. DOI: http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773

20 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN
INTER/ESPECIES
Primera edición: Manizales, mayo de 2021
ISBN: XXXXXXXXX

Editorial Universidad de Caldas

Editores:
Felipe Céasr Londoño López
Adriana Gómez Alzate
Claudia Jurado Grisales



20 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Universidad de Caldas

UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE DISEÑO

DOCTORADO EN DISEÑO Y creación

maestria en diseño + creacion interactiva

Fundación Instituto de investigaciones de la Imagen

La cultura es de todos | Mincultura

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN